

**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 «27» марта 2024
Приказ № 2



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа технической
направленности
«Ани-D»**

Возраст учащихся: 10 – 18 лет
Срок реализации программы: 2 года

Автор программы:
Федорова Валентина Александровна,
педагог дополнительного образования
г. Гвардейск

г. Гвардейск, 2024.

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 человеком компьютерных имитаций традиционных инструментов художника.

Направленность программы

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

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы – стартовый.

Актуальность программы

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 штампов, 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 концепт 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.

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.

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, монтажа и озвучки.

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

Форма обучения – очная.

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;

3 часть – посвящена анализу проделанной работы и подведению итогов. Это коллективная деятельность, состоящая из аналитической деятельности каждого обучающегося, педагога и всех вместе. Широко

используется 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. Основным способом 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, целеустремлённости, 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 творческих 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 (экранные 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.

Уровневая дифференциация образовательной программы (для разноуровневых программ). Каждый обучающийся должен иметь доступ к

любому из уровней, что определяется его стартовой готовностью к освоению

образовательной программы, а материал образовательной программы, должен

учитывать особенности тех обучающихся, которые могут испытывать объективные сложности при освоении образовательной программы.

К вводному уровню относятся дополнительные общеразвивающие программы, которые предоставляются обучающимся в возрасте от 5 до 18 лет.

При этом срок освоения программы составляет не менее 10 часов. Результатом

обучения является освоение обучающимися образовательной программы и

переход на ознакомительный уровень не менее 20% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам.

К ознакомительному уровню относятся дополнительные общеразвивающие программы, которые предоставляются обучающимся в

возрасте от 5 до 18 лет. При этом срок освоения программы составляет не менее

3 месяцев, время обучения – от 1 до 3 часов в неделю. Результатом обучения

является освоение обучающимися образовательной программы и переход на

базовый уровень не менее 25% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам.

К базовому уровню относятся дополнительные общеразвивающие программы, которые предоставляются обучающимся в возрасте от 8 до 18 лет,

осваивающим программы начального общего, основного общего, среднего

общего образования, программы среднего профессионального образования,

основные программы профессионального обучения. При этом срок освоения

программы составляет не менее 1 года, время обучения – от 2 до 6 часов в

неделю для программ, формирующих современные умения и навыки для учебы,

жизни и труда; от 3 до 5 часов в неделю для иных программ.

Результатом

обучения является участие в конкурсных мероприятиях, включенных в рекомендуемый Министерством образования Калининградской области

перечень, а также региональных, муниципальных и всероссийских олимпиадах

не менее 50% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам; включение в число победителей и призёров перечня конкурсных

мероприятий, рекомендуемых Министерством образования Калининградской

области, а также региональных, муниципальных и всероссийских олимпиад не

менее 10% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам;

переход на углублённый уровень не менее 25% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам.

К углублённому уровню относятся дополнительные общеразвивающие программы, которые предоставляются обучающимся в возрасте от 12 до 18 лет,

осваивающим программы основного общего, среднего общего образования,

программы среднего профессионального образования, основные программы

профессионального обучения. При этом срок освоения программы составляет

не менее 1 года, время обучения – от 2 до 8 часов в неделю для программ,

формирующих современные умения и навыки для учебы, жизни и труда; не

менее 2 лет, время обучения – от 4 до 8 часов в неделю для иных программ.

Результатом обучения является участие в конкурсных мероприятиях, включенных в рекомендуемый Министерством образования Калининградской

области перечень, а также городских и всероссийских олимпиадах не менее

80% обучающихся по дополнительным общеразвивающим программам;

включение в число победителей и призёров перечня конкурсных мероприятий,

рекомендуемых Министерством образования Калининградской области, а

также городских и всероссийских олимпиад не менее 50% обучающихся по

дополнительным общеразвивающим программам.

Содержание программы

1 год обучения (72 часа, 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, и введение в историю анимации (2 часа)						
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	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.
Раздел 2. Знакомство с компьютерной анимацией						
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.
Раздел 3. Анимация на штифтах.						
5	Знакомство с технологией анимирования на штифтах	Знакомство с ручной техникой анимирования: штифты, калька,	Рассказ, беседа, наглядный показ технологии работы с анимацией на штифтах.	Штифт, калька, мобильный телефон.	Ознакомление с поэтапностью работы.	Беседа.

		программа для съёмки готовых кадров.				
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	Основные	Практическая работа	Штифт, калька,	Отработка необходимых	Педагогическое

	«Реплика»	принципы создания анимации с использованием штифтов.		мобильный телефон.	навыков.	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	За отведённое	Беседа, просмотр	Презентация.	За короткое время	Беседа,

	«Нарисуй за 2 минуты, 1 минуту, 30 секунд».	время нарисовать упрощённых персонажей.	презентаций.		научиться упрощать персонажей «на ходу».	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.

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

	фрукт»	анимацией.		программным обеспечением.		беседа, самостоятельная работа.
30	Упражнение «Червяк и фрукт»	Работа над анимацией.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с 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,	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

		персонажи и т.д.					
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 раскадровки.	Эскизы ключевых кадров.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
39	Создание раскадровки.	Эскизы ключевых кадров.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 8. Анимация в Adobe Animate							
40	Знакомство с программой Adobe Animate. Интерфейс, панель инструментов, таймлайн и д.р.	Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов.	Беседа, просмотр урока на мониторе.	Компьютер программным обеспечением, демонстрация экрана.	с	Познакомится с программой	Беседа, рассказ, опрос.
41	Создание аниматика	Создание аниматика, прорисовка	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа,

		ключевых моментов.				самостоятельная работа.	
42	Создание раскадровки	Создание раскадровки, с промежуточным и движениями.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
43	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
44	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
45	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
46	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
47	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
48	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка	Практическая работа	Компьютер программным	с	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение,

		кадров, сглаживание движений.		обеспечением.		беседа, самостоятельная работа.
49	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
50	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
51	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
52	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
53	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
54	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
55	Сборка	Экспорт	Практическая работа	Компьютер с	Отработка необходимых	Педагогическое

	готового проекта в Camtasia Studio.	видеороликов, подборка звука/создание озвучки.		программным обеспечением.	навыков.	наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
Раздел 9. Работа над творческим проектом						
56	Создание персонажа, истории, раскадровки	Детальный персонаж, историей сценарием, пробные раскадровки ключевых действий.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
57	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
58	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
59	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
60	Работа над анимацией	Анимация персонажа.	Практическая работа	Компьютер программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
61	Работа над	Анимация	Практическая работа	Компьютер	Отработка необходимых	Педагогическое

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

**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.	Правила поведения в	Рассказ, беседа, просмотр презентации.	Презентация, инструкция по	Изучить и освоить правила поведения в	Беседа, опрос.

	Введение в образовательную программу.	компьютерном классе.		технике безопасности, персональные компьютеры.	компьютерном классе.	
2	Повторение пройденного материала	Повторение приёмов анимации, опрос по программам и горячим клавишам.	Рассказ, беседа.	Презентация	Повторение пройденного материала.	Беседа, опрос.
Раздел 2. Стилль. Анатомия персонажей						
3	Стилль.	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 персонажей.	Самостоятельная работа.	Презентация.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная 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	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение,

				обеспечением.		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	Практическая работа	Видеоролик, компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.

		оси.				
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						
24	Создание сцены. 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 промежуточным	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа,

		и движениями.				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 движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная 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	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение,

				обеспечением.		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 промежуточными и движениями.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
39	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров,	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа,

		сглаживание движений.				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.
42	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	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение,

				обеспечением.		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,	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа,

		сглаживание движений.				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	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
56	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
57	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная работа.
58	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка	Практическая работа	Компьютер с программным	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение,

		кадров, сглаживание движений.		обеспечением.		беседа, самостоятельная работа.
59	Работа над анимацией	Более детальная прорисовка кадров, сглаживание движений.	Практическая работа	Компьютер с программным обеспечением.	Отработка необходимых навыков.	Педагогическое наблюдение, беседа, самостоятельная 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	Работа с цветом.	Практическая работа	Компьютер с	Отработка необходимых	Педагогическое

	анимацией			программным обеспечением.	навыков.	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	Демонстрация	Презентация творческих	Видеоролик,	Закрепить полученные	Защита творческих

	творческих проектов.	проекта.	работ коллективный анализ видеороликов, самоанализ.	презентация.	знания.	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	2	1	1		Устный опрос
2	Знакомство с компьютерной анимацией. Её виды	2	1	1		Устный опрос
3	Анимация на штифтах	9	2	7		Видеоряд
4	Принцип создание персонажей от «А» до «Я»	5	2	3		Презентация
5	Создание персонажа в редакторе Paint Tool Sai	5	1	4		Презентация
6	Знакомство с базовыми принципами анимации	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	2	1	1		Устный опрос
2	Стиль. Анатомия персонажей	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 анимационными 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	11	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-D»
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	01.09.2023-31.05.2025

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 для родителей	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 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599

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

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

5. 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».

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

7. 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 Pixar / 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-animated.com/knigi-po-animatsii-0>
4. <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/647721>