

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ГАТЧИНСКИЙ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА»**

СОГЛАСОВАНА

заведующий

МБОУ «Детский сад №45»
комбинированного вида
Козырева Ю.К.



УТВЕРЖДЕНА

Приказом директора
МБОУ «Гатчинский ДДТ»
№19 от 29.08.2025 г.

Бергунова Е.С.

ПРИНЯТА

на заседании педагогического
совета

Протокол №1 от 28.08.2025г.



МУНИЦИПАЛЬНОЕ
БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ГАТЧИНСКИЙ
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО
(ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА»

**Адаптированная дополнительная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Мультстудия» ОВЗ**

Возраст обучающихся – 5-7 лет

Срок реализации 1 год

Разработчик: Мелякова Наталья Геннадьевна
педагог дополнительного образования

г. Гатчина
2025 г.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА
дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	«Мультстудия» ОВЗ
Ф.И.О. педагога	Агашкова Анастасия Олеговна
Направленность	Техническая
Тип программы	Модифицированная
Уровень усвоения	Общекультурный
Форма обучения	Очная
Продолжительность усвоения программы	1 год
Возраст обучающихся	5-7 лет

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ

1. Пояснительная записка.
2. Учебно-тематический план дополнительной образовательной программы.
3. Содержание программы дополнительного образования обучающихся.
4. Методическое обеспечение программы дополнительного образования обучающихся.
5. Список использованной литературы.
6. Приложение:
 - Календарный учебный график
 - Текущий контроль
 - Промежуточная аттестация
 - Оценочные материалы
 - Методические материалы
 - План воспитательной работы

1.Пояснительная записка

Дополнительная адаптированная общеразвивающая программа «Мультстудия ОВЗ» разработана на основе следующих нормативных документов:

- Закона РФ «Об образовании в Российской Федерации» (№273 ФЗ от 29.12.2012);
- Приказа Минпросвещения России от 27 июля 2022г., № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 г № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций ДО детей».
- Письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ).
- Письма КОПО Ленинградской области от 1 апреля 2015 года № 19-2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности».
- Концепции развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. №678).
- Положения «О порядке разработки и требований к структуре, содержанию и оформлению дополнительной общеразвивающей программы» (Принято на заседании педагогического совета Протокол № 3 от 12.02.2020 г, Утверждено Приказом директора МБОУ ДО «РЦДТ» № 50 от 21.02.2020 г.
- Устава МБОУ ДО «Гатчинский ДДТ».

Адаптированная дополнительная общеразвивающая программа «Мультстудия ОВЗ» адаптирована для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов, программа является модифицированной и разработана на основе общеразвивающей дополнительной программы «Мультстудия» (составитель программы Титова М.А.).

К занятиям привлекаются обучающиеся с особенностями в развитии.

Направленность программы - техническая.

Программа соответствует стартовому уровню.

Дети с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) – это дети, имеющие недостатки в физическом и (или) психологическом развитии, подтвержденные психолого-медико-педагогической комиссией и препятствующие получению образования без создания специальных условий.

Содержание образования и условия организации обучения и воспитания детей с ОВЗ определяются соответствующей адаптированной образовательной программой.

Мультипликация - это новый универсальный многогранный способ развития ребёнка в современном визуальном и информационном насыщенном мире. Активное внедрение компьютерных технологий является новой ступенью в образовательном процессе. Информатизация образования представляет большой простор для проявления творчества педагогов, побуждающий искать новые, нетрадиционные формы и методы взаимодействия с детьми, способствует повышению интереса у детей к обучению, активизирует познавательную активность, развивает ребёнка всесторонне.

Анимация - это важное средство обучения, воспитания и развития детей при помощи движений, слова, музыки, образов и компьютерных программ для анимации. Анимация – оживление, в нашем случае, это оживление собственных рисунков, аппликаций, пластилиновых персонажей, игрушек...

«Анима» – в переводе означает «душа». Первоначальное значение слова «анимация» всегда была связано с одушевлением, оживлением.

Технологии, применяемые в создании мультипликационного фильма, позволяет преодолеть недостатки в познавательно-речевом развитии, способствует социализации и творческому развитию детей с ограниченными возможностями здоровья и даёт возможность применения своих потенциальных способностей любому ребёнку, с любым уровнем развития, любым состоянием здоровья; способствует установлению позитивного межличностного взаимодействия со сверстниками и взрослыми.

Мультипликация включает в себя неограниченное число видов деятельности.

Яркие образы персонажей мультипликационного фильма привлекают внимание, завораживают обучающегося, завладевают его сознанием. Таким образом, ребята подражают мультипликационным героям, идентифицируются с ними, перенимают формы их поведения. Такой процесс может оказать положительное влияние на нравственное

воспитание и развитие личности. Более того, это может помочь преодолеть нарушения эмоционально-волевой сферы, такие как тревожность, заниженная самооценка, проявление агрессии, синдрома дефицита внимания и гиперреактивности, и др.

Это действенный метод, который способствует развитию не только мелкой моторики, предметной деятельности, творческих, эстетических, но и нравственных сторон личности.

В ходе создания коллективного мультфильма обучающиеся учатся взаимодействовать друг с другом, корректировать межличностные отношения.

Правильный выбор сюжета мультфильма способствует формированию нравственных ценностей и патриотического воспитания у обучающихся. Оригинальность и глубина сюжета позволяют обучающим воспринимать и усваивать важные жизненные уроки, а также развивать патриотическую приверженность и гордость за свою страну. Через взаимодействие персонажей и преодоление препятствий, мультфильмы способствуют развитию эмоционального интеллекта, формированию моральных принципов и поощрению добрых поступков. Таким образом, правильный выбор сюжета в мультфильмах является неотъемлемой составляющей полноценного и гармоничного образования детей.

Актуальность

Мультипликация представляет собой сложный и многоструктурный процесс, построенный на объединении областей нескольких видов искусства. Предоставляет большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда коллектива обучающихся. В процессе создания мультипликационного фильма у ребят развиваются сенсомоторные качества, обеспечивающие быстрое и точное усвоение технических приемов в различных видах деятельности. Главная педагогическая ценность мультипликации как вида современного искусства заключается, прежде всего, в возможности комплексного развивающего обучения обучающихся.

Актуальность данной адаптированной программы обусловлена тем, что позволяет разнообразить формы процесса обучения обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидами с учетом их индивидуальных особенностей, и предоставляет все необходимые условия для обретения разнообразного социального опыта, формирования

новых знаний, умений и навыков в области творчества и технологической грамотности, развития личностных качеств.

Мультипликация – это групповой творческий процесс. Как и во взрослой команде мультипликаторов, обучающиеся знакомятся с разными техниками, пробуют разные функции: режиссёра, оператора, сценариста, художника-мультипликатора.

Программа даёт право каждому обучающемуся освоить духовное наследие предыдущих поколений, узнать историю мультипликации, предоставляет широкие возможности для профессиональной ориентации обучающихся, их ознакомлению с различными профессиями.

Педагогическая целесообразность

Мультипликация включает в себе большие возможности для развития творческих способностей, сочетая теоретические и практические занятия, результатом которых является реальный продукт самостоятельного творческого труда обучающихся. Творческие способности, направленные на создание нового, формируются только на нестандартном материале, который делает невозможным работу по существующему шаблону, анимация - искусство, разрушающее все стереотипы изображения, движения, создания образов, чьи «границы совпадают только с границами воображения».

В ходе освоения общеразвивающей программы сделан упор на приоритет развития в обучении и воспитании. Применяется технология развивающего обучения, которая предполагает взаимодействие педагога и обучающихся на основе коллективно-распределительной деятельности, поиске различных способов решения образовательных задач посредством организации учебного диалога в исследовательской и поисковой деятельности обучающихся. На занятиях осуществляется стимулирование рефлексивных способностей обучающихся, обучение навыкам самоконтроля и самооценки.

Мультипликация, как метод в обучении является уникальным, применяемым в рамках программы для социализации и адаптации детей с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов. Развитие креативных способностей и стабильного психоэмоционального состояния обучающихся являются ключевыми преимуществами мультипликационного творчества, которые положительно влияют на психологическое здоровье. Кроме того, работа над мультфильмами позволяет овладеть новыми технологиями.

Программа практико-ориентированная, позволяет овладеть обучающимся практическими умениями в области применения ИКТ.

Цель программы: развитие творческого потенциала учащихся с ограниченными возможностями здоровья средствами мультипликации.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить с историей возникновения и видами мультипликации;
- познакомить обучающихся с методами, приёмами и технологией создания различных видов мультипликации;
- познакомить с профессиями в мультипликации, содержанием их деятельности.

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение;
- развивать интерес к экспериментированию, поощряя действия по преобразованию объектов;
- развивать речевую активность, обогащать словарный запас;
- развивать художественные навыки и умения;
- способствовать проявлению индивидуальных интересов и потребностей;
- развивать интерес к совместной со сверстниками и взрослыми деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать чувство коллективизма;
- поддерживать стремление обучающихся к отражению своих представлений посредством анимационной деятельности;
- воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду сверстников и его результатам;
- воспитывать нравственные качества у обучающихся посредством создания мультипликационного фильма, такие, как доброта, милосердие, справедливость и тд.;
- воспитывать умение доводить начатое дело до конца.

Отличительные особенности программы

Мультипликация – это искусство, способное положительно повлиять на развитие обучающихся. Ее главная педагогическая ценность заключается в возможности комплексного развивающего обучения обучающихся с ограниченными возможностями здоровья. В процессе создания мультипликационных фильмов обучающиеся сталкиваются с различными способами изготовления – от рисованной мультипликации до пластилиновой, кукольной и предметной анимации.

Однако, создание мультипликационных фильмов – это не только технический процесс, но и возможность рассмотреть проблемы окружающей действительности. На занятиях обучающиеся придумывают сюжеты, анализируют причины происходящего и ищут способы решения. В процессе работы над своими мультфильмами развивается не только творческий потенциал личности обучающегося, но и формируется профессиональное самоопределение для будущего.

Таким образом, мультипликация является не только развлечением, но и мощным инструментом в образовании. Она способствует комплексному развитию обучающегося и развивает его творческий потенциал в будущем.

Сроки реализации образовательной программы

Содержание программы реализуется в течение 1 года (72 часа)

Формы и режим занятий

Форма проведения занятий: аудиторные

Форма организации деятельности: групповая, индивидуальная.

Форма обучения: очная

Режим занятий: занятия проводятся **1 раз в неделю по 2 часа.**

Всего за год **72 академических часа.**

В адаптированной общеразвивающей программе «Мультстудия ОВЗ» запланировано каждое занятие подчинить определенным принципам:

- тематический принцип планирования учебного материала, что отвечает задачам нравственного, трудового и эстетического воспитания, учитывает интересы обучающихся, их возрастные и психологические особенности;
- принцип «от простого к сложному». На первых этапах выполняются тренировочные упражнения по «оживлению» на экране любых предметов, позже обучающимся предоставляется возможность создавать сложные постановочные композиции, использующие всю глубину и объем экранного пространства. Таким образом, обучающиеся постепенно поднимаются по ступенькам знаний, отталкиваясь от того, чему они уже научились;
- построение занятий согласно логике творчества – от постановки творческой задачи до достижения творческого результата. Таким продуктом может быть как полностью готовый для просмотра полноценный мультфильм так и отдельные творческие работы, создаваемые в ходе его подготовки: литературная основа (короткий рассказ или сказка, драматургический этюд, небольшое стихотворение),

создание образов отдельных персонажей, создание фона или пространства, в котором действуют персонажи, подготовка звукового оформления будущего фильма (рассказывание стихотворения, рассказа или сказки наизусть или по мнемотаблицам, подбор музыкального сопровождения, озвучивание речи персонажей и т.п.). На каждом занятии должно происходить волшебство – открытие чего-то нового для каждого обучающегося – в зависимости от того, чему посвящено занятие;

- взаимосвязь развития творческих и познавательных способностей обучающихся. Реализация данного принципа предполагает развитие памяти, внимания, речи, восприятия, воображения, мышления обучающихся наряду с развитием их творческих способностей. Огромную роль в развитии познавательной сферы играет придумывание новых сюжетов и техник исполнения для очередного мультфильма. Работа над мультфильмом (создание нового мира, самих персонажей, их «оживление» на экране, работа над четкостью, правильностью и выразительностью речи, над характерами героев и пр.) способствует развитию словарного запаса, фонетико-фонематического восприятия, произвольного внимания, памяти, восприятия, мышления, воображения обучающихся с ОВЗ и детей-инвалидов;
- построение занятий таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все обучающиеся. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех обучающихся на малые творческие группы, выполнением индивидуальных заданий;
- построение занятий таким образом, чтобы обучающиеся имели возможность сменить типы и ритмы работы, т.е. чередовались покой и движение, тишина и оживление, интеллектуальная и физическая деятельность;
- использование различных анимационных техник: техника перекладки, пластилиновая и песочная анимация, предметная анимация, которая позволяет сделать «героями» мультфильма все что угодно: кубики, конструкторы, природный материал, найденный на улице, любимые игрушки, принесенные из дома и даже самих юных аниматоров – т.е. фигуры людей.

Набор обучающихся осуществляется на основании заявления родителей и заключения ПМПК.

Программа предполагает групповое обучение. Минимальный состав группы – 7 обучающихся, максимальный – 10 обучающихся.

В группу набираются обучающиеся: от 7 до 17 лет с ограниченными возможностями здоровья, с легкой и средней степенью имеющих

ограничений здоровья (нарушение зрение, нарушение слух, нарушение интеллекта, НОДА, РАС, ЗПР, ТНР).

При реализации программы используются такие методы работы, как:

- словесный метод - устное изложение, беседа;
- наглядный метод - показ видеоматериала, иллюстраций, наблюдение, работа по образцу;
- практический метод - овладение практическими умениями, создание декораций и персонажей посредством рисования, лепки, вырезания и тд., работа с техникой;
- объяснительно-иллюстративный метод (обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию);
- репродуктивный метод обучения (обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности);
- частично-поисковый метод (обучающиеся участвуют в коллективном поиске решения заданной проблемы);
- исследовательский метод – овладение обучающимися приемами самостоятельной творческой работы.

Процесс создания мультфильма:

1. Подбор материала для сценария.
2. Выбор анимационной техники.
3. Изготовление фонов и персонажей. Используется масса для лепки или пластилин, конструктор ЛЕГО, бросовый материал (бусины, бантики и т.д.), или готовые куклы.
4. Съемка анимационного фильма.
5. Звуковое оформление, или «озвучивание». Основное средство выражения мыслей и чувств – звучащее слово, – вступая во взаимодействие с изобразительной частью фильма, усиливает его в идейном, художественном плане. Здесь обучающиеся проявляют свои актерские способности: выразительно читают авторский текст, придумывают шумовые эффекты.
6. Монтаж фильма (верстка). Перенести отснятые фотографии на компьютер, разместить снимки, музыкальные композиции, голосовые записи в программе для вёрстки и монтировать фильм.

Используются элементы разноуровневого подхода при создании мультфильма:

№	Процесс создания мультфильма	Начальный уровень	Продвинутый уровень
---	------------------------------	-------------------	---------------------

1	Подбор материала.	Готовый сценарий по мотивам басни, стихотворения, песни, сказки и тд.	Сценарий придумывается обучающимися.
2	Выбор анимационной технике.	Техника выбирается при помощи педагога.	Обучающиеся выбирают технику самостоятельно.
3	Изготовление фонов, персонажей.	Использование шаблонов, готовые иллюстрации. Фон неподвижный.	Изготовление фонов, персонажей самостоятельно. Фон панорамно движется.
4	Съёмка анимационного фильма.	Съемка проводится при помощи педагога.	Обучающие снимают самостоятельно.
5	Звуковое оформление.	Готовая запись.	Озвучивают обучающие.
6	Монтаж фильм.	Монтаж производится педагогом.	Монтаж производится обучающимися при помощи педагога.

Планируемые результаты и способы их проверки

личностные результаты:

- широкая мотивационная основа творческой деятельности, включающая социальные, учебно-познавательные и внешние мотивы;
- ориентация на понимание причин успеха в создании мультфильма;
- учебно-познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения новой частной задачи;
- ориентация для формирования выраженной устойчивой учебно-познавательной мотивации учения и адекватного понимания причин успешности/ не успешности учебной деятельности.

метапредметные результаты:

- принимать и сохранять учебную задачу, планировать своё действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации в сотрудничестве с педагогом;

- вносить необходимые коррективы в действие после его завершения на основе его оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- научить самостоятельно, учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом учебном материале;
- научить договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе, в ситуации столкновения интересов;
- осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы, освоить язык компьютерной анимации и мультипликации;
- осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета, осознанно и произвольно строить речевое высказывание в устной и письменной форме; осуществлять синтез как составление целого из частей, самостоятельно достраивая и восполняя недостающие компоненты;
- осуществлять под руководством педагога элементарную проектную деятельность в малых группах: разрабатывать замысел мультфильма, искать пути его реализации, воплощать его в продукте, демонстрировать готовый продукт;
- определять последовательность выполнения действий.

предметные результаты:

- создавать собственный текст на основе художественного произведения, репродукции картин, по серии иллюстраций к произведению;
- создавать видеопечки как сообщение в сочетании с собственной речью;
- приобретёт навыки покадровой съёмки и монтажа кадров с заданной длительностью, освоит операции редактирования видеоряда: разделение видефрагмента, удаление видефрагмента, наложение титров, спецэффектов, голосового и музыкального сопровождения.

Ожидаемые результаты освоения программы:

Обучающийся будет знать:

- правила техники безопасности при использовании инструментов.
- виды мультфильмов (по жанру, по метражу, по технике исполнения);
- этапы создания мультфильма;
- название и назначение инструментов и материалов, используемых для создания персонажей, фонов, декораций;

- название и назначение технического оборудования: видеокамера, штатив, монтажный стол, монтажная программа;
- о возможности применения различных видов изобразительного и декоративного творчества в анимации: рисунок, лепка, шитьё, природный и другие материалы.

Обучающийся будет уметь:

- видеть идею, передаваемую мультфильмом (или её отсутствие);
- создавать мультфильмы в предложенных педагогом техниках;
- осуществлять контроль: находить способы улучшения работы, самостоятельно вносить коррективы;
- самостоятельно оценивать свою творческую продукцию и выражать отношение к творческому продукту сверстника.

Формы подведения итогов реализации адаптированной дополнительной общеразвивающей программы

Виды и формы контроля и аттестации:

Текущий контроль - (осуществляемый в ходе повседневной работы): наблюдение за группой и каждым обучающимся в отдельности;

Промежуточная аттестация - (проводимая после изучения программы, в декабре и мае): наблюдение, групповая творческая работа.

2. Учебно-тематический план

Дополнительная общеразвивающая программа	Год обучения	Количество часов	Форма промежуточной аттестации
«Мультстудия ОВЗ»	1 год	72	Групповая творческая работа

Учебно-тематический план адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия ОВЗ»

№	Разделы	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Все о мультипликации»	2	4	6
2.	«Перекладная анимация. Картонные мультики»	2	6	8
3.	«Пластилиновая анимация. Пластилиновые истории»	2	12	14
4.	«Предметная анимация. Мы - мультипликаторы»	2	8	10
5.	«Сыпучая анимация. Сыпучие истории»	2	4	6
6.	«Рисованная анимация. Подарок маме»	1	3	4
7.	«Рисованная анимация. Космические истории»	2	8	10
8.	«Lego-анимация. История из кубиков»	2	4	6
9.	«Кукольная анимация. Жили-были...»	2	4	6
10.	Итоговое занятие	-	2	2
	ВСЕГО:	17	55	72
	ИТОГО:	72 ч.		

3.Содержание программы

I.	Раздел: Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Все о мультипликации»	
	1. Тема: «Организационное занятие. Инструктаж по ТБ»	
	2. Тема: «Путешествие в мир мультипликации»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Инструктаж, история мультипликации.	Игры с бумажными мультиками, лепка.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра на знакомство. • Правила группы. • Презентация о мультипликации. • Бумажные мультики. • Лепка – анимирование объектов на телефон.	

	• Просмотр первых мультипликационных фильмов. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Парад мультпрофессий» 4. Тема: «Знакомство с компьютерной программой»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с профессиями оператора, режиссёра, актёра, монтажёра, звукорежиссера. Знакомство с программой по мультипликации.	Игра крокодил, рисование и театрализованная игра.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Кто работает в студии мультипликации (презентация). • Игра крокодил «Угадай профессию». • Знакомство с программой «Арт-игрушка» • Просмотр мультфильмов. • Рисование. • Театральная игра «Мы - мультипликаторы» (распределение ролей). • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Как оживить картинку?» 6. Тема: «Название студии»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с техниками в мультипликации.	Д/И, создание анимации в технике перекладка.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Техники в мультипликации. • Д/И «Угадай технику создания мультфильма по картинке» • Мозговой штурм «Названия студии» (карточки с названием на выбор) • Создаём анимацию в технике перекладка. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
II.	Раздел: «Перекладная анимация. Картонные мультики»	
	1. Тема: «История в картинках» 2. Тема: «Картонные мультики»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с понятием раскадровка.	Игра – этапы создания мультфильма, создание раскадровки по стихотворению, упражнение по раскадровке по рабочей тетради.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Что такое раскадровка? Этапы создания мультфильма. • Д/И «Этапы создания мультфильма». • Просмотр мультфильма. • Создаём раскадровку по стихотворению. (используем трафареты, обведи по точкам) • Рабочая тетрадь – упражнение по раскадровке. • Подготовка к созданию мультфильма в технике перекладка. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Фазы движения» 4. Тема: «Картонные мультики»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика

	Техника безопасности работы с фотоаппаратом.	Игра на движение, работа над созданием мультфильма.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Знакомство с фотоаппаратом (техника ТБ) - Игра «Лови момент» - как двигается персонаж? - Просмотр мультфильма. - Работа над созданием мультфильма. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Картонные мультики»	
	6. Тема: «Я – оператор»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с работой оператора.	Игра – описываем персонажа по цепочки.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра «Цепочка» - Просмотр мультфильма. - Работа над мультфильмом. - Работа оператора. - Съёмка мультфильма.	
	7. Тема: «Стоп! Снято!»	
	8. Тема: «Мелодия мультфильма»	
	9. Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с понятием титры, работа звукорежиссера.	Мозговой штурм, игра – повтори фразу, запись звука, игра – скажи комплемент.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Что такое титры? - Мозговой штурм «Заставка к мультфильму» (карточки на выбор) - Просмотр мультфильма. - Работа звукорежиссёра. - Игра «Повтори фразу» - с разной интонацией.(карточки эмоции) - Записываем звук. - Монтаж, демонстрация. - Игра «Скажи комплемент» - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
III.	Раздел: «Пластилиновая анимация. Пластилиновые истории»	
	1. Тема: «Занимательные истории»	
	2. Тема: «Пластилиновые истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Разбираем главные моменты в сценарии, этапы создания любого сюжета.	Игра с комиксами, игра – продолжи фразу, мозговой штурм, рисование главного героя.
	План занятия	
	- Как придумать интересный сценарий? - Игра «Главный герой – он какой?» работа с комиксами. (опиши по сюжетной картинке) - Просмотр мультфильма в пластилиновой технике.	

	• Игра «Продолжи фразу» (опиши предмет). • Мозговой штурм «Новогодняя история» • Создаём главного героя – рисунок, (используем трафарет). • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Забавные смайлики»	
	4. Тема: «Пластилиновая история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомство с эмоциями в кадре, выделяем важные этапы создания эмоций у персонажа.	Игра магнитная, работа над мультфильмом, театрализованная игра.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • О чем говорят эмоции? • Игра магнитная «Угадай эмоцию» • Как изменить эмоции в кадре? • Просмотр мультфильма. • Работа над мультфильмом, раскадровка, заготовка материалов. • Театрализованная игра «Мультфильм в движении» • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Я – художник»	
	6. Тема: «Пластилиновые истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с работой художника, узнаём про планы декораций, фона.	Рисуем, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Знакомство с работой художника. • Знакомство с планами декораций (задний, средний, передний) рабочая тетрадь. • Рисуем декорации на А4 «Новогодний лес» (используем трафарет, дорисуй рисунок Зимний лес) • Просмотр мультфильма. • Работа над мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	7. Тема: «Фазы движения»	
	8. Тема: «Пластилиновые истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с фазами последовательности перемещения объекта.	Игра, рисуем фазы движения, создаем анимацию, работа над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Фазы, - они какие? фазы последовательности перемещения объекта, рабочая тетрадь. • Игра «Лови момент» (делаем зарядку) • Просмотр мультфильма. • Рисуем фазы движения, (используем трафарет). • Анимация – персонажи делают зарядку. • Работа над пластилиновым мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	9. Тема: «Монтаж»	
	10. Тема: «Пластилиновые истории»	

	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Каждую сцену можно разбить на несколько кадров, где герои будут показаны с разной степенью приближения. Эти кадры в мультипликации называют монтажными планами!	Игра, рисование персонажей, работа над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Монтажные планы – рабочая тетрадь. • Игра – «Распредели монтажные планы» • Рисуем персонажа в крупном плане, выдели важный момент (используем трафарет) • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	11. Тема: «Пластилиновые истории»	
	12. Тема: «Пластилиновые истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Сочиняем историю от лица предмета, прослушиваем подборку новогодних звуков, изображаем звуки самостоятельно, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра «Придумай историю от лица предмета» (отвечаем на вопросы) • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Подборка новогодних звуков. • Игра «Изобрази звук». • Работаем над мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	13. Тема: «Пластилиновые истории»	
	14. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Рассказать детям, что такое метафорические карты.	Обсуждение по метафорическим картам, работаем над мультфильмом, выполняем монтаж, играем в передай комплимент.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Метафорические карты (распредели по порядку сюжетные картинки). • Просмотр мультфильма. • Работа над мультфильмом. • Монтаж и звукозапись. • Игра «Передай комплимент». • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
IV.	Раздел: «Предметная анимация. Мы - мультипликаторы»	
	1. Тема: «Оживи предмет»	
	2. Тема: «Игра со светом»	
	Количество часов: 2 часа	

	Теория	Практика
	Как свет влияет на съемку.	Придумываем историю с предметом, съемка предмета, придумываем историю, рисуем.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра «Оживи предмет» - продолжи фразу, (предмет какой). - Просмотр мультфильма. - Влияние света на съемку. - Оживи предмет в кадре, следи за освещением. - Мозговой штурм «Придумываем историю» - Создай комикс на тему....(дорисуй картинку) - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Вкусный мультик»	
	4. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Предметная анимация, – она какая?	Создаем предметную анимацию.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Какие предметы могут использоваться в анимации. - Создаём предметную анимацию. - Монтаж, накладываем мелодию. - Демонстрация мультфильма. - Игра «Передай комплимент». - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Мозговой штурм»	
	6. Тема: «Мы мультипликаторы»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Какие принципы используются при создании анимации.	Работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. 12 принципов анимации. - Мозговой штурм «Сценарий мультфильма ко Дню полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады (используем литературу, стих) - Просмотр мультфильма. - Работаем над мультфильмом: выбор персонажей; создаём декорации. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	7. Тема: «Мы мультипликаторы»	
	8. Тема: «Мы мультипликаторы»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с одним из принципов анимации - движение по дуге.	Ребята пробуют описать картинку, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Принцип анимации: «Движение по дуге» - Игра «Опиши картинку» - Просмотр мультфильма. - Создаём декорации, съёмка. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	9. Тема: «Мы мультипликаторы»	

	10. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Ребята угадывают персонажей мультфильмов по описанию, работа над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра «Угадай персонажа по описанию» (по картинке). - Просмотр мультфильма. - Съёмка, монтаж. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
V.	Раздел: «Сыпучая анимация. Сыпучие истории»	
	1. Тема: «Игра с песком»	
	2. Тема: «Мозговой штурм»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с сыпучей анимацией. Узнаем движение в кадре червяка и гусеницы.	Игра на движение – покажи, как двигается то или иное животное, играем с песком, рисуем
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра на движение «Как, кто двигается?» - Сыпучая анимация – это? - Игра с песком «Продолжи рисунок» - Просмотр экологического мультфильма (Смешарики) - Рисунок на экологическую тему. - Мозговой штурм «Сценарий мультфильма на экологическую тему» (используем стихотворение, стих) - Практика. Движение червяка и гусеницы (лепка) - Эксперименты с сыпучим материалом. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Сыпучая история»	
	4. Тема: «Сыпучая история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Игра – угадай, кто позвал, рисуем, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	- Игра на приветствие. - Игра «Угадай по голосу» (звуки животных) - Работаем над мультфильмом. - Рисунок изобрази себя в виде растения (трафареты на выбор). - Просмотр мультфильма. - Работаем над мультфильмом. - Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Мелодия мультфильма»	
	6. Тема: «Я - монтажер»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Напоминание о профессии монтажёра, знакомство с программой Adobe Premiere Pro.	Игра, – какие эмоции вызывает мелодия? Рисуем. Работаем над монтажом мультфильма.
	План занятия	

	• Игра на приветствие. • Игра с музыкой. Какие эмоции вызывает музыка? • Нарисуй мелодию. • Выбираем мелодию для мультфильма. • Кто такой монтажёр? Работаем над монтажом мультфильма, знакомство с программой Adobe Premiere Pro • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
VI.	Раздел: «Рисованная анимация. Подарок маме»	
	1. Тема: «Анимированный рисунок»	
	2. Тема: «Мама – первое слово»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Познакомить обучающихся с рисованной анимацией.	Рисуем цветок по этапам, отвечаем на вопросы от лица предмета, добрые слова маме.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Как создаётся рисованная анимация? • Анимированный рисунок – распустившийся цветок (колобок, используем трафареты) • Игра – ответ на вопросы от лица предмета: Как тебя зовут? Где ты находишься? Что произошло? • Просмотр мультфильма. • Игра – Добрые слова маме. • Мозговой штурм «Анимационная открытка ко Дню 8 марта» (используем литературу, стих) • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Подарок маме»	
	4. Тема: «Подарок маме»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Узнаём, как движется предметы (например, мяч) в кадре, движение по дуге, наносим траекторию в программе AnimaShooter.	Работаем над анимационной открыткой.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Движение по дуге. • Просмотр мультфильма. • Создаём анимационную открытку. • Выбираем мелодию. • Делаем монтаж. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
VII.	Раздел: «Рисованная анимация. Космические истории»	
	1. Тема: «Космический рисунок»	
	2. Тема: «Викторина»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Один обучающий отвечает на вопросы на тему: Я лечу в космос. Создаём комикс, проходим викторину.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра – интервью. Я – космонавт (используем карточки с вопросами)	

	• Просмотр мультфильма. • Создай комикс на тему: Я полетел в космос (трафареты на тему космос, дорисуй рисунок) • Викторина «Космос». • Игра с мячом - Прощание на космическом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Движение по инерции»	
	4. Тема: «Космические истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Узнаём – что такое движение по инерции в кадре?	Работа с карточками, анимированный рисунок.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Движение по инерции. • Придумай сценарий про космос, работаем с карточками, (читаем стихи про космос) • Просмотр мультфильма. • Мозговой штурм «Мультфильм про космос в технике рисованной анимации» • Анимированные рисунки – Космический персонаж. (используем трафареты, повтори рисунок) • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Смягчение завершения»	
	6. Тема: «Космические истории»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Узнаем о принципе «Смягчение и завершение» в анимации.	Работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Смягчение и завершение – один из принципов анимации. • Лепим. • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	7. Тема: «Космические истории»	
	8. Тема: «Студия звукозаписи»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Рисуем, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Создаём персонажа по описанию, рисуем. (на заранее заготовленных фразах) • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Космическая мелодия, прослушиваем музыку. • Записываем звуки. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	9. Тема: «Космические истории»	
	10. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Игра с масками, лепим свою маску,

		работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • О чем говорят маски? Расскажи про эмоции (использование деревянных масок). • Лепка маски. • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Монтаж. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
VIII.	Раздел: «Lego –анимация. История из кубиков»	
	1. Тема: «Построй историю»	
	2. Тема: «История из кубиков»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с Lego –анимацией.	Разбираем наборы Lego, создаём декорации.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • «Lego –анимация». • Выбор темы – «Энергоэффективность или ПДД» (просмотр мультфильма на тему..) • Разбираем Lego –наборы. • Мозговой штурм «Придумываем сюжет» (используем литературу, стих) • Создаём декорации. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Движение Lego -человечков»	
	4. Тема: «История из кубиков»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Рисуем, фотографируем.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Мой Lego –человечек, рисуем, (используем трафареты) • Просмотр мультфильма. • Анимированные Lego –человечки (фотографируем на телефон в программе Stop motion) • Работаем над мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «История из кубиков»	
	6. Тема: «Стоп! Снято!»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Определяем монтажный план по картинкам, работаем над мультфильмом.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра – вспоминаем монтажные планы, определи план по картинке. • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Накладываем звук, делаем монтаж. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
IX.	Раздел: «Кукольная анимация. Жили-были....»	
	1. Тема: «Жили-были...»	

	2. Тема: «Кукольная история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
	Знакомимся с кукольной анимацией.	Расставляем кадры по порядку, отвечаем на вопросы, рисуем.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Кукольная анимация – это? • Игра – расставь кадры по порядку. • Просмотр мультфильма Варежка. • Игра – сказка, отвечаем на вопросы. • Мозговой штурм (Сценарий к кукольному мультфильму) (используем литературу, стих) • Мой любимый питомец (рисунок) (используем трафареты, дорисуй рисунок) • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	3. Тема: «Кукольная история»	
	4. Тема: «Кукольная история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Играем, работаем над мультфильмом, создаём декорации.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра, – в какой технике сделан мультфильм? • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
	5. Тема: «Кукольная история»	
	6. Тема: «Кукольная история»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Игра с мячом, работаем над мультфильмом, записываем звук, делаем монтаж.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра с мячом, - Какой твоей сосед? (подари комплемент) • Просмотр мультфильма. • Работаем над мультфильмом. • Накладываем звук, монтаж. • Прощальный кубик – Продолжи фразу.	
Х.	Раздел: «Итоговое занятие»	
	7. Тема: «Воспоминание»	
	8. Тема: «Прощание»	
	Количество часов: 2 часа	
	Теория	Практика
		Играем, просмотр видео, создание небольшой анимации.
	План занятия	
	• Игра на приветствие. • Игра, - За что ты можешь себя похвалить? • Просмотр видео – «Спустя год» • Просмотр наших мультфильмов. • Прощальная анимация «Оставь частичку себя».	

4.Методическое обеспечение

№	Раздел, тема	Форма занятий	Методы и технологии	Дидактический материал, ТСО	Формы подведения итогов
1.	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. «Все о мультипликации»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный метод/здоровьесберегающие	Проектор/ноутбук/фотоаппарат/штатив/телефон/программа STOP Motion	Беседа
2.	«Перекладная анимация. Картонные мультики»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/репродуктивный; проектные/здоровьесберегающие/лично-ориентированные	Микрофон/ноутбук/фотоаппарат/штатив/картон/клей/ножницы/карандаши/программа АРТ-игрушка/ватман	анализ практической деятельности.
3.	«Пластилиновая анимация. Пластилиновые истории»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/репродуктивный; проектные/здоровьесберегающие/лично-ориентированные	Микрофон/веб-камера/фотоаппарат/ноутбук/ватман/пластилин/программа АРТ-игрушка/	анализ практической деятельности.
4.	«Предметная анимация. Мы - мультипликаторы»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/репродуктивный; проектные/здоровьесберегающие/лично-ориентированные	Микрофон/веб-камера/фотоаппарат/ноутбук/картон/ножницы/клей/предметы/программа АРТ-игрушка/	анализ практической деятельности.
5.	«Сыпучая анимация. Сыпучие истории»	учебное занятие	репродуктивный; проектные/здоровьесберегающие/лично-ориентированные	Микрофон/веб-камера/фотоаппарат/ноутбук/световой стол/песок/крупа/программа АРТ-игрушка/	анализ практической деятельности.
6.	«Рисованная анимация. Подарок маме»	учебное занятие	объяснительно-иллюстративный/репродуктивный;	Микрофон/веб-камера/фотоаппарат/	анализ практической деятельности.

			проектные/ здоровьесберегаю щие/ личносно - ориентированные	ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа АРТ- игрушка/	
7.	«Рисованная анимация. Космические истории»	учебное занятие	репродуктивный; проектные	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа АРТ- игрушка/	анализ практической деятельности.
8.	«Lego-анимация. История из кубиков»	учебное занятие	репродуктивный; проектные/ здоровьесберегаю щие/ личносно - ориентированные	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа АРТ- игрушка/ Lego- наборы.	анализ практической деятельности.
9.	«Кукольная анимация. Жили- были...»	учебное занятие	репродуктивный	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ ватман/ карандаши/ краски/ фломастеры/ листы А4/ программа АРТ- игрушка/ куклы.	коллективная творческая работа
10.	Итоговое занятие	учебное занятие	репродуктивный	Микрофон/ веб- камера/ фотоаппарат/ ноутбук/ проектор/ карандаши/ картон/ фломастеры/ программа АРТ- игрушка/	демонстрация мультфильмов.

5. Материально-техническое обеспечение для реализации адаптированной дополнительной общеразвивающей программы

«Мультстудия ОВЗ»

Средства, необходимые для реализации программы:

- видеокамера с функцией покадровой съемки, веб-камера;
- штатив, на который крепится видеокамера, напольный и настольный;
- настольная лампа и напольная;
- компьютер с программой для обработки отснятого материала (монтаж осуществлялся в программе Adobe Premiere Pro и программа Арт-игрушка, Stop motion, AnimaShooter Junior);
- подборка музыкальных произведений (для звукового оформления мультфильма);
- диктофон и микрофон, подключенный к компьютеру для записи голоса (звуковое решение мультфильма);
- художественные и иные материалы для создания изображений (бумага, краски, кисти, карандаши, фломастеры, ножницы, проволока и другие).
- флеш-накопители для записи и хранения материалов;
- устройство для просмотра мультипликационных фильмов:
- проектор с экраном или монитор компьютера.
- рабочее пространство/ станок для кукольной анимации, станок для перекладной анимации.

Для работы требуется кабинет, имеющий мебель:

столы: 5 штук; стулья: 10 штук.

6.Список литературы для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия «Поиск» / П.И. Ануфриков. - Новосибирск, 2011.
2. Байбородова Л. В. [и др.]; под редакцией Л. В. Байбородовой. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2024. — 241 с. — (Высшее образование)/Педагогика дополнительного образования. Работа с

детьми с особыми образовательными потребностями : учебное пособие для вузов .

3. Горичева В.С., Нагибина М.И. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. – Ярославль, 2008.
4. Зубкова С.А., Степанова С.В. Создание мультфильмов с детьми // Современное образование. Теория и практика. – 2013. №5. – С.54–59.
5. Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным / В.Д. Иткин // Искусство в школе.- 2006.- № 1.-с.52-53.
6. Кудрявцева, В.В. Создать атмосферу сказки /В.В. Кудрявцева // Искусство в школе. – 2006.-№. 3.-с. 23-24.
7. Куприянов, Н.Н. Занятия анимацией – «витамин игры» /Н.Н. Куприянов// Искусство в школе.- 2007.- №. 4.-с.15-16.
8. Казакова Р. Г. Мультипликация как вид кинематографического искусства и ее влияние на развитие детей / Р. Г. Казакова, Ж. В. Мацкевич. - 2012. - № 12. - С. [26-40].
9. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч.-2002.- № 1.-с.51-53.
10. Лыкова, И.И. Куда уходят детские рисунки И.И. Лыкова // Обруч.-2002.- № 1.-с.51-53.
11. Мацкевич Ж. Детское изобразительное творчество и мультипликационное кино / Ж. Мацкевич //. - 2009. - № 10. - С. 68-70
12. Тимофеева Л.Л. «Мультфильм своими руками». – СПб.: Детство – Пресс, 2011.

Список литературы для обучающихся

1. Красный Ю.Е. Мультфильм руками детей / Ю.Е. Красный, Л.И.Курдюкова. – М, 2007.
2. Курчевский В. Быль и сказка о карандашах и красках. – М., 2008.
3. Леготина С.Н. Элективный курс «Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. – Волгоград, ИТД «Корифей», 2006г.
4. Методическое пособие для начинающих мультипликаторов. Детская киностудия «Поиск»/Велинский Д.В.. - Новосибирск, 2004 г.
5. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Предметы. – Минск, 2000г.
6. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Растения. – Минск, 2000г.
7. Робертсон Б. Интенсивный курс рисования. Пейзаж. – Минск, 2000г
8. Смыковская Т.К., Карякина И.И. Microsoft Power Point: серия «Первые шаги по информатике», учебно-методическое пособие – Волгоград, 2002г.
9. Хоаким Чаварна, Ручная лепка. – М., 2003

**Календарный учебный график
АДОП «Мультстудия ОВЗ» на 2025-2026 учебный год**

Педагог: Агашкова Анастасия Олеговна

Режим занятий: 1 занятие в неделю по 2 часа;

Форма проведения занятий - аудиторная,

Форма организации занятий – групповая.

Форма обучения - очная.

Формой подведения итогов реализации дополнительной
общеразвивающей программы демонстрация мультфильмов.

Формы промежуточной аттестации: наблюдение, групповая творческая
работа.

Сроки проведения промежуточной аттестации: декабрь 2025, май
2026г.

Дата начала занятий: 1 сентября 2025г.

Дата окончания занятий: 31 мая 2026г.

Праздничные дни:

4 ноября 2025г - День народного единства

31 декабря 2025г - праздничный выходной день (перенос с воскресенья 5
января)

1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января 2026г— Новогодние каникулы;

7 января 2026г — Рождество Христово;

23 февраля 2026г — День защитника Отечества;

8-9 марта 2026г — Международный женский день;

1 мая 2026г — Праздник Весны и Труда;

9 мая 2026г — День Победы.

Приложение 2.

Результаты освоения дополнительной общеразвивающей программы «Мультстудия ОВЗ»

1. Текущий контроль.

№ п/п	Разделы программы	Высокий уровень		Средний уровень		Низкий уровень	
		чел	%	чел	%	чел	%
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.						
2	«Все о мультипликации»						
3	«Кукольная анимация»						
4	«Песочная анимация»						
5	«Плоскостная анимация»						
6	«Сыпучая анимация «Кофейная история»						
7	«Лего-анимация»						
8	«Создание пластилинового мультфильма»						
9	«Объёмная анимация»						
10	Итоговое занятие						

Критерии:

Низкий уровень (1):

- ✓ Не умеет и не хочет имитировать характерные движения персонажа;
- ✓ Слабо владеет действиями с театральными куклами;
- ✓ Создает движение в мультфильме только по образцу.

Средний уровень (2):

- ✓ Имитирует действия, характерные для персонажа только с помощью взрослого;
- ✓ Владеет действиями с театральными куклами с помощью педагога;
- ✓ Требуется помощь, с вопросами к взрослым обращается редко.

Высокий(4):

- ✓ движение передано четко, использует правильные движения объекта в процессе съемки мультфильма;
- ✓ выполняет задания самостоятельно, творчески, без помощи педагога, в случае необходимости обращается с вопросами;
- ✓ стремится к наиболее полному раскрытию замысла.

Приложение 3

Протокол результатов промежуточной аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе 2025/2026 учебный год

ФИО педагога дополнительного образования _____
 Дополнительная общеразвивающая программа _____ технической _____ направленности
 (направленность дополнительной общеразвивающей программы)
 _____ «Мультстудия ОВЗ» _____
 (наименование дополнительной общеразвивающей программы)
 Срок реализации дополнительной общеразвивающей программы 1 год № группы _____ Год обучения 1
 Форма проведения промежуточной аттестации наблюдение, групповая творческая работа Дата проведения аттестации Декабрь/май

Формы проведения промежуточной аттестации											
№ п/п	Фамилия, имя, обучающегося	1. Предметные знания и умения			2. Метапредметные умения и навыки			3. Личностные результаты			ИТОГ
		Высокий уровень	Средний уровень	низкий уровень	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
12											
13											
14											
15											

Всего аттестовано _____ обучающихся, из них по результатам промежуточной аттестации _____

ОБЩИЕ ВЫВОДЫ:

Предметные знания и умения:

высокий уровень ____ чел. ____ %

средний уровень ____ чел., ____ %;

низкий уровень ____ чел., ____ %;

Метапредметные (общеучебные) умения и навыки:

высокий уровень ____ чел., ____ %;

средний уровень ____ чел., ____ %;

низкий уровень ____ чел., ____ %;

Личностные результаты:

высокий уровень ____ чел., ____ %;

средний уровень ____ чел., ____ %;

низкий уровень ____ чел., ____ %;

ИТОГО аттестованы (сумма по всем показателям)

высокий уровень ____ чел., ____ %;

средний уровень ____ чел., ____ %;

низкий уровень ____ чел., ____ %;

Педагог дополнительного образования

_____ / _____
подпись

Критерии к промежуточной аттестации.

<u>Предметные знания и умения</u>		
Высокий	Средний	Низкий
Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет в практической деятельности. Алгоритм действий при выполнении практических заданий составляет самостоятельно	Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, применяет их в практической деятельности. Алгоритм действий при выполнении практических заданий составляет при помощи педагога	Учащийся демонстрирует полученные умения и навыки, но не применяет их в практической деятельности. Алгоритма действий при выполнении практических заданий не составляет
<u>Метапредметные (общеучебные) умения и навыки</u>		
Высокий	Средний	Низкий
Учащийся работает в группе хорошо, активно, не испытывает особых затруднений. Учащийся соблюдает технику безопасности. Учащийся овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой.	Учащийся работает в группе с небольшими затруднениями. Учащийся иногда не соблюдает технику безопасности, но прислушивается к замечаниям. Учащийся создает анимацию с небольшими затруднениями.	Учащийся испытывает серьезные затруднения при работе в группе. Учащийся иногда не соблюдает технику безопасности, не прислушивается к замечаниям. Учащийся не может создавать анимацию.
<u>Личностные результаты</u>		
Высокий	Средний	Низкий
Без затруднений организует рабочее место, аккуратен. Учащийся работает хорошо, дисциплинирован. Учащийся задает вопросы, усваивает основы художественного творчества. Учащийся доводит проекты до конца, уважительно относится к чужим работам, критика	Учащийся организует рабочее место с небольшими затруднениями, аккуратен. Учащийся работает активно, но отвлекается. Учащийся не задает вопросы, но усваивает основы художественного творчества. Учащийся доводит проекты до конца,	Учащийся не может организовать своё рабочее место, неаккуратен. Учащийся недисциплинирован. Учащийся не задает вопросы и не усваивает основы художественного творчества. Учащийся не доводит проекты до конца, неконструктивно критикует чужие работы.

конструктивная.	неконструктивно критикует чужие работы.	
-----------------	---	--

Приложение 4

Оценочные материалы

Тест-анкета по теме мультипликация

ФИ _____

дата _____

1. Любите ли вы смотреть мультфильмы?

А) Да

Б) Нет

В) Безразличен

2. Как вы думаете кадры мультфильмов снимают на видеокамеру или фотокамеру?

А) Видеокамера

Б) Фотокамера

3. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) пластилиновый _____; б) рисованный _____

1. 2.



4. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) кукольный _____; б) песочный _____

1. 2.



5. Определите по картинке какие это мультфильмы (поставьте цифру см. слайд):

а) компьютерный _____; б) перекладной _____

1. 2.



6. Напишите название вашего любимого мультфильма(ов)

7. Какой мультфильм не снимают по кадрам, а делают на компьютере?

8. Выберите главного героя мультфильма «Винни-пух и все, все, все»:

Напишите других героев по памяти:



9. Выберите главную героиню мультфильма «Дюймовочка»: _____

Напишите имена других героев по памяти:



10. Выберите героя, который не имеет отношение к мультфильму про Карлсона: _____

Напишите имена всех героев по памяти:



11. Напишите имя своего любимого персонажа _____

12. Про кого вы бы хотели снять мультфильм?

Методические материалы

Рекомендации по организации дополнительного образования для детей с ОВЗ и инвалидностью с учетом нозологических групп.

В процессе проведения занятий и/или отдельных мероприятий могут возникнуть определенные сложности, обусловленные психическими и физическими особенностями детей с ОВЗ и/или инвалидностью.

Эффективное выполнение целей и задач каждого занятия/мероприятия напрямую зависит от понимания учащимися инструкций, заданий, правил, предлагаемых взрослыми.

При организации дополнительного образования детей с ОВЗ и детей с инвалидностью необходимо создать специальные образовательные условия.

Однако для педагогов, осуществляющих образовательный процесс, важно знать и учитывать несколько ключевых позиций по каждой нозологической группе.

Для общающихся с нарушением слуха:

Основным способом восприятия речи глухими детьми является чтение с губ, слабослышащими – слухо-зрительное восприятие. В соответствии с этим обучающиеся с нарушением слуха должны находиться в классе на первой парте. Обращение к письменной речи в форме индивидуальных табличек, каких-либо текстов, составленных с учетом уровня речевого развития ребенка, в значительной мере может облегчить процесс овладения материалом. Необходимо осуществлять контроль над тем, чтобы дети с нарушением слуха пользовались слуховыми аппаратами, обеспечивающими более точное восприятие речи слухо-зрительно. Для детей с нарушением слуха специальными условиями реализации программы являются: использование специально подобранных индивидуальных слуховых аппаратов (или наличием кохлеарного импланта), обеспечивающих более точное слухозрительное восприятие речи и позволяющих максимально использовать остаточный слух для приема звуковой информации; использование видеотехники, мультимедийных проекторов,

электронных досок, компьютеров и иных видеоматериалов, позволяющих дублировать звуковую информацию зрительной.

Для обучающихся с нарушением зрения:

В связи с ограниченностью визуального восприятия незрячих и слабовидящих детей большое значение приобретает в процессе обучения адекватная вербализация материала. Следует стремиться подбирать словесные описания таким образом, чтобы у ребенка с нарушенным зрением формировались правильные представления об описываемом объекте. Дети с нарушенным зрением должны находиться в аудитории на более освещенном месте ближе к окну. Кроме того, следует помнить о дозировании зрительной нагрузки. Педагог должен следить за тем, чтобы слабовидящий ребенок пользовался очками и другой оптикой. Не следует забывать о режиме освещенности, однако при некоторых заболеваниях сетчатки слабовидящие испытывают светобоязнь, что следует учитывать.

Для обучающихся с тяжелым нарушением речи:

Создание развивающей образовательной среды, которая представляет собой систему условий социализации и индивидуализации детей. Возможности обучения детей с нарушением речи достаточно велики, но так как выделяется большое количество форм речевых нарушений, то к таким детям необходим дифференцированный подход с соблюдением следующих принципов:

- принцип индивидуализации, учета возможностей, особенностей развития и потребностей каждого ребенка;
- принцип признания каждого ребенка полноправным участником образовательного процесса;
- принцип поддержки детской инициативы и формирования познавательных интересов каждого ребенка; принцип интеграции усилий специалистов;
- принцип конкретности и доступности учебного материала, соответствия требований, методов, приемов и условия образования индивидуальным и возрастным особенностям детей;
- принцип систематичности и взаимосвязи учебного материала;
- принцип постепенности подачи учебного материала;
- принцип концентрического наращивания информации.

Для обучающихся с нарушением опорно-двигательного аппарата.

Особое внимание должно быть уделено правильной организации двигательного режима. Педагог должен подбирать для ребенка наиболее удобную позу во время работы за столом, учитывать быструю утомляемость у них во время активных действий, формировать правильные представления о движении через ощущение движений, навыки самообслуживания. Также следует предусмотреть удобное для ребенка расположение в аудитории.

Для обучающихся с расстройством аутистического спектра.

При обучении детей с РАС необходимо соблюдать следующие условия:

- создание специальных условий для получения дополнительного общего образования в соответствии с возрастными, индивидуальными особенностями и особыми образовательными потребностями, развитие способностей и творческого потенциала обучающегося;
- обеспечение вариативности и разнообразия содержания организационных форм получения образования обучающимися образовательных потребностей, способностей и состояния здоровья, типологических и индивидуальных особенностей.

Оборудование рабочего места ребенка до начала занятия. Начинание педагогом действия в знакомом ребенку ритме, пении, особом обозначающем их слове, картинке, вещи, прибаутке, проговаривании условленного стихотворения, что позволит ребенкуотреагировать на стереотип и автоматически войти в его реализацию. Сохранение постоянства в пространственной организации жизни ребенка в образовательном учреждении. Четкое определение места занятий для ребенка с РАС, четкое понимание им, что он должен делать во всех других местах здания, где он бывает, в некоторых случаях возможно использование схемы, плана школы.

Организация занятий с возможностью своевременного переключения и отдыха. Организация места для занятий так, чтобы ничто не отвлекало ребенка, чтобы его зрительное поле было максимально организовано: ребенок должен сидеть так, чтобы не видеть отвлекающих пособий и двери; на самом столе (рабочем месте) должно находиться только то, что понадобится для выполнения одного задания, для проведения одного конкретного занятия.

Для обучающихся с интеллектуальными нарушениями.

Современный ребенок с нарушенным интеллектом, так же как и все остальные, живет в мире высоких компьютерных и инновационных технологий. Однако для детей с умственной отсталостью информация должна поступать небольшими порциями и постоянно повторяться, при этом необходимо создавать эффекты, которые привлекали бы внимание учащихся, например:

- для усвоения новых знаний – компьютерная презентация;
- для практических занятий – отработка полученных знаний – компьютерная игра;
- для проверки усвоенных знаний – компьютерные тренажеры.

Здоровьесберегающие технологии направлены на сохранение, формирование и укрепление здоровья детей с интеллектуальной недостаточностью. Умственно отсталый ребенок, как и всякий ребенок, растет и развивается, но развитие его замедляется с самого начала и идет на дефектной основе, что порождает трудности вхождения в социальную среду, рассчитанную на нормально развивающихся детей. Обучение умственно отсталого ребенка с применением здоровьесберегающих методик имеет решающее значение для их развития и реабилитации в обществе. Основопологающие принципы здоровьесберегающих технологий:

- создание доброжелательной образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебно-воспитательного процесса;
- развитие двигательной активности: включение в обучение двигательной активности;
- обеспечение адекватного восстановления сил: смена видов деятельности, регулярное чередование периодов напряженной работы и расслабления, смена произвольной и эмоциональной активации необходима во избежание переутомления.

Игровые технологии – это игровая форма взаимодействия педагога и учащихся через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакли, деловое общение). При этом образовательные задачи включаются в содержание игры. В образовательном процессе используют занимательные, театрализованные, деловые, ролевые, компьютерные игры. Реализация игровых приёмов и ситуаций в дополнительном образовании включает в себя:

- постановку дидактической цели перед учащимися в форме игровой задачи;
- подчинение учебной деятельности правилам игры;
- использование учебного материала в качестве игрового средства;
- связь успешного выполнения дидактического задания с игровым результатом

Для обучающихся с задержкой психического развития.

С целью наиболее эффективной организации образовательного процесса применяются различные методы обучения и воспитания детей с задержкой психического развития. В работе применяются наглядные, практические и словесные методы.

В работе с детьми с задержкой психического развития **наглядные методы** являются крайне востребованными, особенно на начальных этапах обучения.

Соединение в восприятии языкового материала слуховых (прослушивание заданий, чтение литературы, слушание музыки, аудиообразцов) и зрительных (картины, схемы поделок, подробные мастер-классы, таблицы, компьютерные презентации, демонстрации поделок, показ способов изображения, поэтапный показ действий; индивидуальная работа с полным и частичным показом способов изображения и т. д.) со стороны воспитанников способствует более прочному усвоению вводимого материала.

Применение средств наглядности способствует формированию положительного эмоционального настроения у воспитанников с задержкой психического развития, повышению их учебной мотивации, активизации познавательной активности.

Практические методы обучения (практические работы, коллективные работы, игра и др.) широко используем в процессе обучения детей для расширения их возможностей познания действительности, формирования предметных и универсальных компетенций.

На занятиях в детских объединениях используются продуктивные виды деятельности (рисование, лепка, аппликация, конструирование и др.).

Словесные методы обучения (рассказ, беседа, объяснение и др.) имеют специфику в процессе обучения детей с задержкой психического развития и на первых этапах обязательно сочетаются с наглядными и практическими методами.

Недостаточная сформированность основных мыслительных операций и памяти детей с ЗПР, замедление скорости приема и переработки сенсорной и речевой информации определяют необходимость дозированного сообщения нового материала (методом «малых шагов») с большой детализацией, развернутостью, с конкретностью действий в форме алгоритмов. При выполнении заданий ребенку с ЗПР необходимо соблюдать четкую последовательность, поэтапность действий, предварительно заданную

педагогом. Наиболее эффективным является проведение бесед при объяснении, закреплении, обобщении материала.

1. «Превращение карандаша»

- Педагог: Я сейчас дам любому из вас карандаш, а он должен превратить его в другой предмет. но чтоб мы поняли в какой. Нужно проделать ряд логических действий, свойственный этому предмету. Например ученик держит карандаш и пытается вдеть нить в иголку и шить. Ученик выполнив задание передает карандаш другому ученику. Повторяться нельзя.

2. «Опиши картину»

- Показываю детям иллюстрацию крупного формата, чтобы они могли хорошо рассмотреть. Важно, чтоб на иллюстрации было много симпатичных деталей. Дети должны запомнить и картину целиком (как бы сфотографировать), и как можно больше деталей, пока я считаю до десяти закрываю картину и прошу перечислить, что было изображено.

3. «Фотоаппарат»

- Дети в полукруге. Один из них, стоя перед полукругом, «фотографирует» детей. А затем выходит за дверь. Во время короткой паузы дети пересаживаются на другие места. Можно звать «фотографа».
- Как раньше сидели дети?

4. Игра обезьянки.

- Повтори движения (эмоции).

5. Повтори фразу с разной интонацией.

6. «Цепочка»

Цель: учить детей выделять признаки объектов.

Оборудование: картинки с мультгероями.

Ход игры: ведущий показывает ребенку картинку с изображением героя мультфильма, ребёнок называет его. Затем картинка передается другому ребенку. Он должен назвать одно

из качеств героя и передать картинку следующему. Нужно назвать как можно больше признаков и не повториться

7. «Угадай по описанию»

Цель: учить детей по описанию определять объект.

Оборудование: картинки с мультгероями.

Ход игры: ведущий показывает картинку с изображенным персонажа мультфильма только одному из детей. Ребенок описывает объект (не называя его) так, чтобы остальные играющие догадались, о ком идет речь (описывать героя, следует от общего к частному).

8. «Узнай сказку по герою»

Цель: закрепить знания детей о героях мультфильмов.

Ход игры: ребёнок вытягивает карточку с мультгероем и должен ответить, из какого мультлика данный персонаж.

9. «Что (кто) делает так же?»

Цель: учить детей давать оценку поведению и поступкам (других людей, собственных).

Оборудование: картинки с мультгероями.

Ход игры: ведущий называет героя мультфильма. Дети вспоминают его действия, поступки. Предлагается перечислить других героев сказок и мультфильмов, у которых названное действие ярко выражено.

Пример: - Колобок что делает? Какие поступки совершает? - Убегает от Бабушки и дедушки. - а вы знаете, кто еще так поступал? - Маша не послушалась бабушку и заблудилась в лесу. - Скажите, а можно убегать от родных? Почему? и т. д.

10. «Дополни имя»

Цель: закрепить знания детей о мультгероях.

Ход игры: у некоторых сказочных героев двойные имена. Ведущий называет первую часть имени, а дети называют вторую.

- Барон (Мюнхгаузен)
- Старуха (Шапокляк)
- Винни (Пух)
- Соловей (Разбойник)
- Дед (Мороз)
- Старик (Хоттабыч)

- Доктор (Айболит)
- Сестрица (Аленушка)
- Домовенок (Кузя)
- Финикс (Ясный Сокол)
- Дядя (Степа, Федор)
- Черепаха (Тортила)
- Елена (Прекрасная)
- Красная (Шапочка)
- Железный (Дровосек)
- Иванушка (Дурачок)
- Змей (Горыныч)
- Крошечка (Хаврошечка)
- Иван (Царевич)
- Кощей (Бессмертный)
- Кот (Леопольд, Матроскин)
- Крокодил (Гена)
- Муха (Цокотуха)
- Папа (Карло)
- Почтальон (Печкин)
- Илья (Муромец)
- Василиса (Премудрая)
- Конек (Горбунок)
- Баба (Яга)

11. «Что делают эти люди?»

Цель: закрепить название профессий и их деятельность в мультипликации.

Оборудование: мяч

Ход игры: ведущий бросает ребёнку мяч и называет профессию в мультипликации, а ребёнок кидая мяч обратно говорит, что делает человек этой профессии при создании мультфильма.

- **Режиссёр** - придумывает, пишет, сочиняет.
- **Художники** - лепят, рисуют, шьют.
- **Аниматор** - передвигает, двигает.
- **Оператор** - фотографирует, снимает.
- **Композитор** – пишет.

- **Актёр** - озвучивает.
- **Монтажёр** - собирает мультфильм на компьютере.

12. «Добрые и злые герои в мультфильмах»

Цель: закрепить у детей понятия добра и зла.

Ход игры: ведущий называет сказочных героев, если это добрый герой дети хлопают, а если злой – топают.

- Я скакала-скакала и Мальвину, повстречала!
- Я скакала- скакала серого волка, повстречала!
- Я скакала – скакала Карлсона, повстречала!
- Я скакала- скакала Бабу-Ягу, повстречала!
- Я скакала – скакала Золушку, повстречала!
- Я скакала – скакала Кощея Бессмертного, повстречала!
- Я скакала – скакала Белоснежку, повстречала!
- Я скакала – скакала Шапокляк, повстречала!
- Я скакала – скакала Доктора Айболита, повстречала!
- Я скакала – скакала Чиполлино, повстречала!

13. Рассказ

Игра рассчитана как на индивидуальное использование, так и на коллективное.

Вариант 1:

Ребенку предлагается от 2 до 4 картинок с сюжетным изображением. Задание: Разложи картинки по порядку и придумай по ним рассказ.

Усложнение: Использование приема «Выход за картину».

Вариант 2:

В игре принимают участие столько человек сколько картинок.

Коллективно они принимают решение о порядке сюжетной линии, договариваются кто какую картинку будет рассказывать.









Рабочая тетрадь по мультипликации



<https://disk.yandex.ru/i/RaLJ8bZVeDZ18g>

План воспитательной работы на 2025-2026 учебный год

	Направление воспитательной работы	Содержание	Мероприятия	Дата проведения
1	Гражданско-патриотическое воспитание	воспитание любви к родному краю, патриотических и гражданских чувств	Создание мультфильмов на тему: День защитника Отечества, Космос, День Победы.	ноябрь 2025 февраль 2026 апрель 2026 май 2026 май 2026 июнь 2026
2	Нравственное и духовное воспитание, воспитание семейных ценностей	предполагает образование и воспитание личности обучающихся, организация работы с семьей, изучение семейных традиций	Мастер-классы для родителей с детьми,	В течение года
3	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	соответствует трудовому воспитанию, организации трудовой и профориентационной деятельности обучающихся, воспитание трудолюбия, культуры труда	Привлечение обучающихся к трудовым поручениям, наведение порядка на рабочем месте, Субботники.	В течение года
4	Здоровьесберегающее воспитание	сохранение и укрепление нравственного, психического и физического здоровья, формирование основ безопасности, воспитание гармонично развитой личности	Беседы, посвященные здоровому образу жизни Создания мультфильма посвященному спорту.	В течение года

5	Культурологическое и эстетическое воспитание	формирование способностей восприятия и понимания прекрасного, обогащение духовного мира обучающихся средствами искусства и непосредственного участия в творческой деятельности	Участие в конкурсах. Фотоотчет.	В течение года
6	Правовое воспитание и культура безопасности учащихся	соответствует правовому воспитанию и направлен на развитие навыков безопасности и формирования безопасной среды в школе, в быту, на отдыхе	Инструктаж по Технике безопасности и охране труда	сентябрь 2025г. январь 2026г.
7	Экологическое воспитание	соответствует экологическому воспитанию учащихся и предполагает организацию природосообразной деятельности	Участие в конкурсах рисунков по экологическому воспитанию, создания мультфильма на экологическую тематику. Беседы по энергосбережению (экономия ресурсов) Субботники	В течение года