

**Управление образования администрации муниципального образования  
«Гвардейский муниципальный округ Калининградской области»  
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Детско-юношеский центр Гвардейского муниципального округа  
Калининградской области»**

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «20» мая 2025  
Приказ № 42-Д

«Утверждаю»

Директор

МАУ ДО ДЮЦ гор. Гвардейска

Е.А. Тимакова

«20» мая 2025 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности**

**«Ани-Д»**

**Возраст учащихся: 10 – 18 лет**

**Срок реализации программы: 2 года**

Автор программы:  
Федорова Валентина Александровна,  
педагог дополнительного образования

гор. Гвардейск, 2025

## Пояснительная записка

### **Описание предмета, дисциплины которому посвящена программа**

Компьютерная графика и анимация являются одним из наиболее перспективных и популярных направлений современной информатики. Визуальная составляющая современных информационных технологий базируется на основе красочных графических элементов, разнообразных видов анимации, интерактивных элементов управления. Любой продукт информационных технологий не будет привлекать внимания пользователя без графической и анимационной составляющей. Создание продукта, содержащего коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, включающего интерактивный интерфейс и другие механизмы управления составляют основу компьютерной графики и анимации. Мультимедиа - сумма технологий, позволяющих компьютерам вводить, обрабатывать, хранить, передавать и выводить такие типы данных, как текст, графика, анимация, оцифрованные неподвижные отображения, видео, звук, речь.

### **Раскрытие ведущих идей, на которых базируется программа**

Ведущая идея данной программы — создание современной практико-ориентированной высокотехнологичной образовательной среды, позволяющей эффективно реализовывать художественную и научно-исследовательскую деятельность обучающихся в разновозрастных проектных командах, получать новые образовательные результаты и инновационные продукты.

Изучение графических редакторов, программ для анимирования и обработки позволит освоить базовые аспекты по созданию персонажей и анимации.

### **Описание ключевых понятий, которыми оперирует автор программы**

Анимация - последовательный показ (слайд-шоу) заранее подготовленных графических файлов, а также компьютерная имитация движения с помощью изменения (и перерисовки) формы объектов или показа последовательных изображений с фазами движения.

Референс - вспомогательное изображение: рисунок или фотография, которые художник или дизайнер изучает перед работой, чтобы точнее передать детали, получить дополнительную информацию, идеи.

Концепт-арт - это относительно новое течение в рисовании, получившее сейчас широкое распространение благодаря интернет технологиям. Концепт арт предназначен для формирования художником идеи какого-либо творения и ее воплощением на листе бумаги, будь то иллюстрация будущего механизма, дома, фильма, игры, и много чего еще.

Раскадровка- это последовательность кадров, которые в конечном счете станут фильмом.

Аниматик - анимированная раскадровка, то есть серия статических картинок, показанных последовательно, одна за другой.

Цифровая живопись - создание электронных изображений, осуществляемое не путём рендеринга компьютерных моделей, а за счёт использования чело-

веком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

### **Направленность программы**

Дополнительная общеобразовательная программа «Ани-D» имеет техническую направленность.

### **Уровень освоения программы**

Уровень освоения программы – стартовый.

### **Актуальность программы**

Актуальность программы состоит в том, что она повышает доступность получения дополнительного образования, и предусматривает возможность обучения дистанционно.

На сегодняшний день главными факторами в развитии человека является активность, коммуникабельность, творческое и нестандартное мышление. Открытие в себе чего-то нового позволяет ребенку проявить собственную индивидуальность и увидеть мир со всех сторон. Ведь главными аспектами творческого направления является: гибкость мышления, критичность и целостность восприятия и прогнозирования итогов. Развитие технического прогресса непосредственно влияет на все эти качества. Сейчас каждый школьник имеет смартфон и компьютер, активно увлекается игровой деятельностью и просмотрами мультсериалов. Создание дополнительного курса по компьютерной анимации позволит ребенку самостоятельно окунуться в процесс создания мультсцен. При этом ребёнок не просто получает знания владения программами, но и развивает логическое и образное мышление. Продумывая формы для объектов и персонажей, сценарии и диалоги.

Направление в области компьютерных программ и технологий является неотъемлемой частью в повседневной жизни человека. Благодаря компьютеризации и переходу на электронный уровень данная тематика всегда будет актуальна. Для дальнейшего обучения в высших учебных заведениях, дополнительное образование послужит хорошей базой для более углубленного обучения. Освоение программ Paint Tool SAI, Adobe Animate, Open Toonz позволят полностью окунуться в процесс создания и воплощения своих идей. Учащиеся познакомятся с различными стилистическими мультипликационными персонажами (от простого к сложному), попробуют себя в цифровой живописи, узнают о различных приёмах анимирования. Так же научатся создавать анимационные работы с применением штифтов, ознакомятся с основными особенностями покадровой 2d и gif-анимации. Учащиеся научатся: составлять сценарий, создавать концептуальные арты персонажей и окружений, разрабатывать раскадровки и аниматики, озвучивать и монтировать свои проекты.

### **Педагогическая целесообразность образовательной программы**

Программа дополнительного образования «Ани-D» составлена таким образом, чтобы обучающиеся могли овладеть всем комплексом знаний по организации исследовательской изобретательской деятельности, выполнении проектной работы, познакомиться с требованиями, предъявляемыми к оформлению и публичному представлению результатов своего труда, а также приобрести практические навыки работы с программами для создания кон-

цепт артов – Paint Tool SAI, 2d анимации - Adobe Animate и Open Toonz.

В процессе работы обучающиеся получают дополнительные знания в области создания концептуальных артов, компьютерной анимации, обработки видео и звука, а также традиционному анимированию на штифтах.

### **Практическая значимость образовательной программы**

В процессе прохождения курса дети освоят базовый комплекс создания примитивной анимации. Основные направленности: художественная и техническая. Дети научатся продумывать концептуальное решение создания персонажа, делать аниматики, раскадровки, озвучивать и обрабатывать свои проекты. Освоят базовый интерфейс программ, основные инструменты для работы. Содержание данной программы построено таким образом, что обучающиеся под руководством педагога смогут не только создавать примитивные анимации, следуя

предлагаемым пошаговыми инструкциям, но также имеют возможность внесения своей творческой идеи или детали в процессе выполнения задания.

В результате освоения программы, обучающиеся освоят практические навыки рисования, монтажа и звукозаписи, научатся понимать базу концепции, пространственного мышления.

### **Принципы отбора содержания образовательной программы**

Принципы отбора содержания (образовательный процесс построен с учетом уникальности и неповторимости каждого ребенка и направлен на максимальное развитие его способностей):

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода.

### **Отличительные особенности программы**

Отличительной особенностью программы является широкий охват различных технологий. Начиная с примитивной 2D анимации на плоскости и заканчивая озвучкой и монтажом проекта. Учащиеся научатся не только рисовать, но и монтировать видеоряд и подбирать к нему звук, подходящий под тему ролика. Внедрение современных методов работы с обучающимися, одной из которых является дистанционная форма, использование информационно-коммуникационных технологий при взаимодействии обучающегося и педагога.

Дистанционная форма реализации Программы обладает рядом преимуществ:

 доступность обучения (позволяет обучающимся осваивать содержание Программы в индивидуальном режиме независимо от места проживания, социального статуса и состояния здоровья);

 возможность иметь доступ к электронным и цифровым образовательным ресурсам;

 используются новые формы представления и организации информации

(мультимедийные, видео, звуковое сопровождение и т.п.).

Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

«Организации вправе осуществлять реализацию образовательных программ или их частей с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, организуя учебные занятия в виде онлайн-курсов, обеспечивающих для обучающихся независимо от их места нахождения и организации, в которой они осваивают образовательную программу, достижение и оценку результатов обучения путем организации образовательной деятельности в электронной информационно-образовательной среде, к которой предоставляется открытый доступ через информационно-телекоммуникационную сеть "Интернет".

При этом следует иметь в виду, что внедрение дистанционных технологий и электронного обучения нормативно закреплено в рамках:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ст.16);
- Приказа Министерства просвещения от 09.11.2018 г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (п. 10);
- Распоряжения Министерства просвещения Российской Федерации от 18.05.2020 N P-44 «Об утверждении методических рекомендаций для внедрения в основные общеобразовательные программы современных цифровых технологий».

Новые изменения в Федеральном законе «Об образовании» (вступили в силу с 01.07 2020) прямо говорят, что «при угрозе возникновения и (или) возникновении отдельных чрезвычайных ситуаций, введении режима повышенной готовности, или чрезвычайной ситуации на всей территории РФ, либо на её части, реализация образовательных программ, ... осуществляется с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий» (ст.108, п. 17.1).

Программа предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания материала.

Программа опирается на личностно – ориентированный, компетентностный и инновационный подходы, создание условий для самостоятельного самоопределения личности, становления ее гражданской ответственности и социальной компетентности.

### **Цель образовательной программы**

Ознакомление с историей и видами анимации, изучение этапов для создания анимационного ролика, знакомство с программами, развитие гибкости мышления, конструктивности и целостности восприятия и прогнозирования итогов, создание готового анимационного продукта.

## **Задачи образовательной программы**

### *Образовательные:*

- познакомить с видами анимации и проанализировать их;
- ознакомить с основными программами для рисования и анимации;
- изучить этапы создания анимации: от создания персонажа к его анимированию;
- овладеть навыками рисования, монтажа и озвучки;
- познакомить с анимацией на штифтах;
- создать готовый анимированный продукт;
- знакомить обучающихся с технологией дистанционного обучения.

### *Развивающие:*

- формирование и развитие информационной культуры;
- развитие памяти, внимательности, умения общаться и взаимодействовать с другими;
- получение опыта решения задач и проблем во время обучения.

### *Воспитательные:*

- повысить мотивацию к созданию и воплощению идей
- формировать у учащихся настойчивость в достижении цели, создавать
- воспитывать чувство товарищества в командной работе.
- способствовать развитию навыков рисования, анимирования, монтажа и озвучки.
- развивать навыки получения знаний с помощью ИКТ;
- формировать умения получать знания в дистанционной форме;
- формировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей повседневной и учебной деятельности.
- закреплять знания по технике безопасности при работе за компьютером.

## **Психолого-педагогические характеристики обучающихся, участвующих в реализации образовательной программы**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте 10 - 18 лет.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Набор детей в объединение – свободный. Программа объединения предусматривает индивидуальные, групповые, фронтальные формы. Состав групп 8 человек.

### **Формы обучения по образовательной программе**

Теоретические знания по всем разделам программы даются в начале занятий (возможно изучение в дистанционном формате) и закрепляются в практической работе.

Форма обучения дистанционная. Занятия проводятся посредством размещения учебного материала (презентаций) в дистанционной группе «Социальная сеть работников образования nsportal.ru», в ЕИС «Навигатор» и в мессенджере What'sApp, ВК мессенджере «Сферум».

Форма обучения – очная.

В каникулярное время дети занимаются самоподготовкой.

### **Режим занятий, периодичность и продолжительность**

Общее количество часов в год – 72 часа. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах. Продолжительность одного академического часа составляет: для детей дошкольного возраста и младших школьников - 30 минут;

для школьников 5-11 классов – 45 минут. После 30-45 минут занятий организуется перерыв 10 минут.

Занятия проходят 1 раз в неделю по 2 академических часа, либо 2 раза в неделю по 1 академическому часу, итого 2 часа в неделю.

### **Объем и срок освоения образовательной программы**

Срок освоения программы – 2 года.

На полное освоение программы требуется 144 часа, включая индивидуальные консультации, экскурсоводческие практикумы, посещение экскурсий.

### **Основные методы обучения**

Основной технологией обучения по программе выбрана технология нового типа разноуровневого обучения. Участие в образовательных событиях позволяет обучающимся пробовать себя в конкурсных режимах и демонстрировать успехи и достижения по части компьютерной анимации. При организации образовательных событий сочетаются индивидуальные и групповые формы деятельности и творчества, разновозрастное сотрудничество, возможность «командного зачета», рефлексивная деятельность, выделяется время для отдыха, неформального общения и релаксации. У обучающихся повышается познавательная активность, раскрывается их потенциал, вырабатывается умение конструктивно взаимодействовать друг с другом.

Каждое занятие содержит теоретическую часть и практическую работу по закреплению этого материала. Благодаря такому подходу у обучающихся вырабатываются такие качества, как уверенность, чувство ответственности, принятие решений, позитивность, управление временем, мотивация, гибкость, умение решать проблемы, критическое мышление, устойчивость к неудачам, позитивная эмоциональная установка, удовлетворенность работой.

Каждое занятие условно разбивается на 3 части, которые составляют в комплексе целостное занятие:

1 часть включает в себя организационные моменты, изложение нового материала, инструктаж, планирование и распределение работы для каждого учащегося на данное занятие;

2 часть – практическая работа учащихся (индивидуальная или групповая, самостоятельная или совместно с педагогом, под контролем педагога). Здесь происходит закрепление теоретического материала, отрабатываются навыки и приемы; формируются успешные способы профессиональной деятельности; часть – посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе. Широко использу-

ется форма творческих занятий, которая придает смысл обучению, мотивирует обучающихся на достижении цели, выполнении качественного проекта. Это позволяет в увлекательной и доступной форме пробудить интерес учащихся к личностному выражению себя в творческом процессе.

*Метод дискуссии* учит обучающихся отстаивать свое мнение и слушать других.

Например, при изготовлении анимационного ролика, обучающимся необходимо высказаться, аргументированно защитить свою работу. Учебные дискуссии обогащают представления обучающихся по теме, упорядочивают и закрепляют знания.

*Деловая игра*, как средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные), показывает им возможность выбора этой сферы деятельности в качестве будущей профессии.

*Ролевая игра* позволяет участникам представить себя в предложенной ситуации, ощутить те или иные состояния более реально, почувствовать последствия тех или иных действий и принять решение.

*Лекция* с разбором конкретных ситуаций используется для наглядного ознакомления с материалом, осмысления значения деталей, описанных в ситуации; анализа и синтез информации и аргументов; работа с предположениями и заключениями; оценки альтернатив; принятия решений.

### **Планируемые результаты**

В работе над проектом обучающиеся получают не только новые знания, но также надпредметные компетенции: умение работать в команде, способность анализировать информацию и принимать решения при создании анимационного ролика.

#### **Образовательные**

Результатом занятий будет способность обучающихся к самостоятельному решению ряда задач с использованием образовательных конструкций, а также создание творческих проектов. Конкретный результат каждого занятия - это короткая анимация объекта. Проверка проводится визуально - путем совместного просмотра проделанной работы обучающимися. Результаты каждого занятия вносятся преподавателем в рейтинговую таблицу. Основной способ итоговой проверки – регулярные зачеты с известным набором пройденных тем. Сдача зачета является обязательной, и последующая пересдача ведется «до победного конца».

#### **Развивающие**

Изменение в развитии пространственного мышления, внимательности, усидчивости, целеустремленности, желанию довести начатое до конечного результата. Повышение уровня владения компьютером и программным обеспечением. Оттачивание навыков рисования. Наиболее ярко результат проявляется при создании и защите самостоятельного творческого проекта.

#### **Воспитательные**

Воспитательный результат занятий можно считать достигнутым, если обучающиеся проявляют стремление к самостоятельной работе, созданию творче-

ских проектов.

### **Механизм оценивания образовательных результатов**

1. Уровень теоретических знаний. Низкий уровень. Обучающийся знает фрагментарно изученный материал. Изложение материала сбивчивое, требующее корректировки наводящими вопросами.

- Средний уровень. Обучающийся знает изученный материал, но для полного раскрытия темы требуются дополнительные вопросы.

- Высокий уровень. Обучающийся знает изученный материал. Может дать логически выдержанный ответ, демонстрирующий полное владение материалом.

2. Уровень практических навыков и умений при выполнении графического рисунка, анимации и моделирования.

- Низкий уровень. Обучающийся плохо ориентируется в программе, не знает панель инструментов, испытывает затруднения в работе.

- Средний уровень. Обучающийся не плохо ориентируется в программе, знает только основные инструменты на панели, работает по образцу.

- Высокий уровень. Обучающийся хорошо ориентируется в программе, знает панель инструментов, проявляет творческую активность при выполнении задания.

### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

Для выявления уровня усвоения содержания программы и своевременного внесения коррекции в образовательный процесс, проводится промежуточный контроль в виде создания мультипликационных роликов на протяжении семестра. Итоговый контроль проводится в виде защиты творческого проекта после освоения каждого курса программы. Учащиеся участвуют в различных конкурсах муниципального, регионального и всероссийского уровня.

### **Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы**

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий. В качестве нормативно-правовых оснований проектирования данной программы выступает Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Устав, правила внутреннего распорядка обучающихся, локальные акты. Указанные нормативные основания позволяют образовательному учреждению разрабатывать образовательные программы с учетом интересов и возможностей обучающихся.

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательного процесса к любой информации, связанной с реализацией общеразвивающей программы, планируемыми результатами, организацией образовательного процесса и условиями его осуществления.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательного процесса (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни; дифференциация и индивидуализация обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья;
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

#### **Материально-технические условия (обеспечение)**

- Персональный компьютер – 8 шт.,
- Графическая станция – 1 шт.,
- Планшет графический – 8 шт.,
- Проектор – 1 шт.,
- Экран – 1 шт.

#### **Кабинет, соответствующий санитарным нормам СанПин**

Пространственно-предметная среда (стенды, наглядные пособия и др.).

#### **Кадровые**

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

#### ***Оценочные и методические материалы***

Вся оценочная система делится на три уровня сложности:

1. Учащийся может ответить на общие вопросы по большинству тем, с помощью педагога может создать проектную работу (на выбор).
2. Учащийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно создать проектную работу любой из предложенных ему специфик.
3. Учащийся отвечает на все вопросы, поднимаемые за период обучения. Может самостоятельно создать проектную работу любой из предложенных ему специфик. Но, располагает сведениями сверх программы, проявляет интерес к теме. Проявил инициативу при выполнении конкурсной работы или проекта. Вносил предложения, имеющие смысл.

Кроме того, весь курс делится на разделы. Успехи обучающегося оцениваются так же и по разделам:

- теория;
- практика;

- самостоятельная работа над проектом.

### ***Методическое обеспечение***

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих методических видов продукции:

- электронные учебники;
- экранные видео лекции, Screencast (экранное видео – записываются скриншоты (статические кадры экрана) в динамике);
- видеоролики;
- информационные материалы на сайте, посвященном данной дополнительной общеобразовательной программе.

По результатам работ всей группы будет создаваться мультимедийное интерактивное издание, которое можно будет использовать не только в качестве отчетности о проделанной работе, но и как учебный материал для следующих групп обучающихся.

## Содержание программы

1 год обучения (72 часа, 2 часа в неделю)

№ п/п	Тема	Основное содержание	Основные формы работы	Средства обучения воспитания	Ожидаемые результаты	Форма подведения итогов
<b>Раздел 1. Техника безопасности, и введение в историю анимации (2 часа)</b>						
1	Техника безопасности. Введение в образовательную программу.	Правила поведения компьютерном классе.	Рассказ, беседа, просмотр презентации.	Презентация, инструкция по технике безопасности, персональные компьютеры.	Изучить и освоить правила поведения в компьютерном классе.	Беседа, опрос.
2	Анимация. Её типы и виды.	Знакомство с базой анимирования. Определение уровня умений и знаний.	Рассказ, беседа, просмотр презентации.	Презентация	Ознакомление с различными анимационными техниками.	Беседа, опрос.
<b>Раздел 2. Знакомство с компьютерной анимацией</b>						
3	Понятие компьютерной анимации	Знакомство с компьютерной 2d анимацией.	Рассказ, беседа, просмотр презентации, видеороликов.	Презентация, видеоролик.	Ознакомление с разными видами компьютерной 2d анимации.	Беседа, опрос.
4	Основы анимирования	Изучение различных способов анимирования: классическое, перекладка, морфинг и д.р.	Рассказ, беседа, просмотр презентации, видеороликов.	Презентация, видеоролик.	Ознакомления со способами передачи движения плоского объекта.	Беседа, опрос.
<b>Раздел 3. Анимация на штифтах.</b>						

5	Знакомство с технологией анимирования на штифтах	Знакомство с ручной техникой анимирования: штифты, калька, программа для съёмки готовых кадров.	Рассказ, беседа, наглядный показ технологии работы с анимацией на штифтах.	Штифт, калька, мобильный телефон.	Ознакомление поэтапностью работы.	Беседа.
6	Упражнение «Прыгающий мяч»	Основные принципы создания анимации с использованием штифтов.	Практическая работа	Штифт, калька, мобильный телефон.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
7	Упражнение «Морфинг»	Основные принципы создания анимации с использованием штифтов.	Практическая работа	Штифт, калька, мобильный телефон.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
8	Упражнение «Морфинг»	Основные принципы создания анимации с использованием штифтов.	Практическая работа	Штифт, калька, мобильный телефон.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
9	Упражнение «Червяк/гусеница»	Основные принципы создания анимации с использованием штифтов.	Практическая работа	Штифт, калька, мобильный телефон.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
10	Упражнение «Червяк/гусеница»	Основные принципы создания анимации с использованием штифтов.	Практическая работа	Штифт, калька, мобильный телефон.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

11	Упражнение «Реплика»	Основные принципы создания анимации с использованием штифтов.	Практическая работа	Штифт, калька, мобильный телефон.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
12	Упражнение «Реплика»	Основные принципы создания анимации с использованием штифтов.	Практическая работа	Штифт, калька, мобильный телефон.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
13	Оценивание и анализ проделанных упражнений	Сбор всех сделанных роликов в одно видео. Оценка результата работы.	Беседа, просмотр видеороликов.	Компьютер с программным обеспечением, видеоряд.	Оценивание проделанной работы.	Педагогическое наблюдение, беседа.
Раздел 4. Принцип создания персонажей от «А» до «Я»						
14	Виды построения простых персонажей.	Знакомство с построением персонажа из простых геометрических фигур (круг, прямоугольник и т.д.).	Беседа, просмотр презентации.	Презентация.	Изучить построение простых персонажей.	Беседа.
15	Способы упрощения сложных персонажей.	Знакомство с техникой упрощения сложных персонажей (из реалистики с мульт-версии)	Беседа, просмотр презентации.	Презентация.	Изучить способы упрощения.	Беседа, педагогическое наблюдение, самостоятельная работа.

16	Игра «Нарисуй за 2 минуты, 1 минуту, 30 секунд».	За отведённое время нарисовать упрощённых персонажей.	Беседа, просмотр презентаций.	Презентация.	За короткое время научиться упрощать персонажей «на ходу».	Беседа, педагогическое наблюдение, самостоятельная работа.
17	Практика рисования простых персонажей	Рисование простого персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
18	Практика упрощения сложных персонажей	Рисование упрощённого персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 5. Создание персонажа в Paint Tool Sai						
19	Знакомство с редактором.	Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов.	Беседа, просмотр урока на мониторе.	Компьютер с программным обеспечением, демонстрация экрана.	Познакомится с программой.	Беседа, рассказ, опрос.
20	Разработка концепт-персонажей/эмоций	Разработка концепт-арта персонажа, проработка его эмоций.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
21	Разработка концепт-персонажей/эмоций	Разработка концепт-арта персонажа, проработка его эмоций.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
22	Разработка окружения	Разработка переднего плана.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

23	Разработка окружения	Разработка заднего плана.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 6. Знакомство с базовыми принципами анимации						
24	Упражнение «Сжатие и растяжение»	Обсуждение и работа над анимацией.	Практическая работа	Видеоролик, компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
25	Упражнение «Сжатие и растяжение»	Работа над анимацией.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
26	Упражнение «Морфлинг»	Обсуждение и работа над анимацией.	Практическая работа	Видеоролик, компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
27	Упражнение «Морфлинг»	Работа над анимацией.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
28	Упражнение «Морфлинг»	Работа над анимацией.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
29	Упражнение «Червяк и фрукт»	Обсуждение и работа над анимацией.	Практическая работа	Видеоролик, компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
30	Упражнение «Червяк и фрукт»	Работа над анимацией.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

31	Упражнение «Червяк и фрукт»	Работа над анимацией.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
32	Упражнение «Походка»	Обсуждение и работа над анимацией.	Практическая работа	Видеоролик, компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
33	Упражнение «Походка»	Работа над анимацией.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
34	Упражнение «Походка»	Работа над анимацией.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 7. Создание сценария, раскадровок и аниматика							
35	Написание сценария.	Придумывается сюжет будущей короткой анимации. Место действия, персонажи и т.д.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
36	Зарисовки персонажей и фона.	Эскизы персонажей и фона.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
37	Создание аниматика.	Эскизы главных сцен и действий.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

38	Создание рас- кадровки.	Эскизы ключевых кадров.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое на- блюдение, беседа, самостоятельная работа.
39	Создание рас- кадровки.	Эскизы ключевых кадров.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое на- блюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 8. Анимация в Adobe Animate							
40	Знакомство с программой Adobe Animate. Интерфейс, па- нель инстру- ментов, таймлайн и д.р.	Знакомство с интерфейсом и панелью инстру- ментов.	Беседа, просмотр урока на мониторе.	Компьютер программным обеспечением, демонстрация экрана.	с	Познакомится программой	с Беседа, рассказ, опрос.
41	Создание ани- матика	Создание аниматика, про- рисовка ключе- вых моментов.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
42	Создание рас- кадровки	Создание раскад- ровки, с промежуточным и движениями.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое на- блюдение, беседа, самостоятельная работа.
43	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кад- ров, сглаживание дви- жений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое на- блюдение, беседа, самостоятельная работа.
44	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кад- ров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое на- блюдение, беседа, самостоятельная работа.

45	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
46	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
47	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
48	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
49	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
50	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
51	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

52	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
53	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
54	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
55	Сборка готового проекта в Camtasia Studio.	Экспорт видеороликов, подборка звука/создание озвучки.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 9. Работа над творческим проектом						
56	Создание персонажа, истории, раскадровки	Детальный персонаж, с историей и сценарием, пробные раскадровки ключевых действий.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
57	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
58	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

59	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
60	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
61	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
62	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
63	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
64	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
65	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
66	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

67	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
68	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
69	Сборка мультфильма, озвучивание, подбор музыки, титры.	Сборка анимационных кадров, наложение эффектов, подбор музыки и звуков/озвучка.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
<b>Раздел 10. Защита проектов</b>						
70	Демонстрация анимационного ролика. Обсуждение.	Просмотр и оценивание проделанной работы.	Просмотр итоговых работ, беседа.	Видеоролик.	Оценивание проделанной работы.	Педагогическое наблюдение, беседа.
71	Защита творческих проектов.	Демонстрация проекта.	Презентация творческих работ коллективный анализ видеороликов, самоанализ.	Видеоролик, презентация.	Закрепить полученные знания.	Защита творческих проектов.
72	Защита творческих проектов.	Демонстрация проекта.	Презентация творческих работ, коллективный анализ видеороликов, самоанализ.	Видеоролик, презентация.	Закрепить полученные знания.	Защита творческих проектов.

**Содержание программы  
2 год обучения (72 часов, 2 часа в неделю)**

№ п/п	Тема	Основное содержание	Основные формы работы	Средства обучения и воспитания	Ожидаемые результаты	Форма подведения итогов
Раздел 1. Техника безопасности, повторение пройденного материала						
1	Техника безопасности. Введение в образовательную программу.	Правила поведения в компьютерном классе.	Рассказ, беседа, просмотр презентации.	Презентация, инструкция по технике безопасности, персональные компьютеры.	Изучить и освоить правила поведения в компьютерном классе.	Беседа, опрос.
2	Повторение пройденного материала	Повторение приёмов анимации, опрос по программам и горячим клавишам.	Рассказ, беседа.	Презентация	Повторение пройденного материала.	Беседа, опрос.
Раздел 2. Стиль. Анатомия персонажей						
3	Стиль.	Знакомство с различными стилями рисования. Их плюсы и минусы.	Рассказ, беседа.	Презентация	Выбор стилистики рисования	Беседа.
4	Анатомия.	Базовые основы анатомии.	Рассказ беседа.	Презентация	Знание основ анатомии.	Беседа, опрос.
5	Анатомия	Разбор анатомия мультипликационных персонажей.	Рассказ беседа.	Презентация	Знание пропорций определённых стилей рисования.	Беседа, опрос.
6	Анатомия.	Практика рисовании анатомического тела.	Самостоятельная работа.	Презентация.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
7	Анатомия.	Практика рисования пропорций мультипликационных пер-	Самостоятельная работа.	Презентация.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная

		сонажей.				работа.
8	Анатомия.	Практика рисования пропорций мультипликационных персонажей.	Самостоятельная работа.	Презентация.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 3. Знакомство с концепт артами персонажей и окружения						
9	Концепт арты персонажей.	Знакомство с оформлением концептуальных артов персонажей.	Рассказ беседа.	Презентация	Умение правильно оформлять концепт-арт персонажа.	Беседа, опрос.
10	Концепт арты окружений.	Знакомство с оформлением концептуальных артов окружения.	Рассказ беседа.	Презентация	Умение правильно оформлять концепт-арт окружения.	Беседа, опрос.
Раздел 4. Разработка концепт артов персонажей и окружения						
11	Подготовка к созданию концепт-артов.	Обсуждение выбора персонажа и окружения.	Рассказ беседа.	Презентация	Готовая идея для дальнейшей работы.	Беседа, самостоятельная работа.
12	Подготовка эскизов.	Создание наброска будущего концепт-арта персонажа.	Самостоятельная работа.	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
13	Подготовка эскизов.	Создание наброска будущего концепт-арта персонажа.	Самостоятельная работа.	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
14	Детализация и покрас.	Лайн и покрас концепт-арта.	Самостоятельная работа.	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

15	Детализация и покрас	Лайн и покрас концепт-арта.	Самостоятельная работа.	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
16	Подготовка эскизов.	Создание наброска будущего концепт-арта окружения.	Самостоятельная работа.	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
17	Подготовка эскизов.	Создание наброска будущего концепт-арта окружения.	Самостоятельная работа.	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
18	Детализация и покрас	Лайн и покрас концепт-арта.	Самостоятельная работа.	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
19	Детализация и покрас	Лайн и покрас концепт-арта.	Самостоятельная работа.	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

Раздел 5. Знакомство с анимационными приёмами

20	Упражнение «Вокруг своей оси»	Набросок анимации поворота персонажа вокруг своей оси.	Практическая работа	Видеоролик, компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
21	Упражнение «Вокруг своей оси»	Лайнинг работы.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
22	Упражнение «Персонаж с питомцем»	Набросок анимации персонажа и животного.	Практическая работа	Видеоролик, компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

23	Упражнение «Персонаж с питомцем»	Лайнинг работы.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 6. Разработка короткой анимационной рекламы						
4	Создание сцен. Выбор рекламы желаемого продукта. Либо социальная реклама (на выбор)	Детальный персонаж, с историей и сценарием, пробные раскадровки ключевых действий.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
25	Создание аниматика	Создание аниматика, прорисовка ключевых моментов.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
26	Создание раскадровки	Создание раскадровки, с промежуточными движениями.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
27	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
28	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
29	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная

		движений.				работа.
30	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
31	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
32	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
33	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
34	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
35	Сборка мультфильма, озвучивание, подбор музыки, титры.	Сборка анимационных кадров, наложение эффектов, подбор музыки и звуков/озвучка.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 7. Работа над творческими проектами						
36	Разработка проектов на свободную тему.	Создание сценария, персонажей, места действий.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

37	Создание аниматика	Создание аниматика, прорисовка ключевых моментов.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
38	Создание раскадровки	Создание раскадровки, с промежуточным и движениями.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
39	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
40	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
41	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
2	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
43	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
44	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

45	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
46	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
47	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
48	Сборка мультфильма, озвучивание, подбор музыки, титры.	Сборка анимационных кадров, наложение эффектов, подбор музыки и звуков/озвучка.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
49	Сборка мультфильма, озвучивание, подбор музыки, титры.	Сборка анимационных кадров, наложение эффектов, подбор музыки и звуков/озвучка.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 8. Работа над творческим проектом						
50	Создание персонажа, истории, раскадровки	Детальный персонаж, с историей и сценарием, пробные раскадровки ключевых действий.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
51	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.



		движений.				работа.
60	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
61	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
62	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
63	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
64	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
65	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
66	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

67	Работа над анимацией	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
68	Сборка мультфильма, озвучивание, подбор музыки, титры.	Сборка анимационных кадров, наложение эффектов, подбор музыки и звуков/озвучка.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
69	Сборка мультфильма, озвучивание, подбор музыки, титры.	Сборка анимационных кадров, наложение эффектов, подбор музыки и звуков/озвучка.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 10. Защита проектов						
70	Демонстрация анимационного ролика. Обсуждение.	Просмотр и оценивание проделанной работы.	Просмотр итоговых работ, беседа.	Видеоролик.	Оценивание проделанной работы.	Педагогическое наблюдение, беседа.
71	Защита творческих проектов.	Демонстрация проекта.	Презентация творческих работ коллективный анализ видеороликов, самоанализ.	Видеоролик, презентация.	Закрепить полученные знания.	Защита творческих проектов.
72	Защита творческих проектов.	Демонстрация проекта.	Презентация творческих работ, коллективный анализ видеороликов, самоанализ.	Видеоролик, презентация.	Закрепить полученные знания.	Защита творческих проектов.

**Учебный план**  
1 год обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов				Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	Самостоятельная подготовка	
1	Техника безопасности, введение в историю анимации. Ссылка на видео <a href="https://disk.yandex.ru/i/3cawo1I84Xesjw">https://disk.yandex.ru/i/3cawo1I84Xesjw</a>	2	1	1		Устный опрос
2	Знакомство с компьютерной анимацией. Её Виды. <a href="https://disk.yandex.ru/i/XIAapImCvOnfSQ">https://disk.yandex.ru/i/XIAapImCvOnfSQ</a>	2	1	1		Устный опрос
3	Анимация на Штифтах. <a href="https://disk.yandex.ru/i/seJ_7B5NF68kGg">https://disk.yandex.ru/i/seJ_7B5NF68kGg</a>	9	2	7		Видеоряд
4	Принцип создание персонажей от «А» до «Я» <a href="https://disk.yandex.ru/i/4rFYZbcNmFv_qg">https://disk.yandex.ru/i/4rFYZbcNmFv_qg</a>  <a href="https://disk.yandex.ru/i/uXQHmceV44O9w">https://disk.yandex.ru/i/uXQHmceV44O9w</a>	5	2	3		Презентация
5	Создание персонажа в редакторе Paint Tool Sai <a href="https://disk.yandex.ru/i/2yFkQMjfOKkGaA">https://disk.yandex.ru/i/2yFkQMjfOKkGaA</a>	5	1	4		Презентация
6	Знакомство с базовыми принципами Анимации <a href="https://disk.yandex.ru/i/9WQONID4PSCnReQ">https://disk.yandex.ru/i/9WQONID4PSCnReQ</a> <a href="https://disk.yandex.ru/i/9bSHJ3DA32GfsA">https://disk.yandex.ru/i/9bSHJ3DA32GfsA</a>	11	1	10		Видеоряд

7	Разработка сценария, раскадровок и аниматиков	5	1	4		Презентация, видеоряд
8	Анимация в Adobe Animate	16	6	10		Устный опрос, практические задания
9	Работа над творческим проектом	14	1	13		Видеоролик
10	Защита проектов	3	1	2		Презентация, видеоролик
	Итого	72	17	55		

### Задачи первого года обучения

#### Образовательные:

- познакомить с видами анимации и проанализировать их;
- ознакомить с основными программами для рисования, анимации и моделирования;
- изучить этапы создания анимации: от создания персонажа к его анимированию;
- овладеть навыками рисования и моделирования;
- познакомить с анимацией на штифтах;
- создать готовый анимированный продукт.

#### Развивающие:

- формирование и развитие информационной культуры;
- развитие памяти, внимательности, умения общаться и взаимодействовать с другими;
- получение опыта решения задач и проблем во время обучения.

#### Воспитательные:

- повысить мотивацию к созданию и воплощению идей
- формировать у учащихся настойчивость в достижении цели, созданию качественного итогового результата;
- воспитывать чувство товарищества в командной работе.
- способствовать развитию навыков рисования, анимирования и моделирования.

### Учебный план 2 год обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов				Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	Самостоятельная подготовка	

1	Техника безопасности, повторение пройденного Материала <a href="https://disk.yandex.ru/i/3cawo1I84Xesjw">https://disk.yandex.ru/i/3cawo1I84Xesjw</a>	2	1	1		Устный опрос
2	Стиль. Анатомия персонажей <a href="https://disk.yandex.ru/i/7b7jIuWGBhLSrw">https://disk.yandex.ru/i/7b7jIuWGBhLSrw</a>	6	3	3		Презентация
3	Знакомство с концепт-артами персонажей и окружения	2	1	1		Презентация
4	Разработка концепт-артов персонажей и окружения	9	2	7		Презентация
5	Знакомство с анимационным и приёмами	4	0	4		Видеоряд
6	Разработка короткой анимационной рекламы	12	1	11		Видеоряд
7	Работа над творческими проектами	14	1	13		Видеоролик
8	Работа над творческим проектом	20	1	19		Видеоролик
9	Защита проектов	3	1	2		Презентация, видеоролик
Итого		72	12	61		

### **Задачи второго года обучения**

#### *Образовательные:*

- познакомить с новыми видами анимации и проанализировать их;
- изучить этапы создания концептуальных артов;
- повышение навыков рисования;
- создать готовые анимированные продукты.

#### *Развивающие:*

- формирование и развитие информационной культуры;
- развитие памяти, внимательности, умения общаться и взаимодействовать с другими;
- получение опыта решения задач и проблем во время обучения.

#### *Воспитательные:*

- повысить мотивацию к созданию и воплощению идей
- формировать у учащихся настойчивость в достижении цели, созданию качественного итогового результата;

- воспитывать чувство товарищества в командной работе.
- способствовать развитию навыков рисования, анимирования и моделирования.

### Календарный учебный график

1.	Режим деятельности	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Ани-Д»
2.	Начало учебного года	1 сентября
3.	Продолжительность учебного периода	36 учебных недель
4.	Продолжительность учебной недели	5 дней
5.	Периодичность учебных занятий	1 раз в неделю по 2 академических часа, либо 2 раза в неделю по 1 академическому часу, итого 2 часа в неделю.
6.	Количество часов	144 часа
7.	Окончание учебного года	31 мая
8.	Период реализации программы	01.09.2025-31.05.2027

### Рабочая программа воспитания

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

1. гражданско-патриотическое
2. нравственное и духовное воспитание;
3. воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
4. интеллектуальное воспитание;
5. здоровьесберегающее воспитание;
6. правовое воспитание и культура безопасности;
7. воспитание семейных ценностей;
8. формирование коммуникативной культуры;
9. экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий.

Используемые формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты.

Методы: беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к изобретательству и созданию собственных проектов; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного,

познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название мероприятия, события	Направления воспитательной работы	Форма проведения	Сроки проведения
1.	Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерами, правила поведения на занятиях	Безопасность и здоровый образ жизни	В рамках занятий	Сентябрь
2.	Игры на знакомство и командообразование	Нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
3.	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию	Гражданско - патриотическое воспитание, нравственное воспитание	В рамках занятий	Сентябрь-май
4.	Защита проектов внутри группы	Нравственное воспитание, трудовое воспитание	В рамках занятий	Октябрь-май
5.	Участие в соревнованиях различного уровня	Воспитание интеллектуально-познавательных интересов	В рамках занятий	Октябрь-май
6.	Беседа о празднике «День защитника Отечества»	Гражданско- патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Февраль
7.	Беседа о празднике «8 марта»	Гражданско- патриотическое, нравственное и духовное воспитание; воспитание семейных ценностей	В рамках занятий	Март
8.	Открытые занятия	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству; интеллектуальное воспитание; формирование коммуникативной культуры	В рамках занятий	Декабрь, май

### Список литературы

#### Нормативные правовые акты:

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2012 № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и

науки».

3. Указ Президента Российской Федерации от 07.05.2012 № 597 «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики».

4. Указ Президента РФ от 9 ноября 2022 г. № 809 "Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

5. Указ Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

6. Указ Президента Российской Федерации от 8 мая 2024 г. № 314 «Об утверждении Основ государственной политики Российской Федерации в области исторического просвещения».

7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

8. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 года № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

10. Приказ Министерства образования Калининградской области от 26 июля 2022 года № 912/1 «Об утверждении Плана работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, I этап (2022 - 2024 годы) в Калининградской области и Целевых показателей реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Калининградской области».

#### **Для педагога дополнительного образования:**

1. Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. - Москва: ВГИК, - 20 с.

2. Асенин С.В. Волшебники экрана: Эстетические проблемы современной мультипликации / С.В. Асенин. - Москва: Искусство, 1974. - 145 с.

3. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации / Д.Н. Бабиченко. - Москва: Искусство, 1964. - 75 с.

4. Балакаев И. и др. Словарь-справочник современных анимационных терминов / Москва: Ленанд, 2015 – 250 с.

5. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки / Д.В. Велинский. - Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2010. - 41 с.

6. Дэвид Прайс Магия Рихар / Прайс Дэвид. – Москва: Манн, Иванов и Фербер, 2012. - 368 с.

7. Залогова, Л.А. Компьютерная графика [Текст]: практикум / Л.А. Залогова. М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2005.
8. Зенкин, А.А. Когнитивная компьютерная графика / А.А. Зенкин. - М.: Наука, 1991. - 192 с.
9. Касихин, В.В. Как стать создателем компьютерных игр. Краткое руководство / В.В. Касихин. - М.: Вильямс, 2006. - 208 с.
10. Осипа. Дж. 3D-моделирование и анимация лица. Методики для профессионалов / Дж. Осипа. - М.: Диалектика, 2008. - 400 с.
11. Смолянов Г.Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме / Г.Г. Смолянов. – Москва, 2005. – 113 с.
12. Солодчук В.И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера / В.И. Солодчук. - Москва. Издательство института психотерапии. 2002. - 440 с.
13. Шлыкова, О. В. Компьютерная Анимация: Учебная Программа Курса / О.В. Шлыкова. - Москва: Высшая школа, 2004. - 870 с.

Для обучающихся и родителей:

1. Корсаро С. Мультипликация и Flash / С. Корсаро. - Пер. с англ. – Санкт-Петербург: Символ-Плюс, 2006. - 240 с.
2. Фостер У. Основы Анимации / У. Фостер. – Пер. с англ. – Москва: Астрель, 2003, - 33 с.
3. Фролов М.И. Анимации на компьютере. самоучитель для детей и родителей / М.И. Фролов. - Москва: Лаборатория Базовых Знаний, 2002. – 20 с.

#### **Интернет-ресурсы:**

1. <https://www.autodesk.ru/education/edusoftware/overview?sorting=featured&filters=individual>
2. <https://helpx.adobe.com/ru/animate/get-started.html>
3. <http://flash-animeted.com/knigi-po-animatsii-0>
4. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/647721>