

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Районный Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1
От 05.09.2024



Утверждена:
Директор МБУДО «РЦДО»

Бойцова Е.В.
Приказ №050901
05.09.2024 г.

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
Студия компьютерной анимации и иллюстрации
«Жёлтый круг»: Компьютерная анимация

Возраст детей: 10-13 лет
Срок реализации программы 1 год
Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Шерстнёва Е.В.

г. Кировск

2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	4
НАПРАВЛЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ.....	4
АКТУАЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ	4
ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ЦЕЛЕСООБРАЗНОСТЬ ПРОГРАММЫ	5
ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ	5
ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	5
<i>Обучающие:</i>	5
<i>Развивающие:</i>	5
<i>Воспитательные:</i>	6
АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ	6
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	6
ИННОВАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	6
ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ	7
УРОВНИ ПРОГРАММЫ	7
СРОК ОСВОЕНИЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.....	8
РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ.....	8
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	8
<i>Предметные результаты:</i>	8
<i>Личностные результаты:</i>	9
<i>Метапредметные результаты:</i>	9
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.....	10
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (ПЛАНЫ)	11
УЧЕБНЫЙ ПЛАН	11
УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	11
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	12
Модуль 1. ВВЕДЕНИЕ В АНИМАЦИЮ (22 ч).....	12
<i>Цель изучения модуля</i>	12
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	12
<i>Содержание модуля</i>	12
<i>Материально-техническое обеспечение</i>	14
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	14
Модуль 2. ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ АНИМАЦИИ (24 ч).....	14
<i>Цель изучения модуля</i>	14
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	14
<i>Содержание модуля</i>	14
<i>Материально-техническое обеспечение:</i>	15
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	15
Модуль 3. ПЕРСОНАЖНАЯ АНИМАЦИЯ (14 ч)	15
<i>Цель изучения модуля</i>	15
<i>Ожидаемые результаты освоения модуля</i>	15
<i>Содержание модуля</i>	15
<i>Материально-техническое обеспечение:</i>	16
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	16
<i>Материально-техническое обеспечение:</i>	16
<i>Учебно-методическое обеспечение модуля</i>	16
РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ В РЕЖИМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ	17

Техническое оснащение занятий.....	18
Список литературы.....	19
<i>Учебные пособия для педагога</i>	19
<i>Учебные пособия для обучающихся</i>	19
<i>Информационное интернет-обеспечение</i>	19
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ВХОДНАЯ ДИАГНОСТИКА	20
Диагностика уровня мотивации учащегося.....	20
Диагностика уровня психического развития: «Исключение четвертого лишнего».....	22
Диагностика уровня развития способностей становления компетенций технического творчества.....	23
Подведение результатов диагностики.....	24
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ДИАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТОВ	25
Диагностическая карта освоения практических и теоретических знаний.....	25
Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы.....	26
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	29
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. УМК	31
ПРИЛОЖЕНИЕ 5. КУГ	32
ПРИЛОЖЕНИЕ 6. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	36
6.1 Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания.....	36
6.2 Формы и методы воспитания.....	37
6.3 Условия воспитания, анализ результатов.....	37
6.4 План воспитательной работы объединения.....	38

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия компьютерной анимации и иллюстрации «Жёлтый круг»: Компьютерная анимация» составлена с учетом следующих документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Минпросвещения России от 23.01.2020 N МР-42/02 "О направлении целевой модели наставничества и методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по внедрению методологии (целевой модели) наставничества обучающихся для организаций, осуществляющих образовательную деятельность по общеобразовательным, дополнительным общеобразовательным и программам среднего профессионального образования, в том числе с применением лучших практик обмена опытом между обучающимися")
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 г. №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

Программа «Студия компьютерной анимации и иллюстрации «Желтый Круг»: Компьютерная анимация» является авторской, модифицированной (разработана на основе опыта и анализа действующих программ). В том числе, на основе:

- Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации. -учебное пособие. Детская киностудия. – Новосибирск, 2008.
- Яцюк О., Романычева Э. Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама. - Санкт - Петербург, БХВ-Петербург, 2001.

Направленность программы

Техническая.

Актуальность программы

Создание анимации на компьютере – это многогранный творческий процесс, связанный с развитием навыков рисования, пользования компьютером, фантазии и логического мышления.

Изучение основ компьютерной анимации, этапов ее создания и особенностей подготовки мультипликационной базы, от идеи до готового ролика, позволит учащимся попробовать себя в роли сценариста, режиссера, художника и аниматора.

Анимация (animation) - производное от латинского "anima" - душа, следовательно, анимация означает одушевление или оживление. Придумать, оживить любого персонажа мультфильма - это продолжительный и нелегкий труд. Необходимо проявить фантазию, креативность, теоретические и практические занятия, чтобы мультфильм был интересным и яркий.

Программа направлена на всестороннее творческое и личностное развитие учащегося и помогает развить у ребенка творческий подход к решению задач, умение находить и использовать информацию из различных сфер жизни, внимательность и последовательность в достижении цели, усидчивость, воображение и коммуникативные навыки.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в процессе её реализации, учащиеся овладевают компетенциями, которые в дальнейшем смогут активно применять в организации своей учебной, социальной и общественной деятельности. Освоение технологии компьютерной анимации дает возможность её самостоятельного использования для решения творческих задач, как предметных, так и личностных, метапредметных.

Цель программы

Обеспечение успешной социализации, развития и реализации способностей и интересов, учащихся в области компьютерной 2D анимации.

Задачи программы

Обучающие:

- Познакомить с историей мультипликации в России и за рубежом;
- Познакомить с теорией компьютерной анимации;
- Дать представление о технике безопасности при работе с оборудованием;
- Организовать образовательный процесс, способствующий формированию знаний, умений, навыков, информационной и алгоритмической культуры мультипликации и графического дизайна.
- Сформировать навыки работы в анимационной программе.
- Сформировать умения формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств для их обработки.

Развивающие:

- Развивать навыки использования компьютерных устройств, безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами, умения соблюдать нормы информационной этики и права;
- Дать представление о методах планирования работы (тайм-менеджмент);
- Дать представление о технологиях реализации проекта от замысла до конечного результата;
- Способствовать формированию адекватной самооценки;
- Обеспечить развитие памяти, пространственных представлений и понятийного мышления;

- Способствовать развитию познавательных интересов, технического мышления и пространственного воображения, интеллектуальных, творческих, коммуникативных и организаторских способностей;
- Способствовать формированию и развитию компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Воспитательные:

- Интегрировать духовно-нравственные ценности в содержание дополнительного образования;
- Сформировать, на основе взаимного уважения, навык делового сотрудничества;
- Создать условия для формирования целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- Сформировать ценностное отношение к своему труду и здоровью;
- Сформировать мотивацию к занятиям по ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе изучения других предметов и в жизни;
- Сформировать навыки здорового образа жизни и навыки соблюдения техники безопасности при работе с техническими средствами обучения

Адресат программы

Возраст учащихся: программа предназначена для детей 10-13 лет, отбора детей для обучения по программе не предусмотрено.

Количество обучающихся в группе – 10 человек.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Форма организации образовательной деятельности учащихся: Индивидуальная. Фронтальная. Индивидуально-групповая.

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий:

аудиторные: учебное занятие, защита проекта.

внеаудиторные: просмотр мультфильмов в домашних условиях по рекомендованному списку.

Структура занятий строится из основных частей:

- ✓ постановка учебно-познавательной задачи; предоставление новых знаний; виртуальная экскурсия;
- ✓ практическая работа учащихся;
- ✓ контроль, обсуждение результатов; самоанализ;

Инновационная деятельность

В данной программе дополнительного образования особое внимание уделяется аспектам будущего профориентирования обучающихся и их финансовой грамотности.

Так при освоении программы, учащиеся не только попробуют себя в роли художника-аниматора, но и узнают в каких различных сферах работают специалисты данной профессии. На занятиях ребята проанализируют какие предметы из школьной программы необходимо знать на «отлично», какие навыки освоить в рамках программы дополнительного образования для того, чтобы в будущем получить возможность стать специалистом в области анимационных технологий.

Отличительная особенность программы

Использование интегрированных занятий, сочетающих приобретение новых знаний и умений в области компьютерной анимации позволяет качественно сформировать предметные навыки и изучение новых компьютерных технологий (работа в программе), поддерживать на высоком уровне познавательный интерес учащихся, готовность к творческой деятельности.

Современные образовательные технологии, применяемые в программе:

- технологии дистанционного обучения;
- разноуровневого обучения
- информационно-коммуникативные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- проектная технология;
- технологии развивающего, личностно-ориентированного обучения.

Уровни программы

Уровни программы предполагают реализацию параллельных процессов освоения содержания программы на её разных уровнях углублённости, доступности и степени сложности, исходя из диагностики и комплекса стартовых возможностей каждого из учащихся.

Условия формирования подгрупп разноуровневости:

1. Диагностика уровня мотивации учащегося.
2. Диагностика уровня психического развития.
3. Диагностика уровня развития способностей становления компетенций технического творчества.

На занятиях создаются такие условия, при которых одинаковое задание упрощается или усложняется в зависимости от возраста и уровня развития способностей детей. В целях рационального построения педагогического процесса, в каждом конкретном случае определяется две-три подгруппы и в соответствии с ними дифференцируется воспитательно-образовательная работа.

Стартовый уровень:

Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы. В данной программе стартовый уровень специализируется на знакомстве с основами компьютерной графики и анимации. На этом уровне учащиеся получают мотивацию для дальнейших занятий по техническому творчеству на более углубленном уровне.

Базовый уровень:

Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины. В данной программе освоение программного материала базового уровня предполагает получение учащимися специализированных знаний в области компьютерной графики и анимации.

Продвинутый уровень:

Предполагает использование форм организации материала, обеспечивающих доступ к сложным (возможно узкоспециализированным) и нетривиальным разделам. В данной программе продвинутый уровень предусматривает работу с детьми направленную на углубленное изучение материала с выполнением творческих и проектных заданий.

Срок освоения общеразвивающей программы

Определяется содержанием программы и составляет 1 год, 60 часов

Режим занятий

Продолжительность одного занятия: 45 минут.

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 2 занятия 1 раз в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 60 часов.

Планируемые результаты

По итогам освоения образовательной программы учащиеся должны сформировать следующие компетенции:

- умение генерировать идеи;
- способность слушать и слышать собеседника;
- умение аргументировано отстаивать свою точку зрения;
- умение комбинировать, видоизменять и улучшать идеи;
- способность к критическому мышлению, умение объективно оценивать результаты своей работы;
- навыки работы в программах по 2D анимации.

Предметные результаты:

Учащие должны знать:

- Историю компьютерной мультипликации. Основные подходы при работе с компьютерной анимацией и графикой.
- Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных проектов;
- Основные функции и инструменты изученного программного обеспечения.
- Способы обработки растровых и векторных изображений;
- Иметь представление о технологии создания покадровой анимации в технике перекладки и полуперекладки;
- Правила классической анимации;
- Основные приемы анимации на компьютере, особенности передачи движения элементов.
- Направления и стили в мультипликации, основы компьютерной графики, основные термины в сфере графического дизайна и 2D анимации, основы колористики и композиции, виды.

Учащие должны уметь:

Стартовый уровень:

- Владеть на уровне пользователя компьютерной техникой, извлекать нужную информацию;
- Работать по образцу, составлять простые эскизы, анимировать объекты по образцу;

Базовый уровень:

- Выполнять заданную работу по образцу;
- Применять различные виды подготовки изображений к анимации;

- Реализовывать творческий замысел;
- Подготавливать эскизы и раскадровки, используя теоретические знания, полученные в процессе изучения программы;
- Анализировать, планировать предстоящую практическую работу, осуществлять контроль качества результатов собственной практической деятельности.

Продвинутый уровень:

- Самостоятельно создавать мультипликационную базу, состоящую из локации, персонажа и сценария, для дальнейшей анимации.
- Находить, сохранять и систематизировать нужную информацию для реализации идей, работать компьютерной техникой (ПК, ноутбук, графический планшет).
 - Работать с графический редактором, работать с анимацией.

Личностные результаты:

Стартовый уровень:

- Рассказывать о мотивах образовательной деятельности;
- Объяснять значимость ценности здорового и безопасного образа жизни, осознавать значения семьи в жизни человека и общества, ценности уважения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре.

Базовый уровень:

- Осознавать мотивы образовательной деятельности, определять ее цели и задачи;
- Ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива;
- Проявлять готовность к целенаправленной познавательной деятельности;
- Проявлять готовность к применению ценности здорового и безопасного образа жизни, значения семьи в жизни человека и общества, ценности уважения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре.

Продвинутый уровень:

- Иметь представление о сущности профессий, связанных со сферой графического дизайна и мультипликации;
- Применять навыки здорового и безопасного образа жизни, положительные отношения в семье и обществе, уважения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре.

Метапредметные результаты:

Стартовый уровень:

- Перечислять основные теоретические понятия предметной области;
- При консультационной поддержке педагога, извлекать и структурировать информацию из различных источников.

Базовый уровень:

- Ориентироваться в содержании теоретических понятий предметной области (в пределах программы) и использовать их при выполнении творческих заданий;
- Самостоятельно, извлекать и структурировать информацию из различных источников.

Продвинутый уровень:

- Высказывать свое мнение и давать оценку по поводу различной информации, действий, поступков;
- Выражать познавательный интерес, техническое мышление, интеллектуальные, творческие, коммуникативные и организаторские способности;

Формы аттестации

Система оценки результатов освоения программы происходит с помощью таких форм и методов как:

- Наблюдение-оценка и анализ работ, достижений учащихся (в том числе и самооценка);
- Самостоятельная творческая работа;
- Защита творческих работ;
- Анализ творческих достижений детей;
- Сравнительный анализ результатов начального и итогового базового и проективного уровней знаний;
- Сравнительный анализ успешности выполнения детьми специальных знаний и параметров развития творческого мышления на начало и конец года;
- Оценка сформированности отношения детей к окружающей среде.
- Выявление интереса детей к выбранному виду деятельности (развитие мотивации);

Способы проверки ожидаемых результатов могут быть:

- Текущий контроль, промежуточная аттестация.
- Порядок осуществления текущего контроля и промежуточной аттестации учащихся регламентируется Положением о проведении промежуточной аттестации учащихся и осуществления текущего контроля их успеваемости.

Проводимая диагностика способствует:

- Обеспечению положительной мотивации для изобразительной деятельности ребенка;
- Дальнейшему увеличению объема знаний в изучаемой области;
- Формированию адекватной самооценки у учащегося.

Оценка и контроль результатов освоения программы осуществляется 3 этапа (в начале, середине, конце года).

Текущий контроль – текущая диагностика проводится в течение учебного периода в целях:

- контроля уровня достижения учащимися результатов, предусмотренных дополнительной общеразвивающей программой;
- оценки соответствия результатов освоения дополнительных общеразвивающих программ требованиям, определенным в дополнительной общеразвивающей программе;
- проведения учащимся самооценки, оценки его работы педагогическим работником с целью возможного совершенствования образовательного процесса.

Промежуточный контроль – промежуточная диагностика (проводится в конце учебного периода). Целями проведения промежуточной аттестации являются:

- объективное установление фактического уровня освоения дополнительной общеразвивающей программы и достижения результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы;
- соотнесение этого уровня с требованиями к результатам, определенным в дополнительной общеразвивающей программе; - оценка достижений конкретного учащегося, позволяющая выявить пробелы в освоении им дополнительной общеразвивающей программы и учитывать индивидуальные потребности учащегося в осуществлении образовательной деятельности;

- оценка динамики индивидуальных образовательных достижений, продвижения в достижении планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы.

Срок проведения промежуточной (итоговой) аттестации: май.

Форма проведения промежуточной аттестации: выставка творческих работ (проектов) и их защита.

Система фиксации промежуточной аттестации (Приложение 2)

Содержание программы (планы)

Учебный план содержит две основные формы занятий: теоретические занятия и практика. Обе формы являются неотъемлемой частью программы и являются необходимыми и достаточными для выполнения поставленных программой целей.

Учебный план

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Введение в анимацию	7	15	22
2	Основы компьютерной анимации.	6	18	24
3	Персонажная анимация.	4	10	14
Итого:		17	43	60

Учебно-тематический план.

№	Название модуля	Количество часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	Введение в анимацию	7	15	22	
1.1	Вводное занятие. История жанра мультипликации. Знакомство с программой. Покадровая анимация.	1	1	2	Наблюдение
1.2	Анимация и основные анимационные техники и технологии. Виды кадров в компьютерной анимации и их свойства. Понятие «Символ». Классическая анимация движения: появление объектов на сцене.	1	3	4	Творческий проект. Опрос
1.3	Профессия «Художник мультипликационного фильма». Анимация прыгающего мяча. Использование инструментов рисования, заливок и обводок.	2	8	10	Наблюдение. Опрос
1.4	12 принципов классической анимации. Основы 2D-анимации. Система «луковая шелуха»	2	4	6	Творческий проект. Опрос
2	Основы компьютерной анимации.	6	18	24	
2.1	Основы колористики и композиции кадра. Цвет и передача эмоций. Анимация формы. Сцена. Активные и статичные элементы. «Закулисы» и их свойства.	2	4	6	Наблюдение. Опрос

2.2	Работа с текстом, анимация текстовых объектов. Подготовка заставки к ролику. Раскадровка, сценарий.	2	10	12	Творческий проект. Опрос
2.3	Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации. Активный фон	2	4	6	Творческий проект. Опрос
3	Персонажная анимация.	4	10	14	
3.1	Марионетка. Разработка персонажа.	2	4	6	Творческий проект
3.2	Дизайн персонажа анимационного кино. Простая походка персонажа. Сборка и экспорт мультфильма.	2	4	6	Творческий проект
3.3	Итоговое занятие. Презентация работ.	1	1	2	Творческий проект
	Итого:	17	43	60	

Содержание программы

Модуль 1. Введение в анимацию (22 ч)

Цель изучения модуля

Формирование у обучающихся понимания работы художника-аниматора как сложной творческой профессии. Знакомство обучающихся с основными видами анимационных технологий и историей их развития в России и мире. Введение в основные понятия, применяемые в компьютерной анимации, освоение базовых принципов анимирования объектов.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Умение построить цепочку логических умозаключений для простейшей анимации. Начальные навыки работы в программе. Умение рисовать с использованием графического планшета в мультипликационной технике для последующего анимирования.

Содержание модуля

1.1. Вводное занятие. История жанра мультипликации. Знакомство с программой: покадровая анимация. (2 ч)

Теория. Вводное занятие. Техника безопасности. Техника безопасности в классе, в помещении РЦДО и на улице.

Что такое анимация. Анимация - самостоятельный вид искусства. История жанра мультипликации. Виды современной анимации. Сфера использования. Основные программы для компьютерной графики и анимации. Основные принципы работы с программами группы Adobe.

Понятие ключевого кадра, инструменты «кисть» и «заливка».

УМК: Изучении истории анимации по интерактивному пособию [«Иванов и Мо: по ту сторону анимации»](#) . Просмотр и разбор материалов занятия: [ссылка на материалы](#).

Практика: Выполнение заданий диагностики для определения уровня обучения. Игра на знакомство коллектива. Выполнение простой покадровой анимации «Робот и цветок», «Червяк и яблоко».

1.2. Анимация и основные анимационные техники и технологии. Виды кадров в компьютерной анимации и их свойства. Понятие «Символ». Классическая анимация движения: появление объектов на сцене. (4 ч)

Теория. Виды анимации и их особенности. Кукольная, пластилиновая, 2D и 3D анимации. Продолжение знакомства с программой: интерфейс программы и основные инструменты. Виды кадров, способы их добавления и удаления, их физический смысл и свойства (ключевой кадр, простой кадр, ключевой пустой кадр).

Понятие «Символ», способ его создания и необходимость использования. Классическая анимация движение для плавного появления элементов на сцене.

УМК: Просмотр и разбор материалов занятия: [ссылка на материалы](#).

Практика:

Задание стартового уровня: практическая работа на инструменты для рисования «Разноцветные шары».

Задание базового уровня: практическая работа на использования инструментов рисования, заливок и обводок «Веселая букашка».

Задания продвинутого уровня: с использованием слоев в программе упрощенную походку персонажа, зацикленную в символе, с добавлением движущихся элементов фона.

1.3 Профессия «Художник мультипликационного фильма». Анимация прыгающего мяча. Использование инструментов рисования, заливок и обводок. (10 ч)

Теория. Рассказ об особенностях профессии «Художник мультипликационного фильма». Какие профессии включает в себя профессия мультипликатора. Основы 2D-анимации. Многослойные структуры в анимации.

Понятие «якорной точки», этапность расстановки якорных точек в классической анимации движения.

Практика:

Задание стартового уровня: проанализируйте навыки необходимые для работы художником-аниматором. Используя готовые элементы соберите различные эпизоды для изображенных персонажей в технологии компьютерной полуперекладки (классической анимации движения).

Задание базового уровня: нарисуйте персонажа на основе шара используя многослойную структуру в упражнении «Мячик».

Задания продвинутого уровня: выполните три практических этюда на освоение базовых схем движения «Мячик резиновый», «Маятник», «Машинка».

УМК: Просмотр и разбор материалов занятия: [ссылка на материалы](#).

1.4. 12 принципов классической анимации. Основы 2D-анимации. Система «луковая шелуха» (6 ч)

Теория. Изучение основных принципов классической анимации. Тайминг и спейсинг. Фазовка и позиции перехода.

Практика: Используя покадровую анимацию и классическую анимацию движения, а так же активный фон превратить движущуюся машинку из учебного этюда в новогоднюю открытку.

УМК: Просмотр и разбор материалов занятия: [ссылка на материалы](#).

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Персональные компьютеры, оснащенные в соответствии с общими материально-техническими требованиями к программе. Методические материалы.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия, активные и интерактивные формы работы.

Методы: словесные, наглядные, репродуктивные, проблемно-поисковые, дискуссии, метод проблемных ситуаций.

Модуль 2. Основы компьютерной анимации (24 ч)

Цель изучения модуля

Знакомство с основами художественных взаимодействий объектов по цвету и композиции в цельной анимационной работе. Развитие представлений о кадре, планах и ракурсах. Развитие общей художественной грамотности.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Навык проектирования и выполнения простейших анимационных действий фоновых объектов. Навык алгоритмизации процесса анимации. Умение применять полученные знания на практике.

Содержание модуля

2.1. Основы колористики и композиции кадра. Цвет и передача эмоций. Анимация формы. Сцена.

Активные и статичные элементы. «Закулисы» и их свойства. (6 ч)

Теория. Цвет и передача эмоций. Использование цветового круга Иттена. Цветовая коррекция изображения. Цветовые гармонии и их применение. Композиция кадра. Подготовка локации. Понятие «сцена». Закулисное пространство и его использование.

Практика: Создание фона (анимационной локации). Превращение фона в активный посредством мини-анимации различных степеней сложности.

УМК: Просмотр и разбор материалов занятия: [ссылка на материалы](#).

2.2. Работа с текстом, анимация текстовых объектов. Подготовка заставки к ролику. (6 ч)

Теория. Инструмент «Текст». Варианты анимации текста: «прыгающий» текст, крутящийся текст. Покаровая анимации «дышащего» текста. Интро и титры. Создание заставки к мультфиму.

Практика: Создание собственной заставки к будущим мультфильмам.

УМК: Просмотр и разбор материалов занятия: [ссылка на материалы](#).

2.3. Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации. Эскизы и черновой аниматик. (12 ч)

Теория: Понятие «план, ракурс». Кадр. Как правильно выстроить кадр. Плановость анимации. Главные элементы сценария: экспозиция, завязка, конфликт, кульминация, развязка. Раскадровка ролика.

УМК: Просмотр и разбор материалов занятия: [ссылка на материалы](#).

Практика:

Задание стартового уровня: на основе примеров придумайте краткий сюжет ролика и нарисуйте эскизы.

Задание базового уровня: придумайте сюжет своего короткого ролика, нарисуйте раскадровку с учетом правила смена планов.

Задания продвинутого уровня: придумайте сюжет своего короткого ролика, нарисуйте раскадровку с учетом правила смена планов.

Материально-техническое обеспечение:

Презентационное оборудование. Персональные компьютеры, оснащенные в соответствии с общими материально-техническими требованиями к программе. Методические материалы.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия, проектная деятельность, активные и интерактивные формы работы.

Методы: словесные, наглядные, репродуктивные, проблемно-поисковые, дискуссии, метод проблемных ситуаций, метод проектов.

Модуль 3. Персонажная анимация (14 ч)

Цель изучения модуля

Формирование представлений у обучающихся о принципах работы с анимационными марионетками. Понимание принципов "дизайна персонажа". Знание основ практического применения технологии «родительских слоев».

Ожидаемые результаты освоения модуля

Навыки создание и управления простейшей марионеткой. Навыки работы с готовыми предоставленными марионетками, для создания сюжетного взаимодействия персонажей. Умение применять полученные знания на практике.

Содержание модуля

3.1. Марионетка. Разработка персонажа. (6 ч)

Теория: Персонаж анимационного кино. Особенности строения тела мульт-персонажей. Метод построения от простых форм. Что можно сказать о персонаже по его форме? Хороший, плохой, злой персонаж. Аниматоры Диснея корчили рожи в зеркало, чтобы изобразить эмоции своих персонажей. Система родительских слоев в программе и ее применение.

Базовые правила рисовки персонажа для дальнейших взаимодействий с элементами сцены.

УМК: Просмотр и разбор материалов занятия: [ссылка на материалы](#).

Практика: Используя марионетку своего персонажа составьте циклы простых действий и другие движения в соответствии с сюжетом анимационного этюда.

3.2. Дизайн персонажа анимационного кино. Простая походка персонажа. Сборка и экспорт мультфильма. (8 ч).

Теория. Важность походки в анимации. Фаза подготовки в действиях. Что можно сказать о человеке по его походке? Что говорит о персонаже его походка? Свойства обычной походки. Использование готовой марионетки, управление. Экспорт материалов в виде роликов, первичный монтаж в видеоредакторе. Подбор звуков, шумов и озвучивание.

УМК: Просмотр и разбор материалов занятия: [ссылка на материалы](#).

Практика:

Задание стартового уровня: проанализируйте свою походку на предмет распределения веса тела.

Задание базового уровня: подготовьте марионетку персонажа для дальнейшей анимации. С помощью системы родительских слоев и анимации полуперекладки, сделайте цикл анимации походки персонажа. На основе изученного материала проанализируйте походку своего персонажа и возможности ее улучшения.

Задания продвинутого уровня: подготовьте марионетку персонажа для дальнейшей анимации. С помощью системы родительских слоев и анимации полуперекладки, сделайте цикл анимации походки персонажа. Добавьте дополнительные мелкие анимации движения (отстающие элементы) в походку вашего персонажа.

3.3 Итоговое занятие. Презентация (2 ч)

Теория: Подведение итогов.

Практика: Просмотр работ, выполненных за учебный год. Презентация и защита проектов, выполненных за год.

Материально-техническое обеспечение:

Презентационное оборудование. Персональные компьютеры, оснащенные в соответствии с общими материально-техническими требованиями к программе. Методические материалы.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия, проектная деятельность, активные и интерактивные формы работы.

Методы: словесные, наглядные, репродуктивные, проблемно-поисковые, дискуссии, метод проблемных ситуаций, метод проектов.

Материально-техническое обеспечение:

Презентационное оборудование. Персональные компьютеры, оснащенные в соответствии с общими материально-техническими требованиями к программе. Методические материалы.

Учебно-методическое обеспечение модуля

Формы работы: лекции, беседы, игровые формы работы, практические занятия, проектная деятельность, активные и интерактивные формы работы.

Методы: словесные, наглядные, репродуктивные, проблемно-поисковые, дискуссии, метод проблемных ситуаций, метод проектов.

Реализация программы в режиме дистанционного обучения

Предложенная программа позволяет частичную и полную реализацию в дистанционном режиме. Причем особенностью второй варианты является то, что процесс практического выполнения работ будет вестись учащимися непосредственно из дома (на собственных персональных компьютерах с использованием предустановленных необходимых графических программ). Таким образом второй вариант накладывает определенные трудновыполнимые задачи на родителей учащего и предполагается к использованию только в случае возможности необходимого технического оснащения со стороны учащегося.

При реализации общеобразовательной программы в дистанционном режиме ни цели, ни задачи, ни структура, ни принципы разбиения на модули не изменяются. Образовательный процесс по общеобразовательной программе, делится на два этапа: теоретический этап (лекции, беседы) практический этап.

Теоретический этап.

Лекции (беседы) проходят в формате видеоконференций (вебинаров). Всё происходящее на занятии транслируется в сеть интернет и присутствующие удаленно дети участвуют обсуждению предлагаемой темы с использованием платформы, предоставляющей трансляцию.

В дальнейшем, теоретические вопросы, возникшие у обучающегося, проходящего дистанционное обучение, решаются на обучающей платформе в виде письменного диалога "вопрос-ответ" как между педагогом и учеником, так и в режиме "ученик-ученик" под контролем педагога.

Практический этап.

При реализации практического этапа, ребенка, проходящего дистанционную форму обучения, необходимо обеспечить видеотрансляцией процесса создания анимации с помощью функции демонстрации экрана, для того чтобы педагог имел возможность на разных этапах проектирования анимации вносит своевременные изменения и помощь относительно работы каждого участника занятия в индивидуальной форме.

При выборе обучающимся очно-заочной формы обучения возможна сессионная работа, когда на выполнение всего практического этапа или части его, обучающийся присутствует на занятиях очно.

Требования к материально-техническому обеспечению учащегося, проходящего обучение по дистанционной форме.

Наличие персонального компьютера актуального поколения, оборудованного средствами видеосвязи (вебкамера, средства воспроизведения и записи звука) и высокоскоростного доступа к сети интернет, обеспечивающего видеотрансляцию приемлемого качества. Наличие специального программного обеспечения для работы: программа «Toon Boom», «Adobe Animate», «Quick Time», а также графического планшета и стилуса.

Техническое оснащение занятий

Для реализации программы минимально необходимый перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

1. Персональный ПК Acer V ES2730G- 11 шт.
2. Клавиатуры SmartBuy ONE – 11 штук.
3. Мышь компьютерная SmartBuy ONE – 11 штук.
4. Комплект проекционной аппаратуры (Стойка мобильная IQ Board, интерактивная панель Promethean Activ Board, проектор) – 1 шт.
5. Штатив Resam Escorod – 1 штука.
6. МФУ цветной Epson- 1 штука.
7. Видеокамера Panasonic HC – VXF990 – 1 штука.
8. Фотоаппарат Canon EOS 250D – 1 штука.
9. Доска магнитная «Флипчарт» - 1 штука.
10. Комплект «Хромакей» (фотофоны тканевые (зеленый, черный, белый) штативы стоечные 2 штуки, перекладина стойки).
11. Комплект осветительного оборудования – 1 штука.
12. Графический планшет, стилус – 10 шт.
13. Ножницы, карандаши, фломастеры, краски, кисти, бумага -10 шт.
14. Программное обеспечение: Windows, «Toon Boom», «QuickTime», «CupCut» - 11 шт.

Список литературы

Учебные пособия для педагога

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия. – Новосибирск, 2008.
2. Буйлова, Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ [Текст] / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015.
3. Марк Саймон, перевод с англ. Г.П. Ковалева. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. – М: НТ Пресс, 2006.
4. Смолянов Г.Г. Анатомия и создания образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. – М: ВГИК, 2005.
5. Ричард Уильямс. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3-D графики и компьютерных игр. – М: Эксмо, 2020.
6. Шонесси, А. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу. / А. Шонесси – Питер — 2015 – 208 с.
7. Э. Элис. Взрослая книга о детской иллюстрации: как нарисовать свою яркую историю.- М.:Манн, Иванов, Фербер, 2020.- 240 с.:ил.
8. Д. Зильбер. Разговор об иллюстрации в пижаме и с чашкой кофе- Москва:Эксмо,2020.-304 с.
9. Н.Г. Ли. Рисунок. Основы учебного академического рисунка: Учебник.-М.:Эксмо,2015.-480 с.:ил.
10. Ч.Кидд.Самая простая книга по графическому дизайну – СПб:Питер,2014.-156 с.:ил.

Учебные пособия для обучающихся

1. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия. – Новосибирск, 2008.
2. Яцюк О., Э.Романычева «Компьютерные технологии в дизайне. Эффективная реклама», Санкт-Петербург, «БХВ-Петербург», 2001.

Информационное интернет-обеспечение

1. <http://www.drawmanga> – Иткин В. В. Как сделать мультфильм интересным
2. <http://www.klyaksa.net.ru> – сайт учителей информатики;
3. <http://www.rusedu.info> – архив учебных программ;
4. https://youtu.be/1t5Q_ORJaIY - что такое анимация и как она появилась
5. <https://youtu.be/-VUNZjQQli> - сборник лучших советских мультиков для детей
6. <https://youtu.be/LhhZFickMNU> - история анимации
7. <https://youtu.be/cJ3Z6A6s8IU> - история анимации
8. <https://youtu.be/GX6PQmUozRs> - история анимации (Э.Мейбридж)
9. https://russia.tv/video/show/brand_id/5275/episode_id/98791/video_id/98791/ - есть такая профессия мультипликатор.
10. <https://youtu.be/8Bamy0H4vM> - мультик нарисованные в блокноте
11. <https://4tololo.ru/content/7738> - аниматоры Диснея корчили рожи в зеркало, чтобы изобразить эмоции своих персонажей
13. <http://de-ussr.ru/spravochnik/yunzrit/kadr-plan-rakurs.htm> - кадр, план, ракурс
14. <https://my.mail.ru/mail/skazkao1/video/49/3817.html?from=videoplayer> - "Гофманиада". Как снимают мультфильмы?
15. <https://youtu.be/wpHJikeus7g> - как делали "Незнайку на Луне"
16. <http://esivokon.narod.ru/index.html> - Проект «Если вы любите мультипликацию»
17. <http://uroki-flash-as3.ru/> - видео-уроки по Adobe Animate

Диагностика уровня мотивации учащегося

Входная диагностика проводится в начале занятий для определения разноуровневости обучения по данной программе.

Цель: определение мотивации учащегося поступающего в детское объединение: стремления к успеху или избегания неудачи.

Инструкция: Учащимся в группе предлагается выполнить тест: Прочитайте вопросы, напротив каждого простым карандашом поставьте ответ (цифрой), используя следующую шкалу:

- +3 – полностью согласен
- +2 – согласен
- +1 – скорее согласен, чем не согласен
- 0 – не знаю
- 1 – скорее не согласен, чем согласен
- 2 – не согласен
- 3 – полностью не согласен

Давайте тот ответ, который первым приходит вам в голову. Не тратьте времени на его обдумывание. Если у вас возникли какие-то вопросы, задайте их прежде, чем выполнять тест. Теперь приступайте к работе!

Если ребенок испытывает затруднения в выполнении задания, то выполняет индивидуально с педагогом.

Таблица результатов

Педагог подсчитывает количество ответов + и - заносит в таблицу.

№п/п	Список учащихся	Стремление к успеху +	Избегание неудачи -	Доминирующий мотив
1.	<i>Иванова Светлана</i>	6	4	<i>Стремление к успеху</i>
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				

Тест – опросник

ФИ учащегося _____

Вопросы:	Варианты ответов: +3 – полностью согласен +2 – согласен +1 – скорее согласен, чем не согласен 0 – не знаю - 1 – скорее не согласен, чем согласен - 2 – не согласен - 3 – полностью не согласен
1. Я решил поступить в это детское объединение, потому что больше хочу научиться анимации сам, чем хочет занять мое свободное время мама.	
2. Меня привлекает в детском объединении творческая работа над созданием анимации, чем общение с товарищем во время занятия.	
3. Я думаю, что чему я здесь научусь, пригодится мне в будущем больше чем, просто я не буду об этом никогда вспоминать.	
4. Если бы я должен был выполнить сложное, незнакомое мне задание, то предпочел бы сделать его вместе с кем-нибудь, чем трудиться над ним в одиночку.	
5. Я чаще берусь за трудные задачи, даже если не уверен, что смогу их решить, чем за легкие, в решении которых сомневаюсь.	
6. Для меня очень важно делать свою работу как можно лучше, даже если из-за этого у меня возникают трения с товарищами.	
7. В свободное время я овладею техникой какой-нибудь игры скорее для развития своего умения, чем для отдыха и развлечений.	
8. Если у меня что-то не выходит, я лучше обращусь к кому-либо за помощью, чем стану сам продолжать искать выход.	
9. После неудачи я скорее становлюсь более собранным энергичным, чем теряю всякое желание продолжать дело.	
10. Если есть сомнения в успехе какого-либо начинания, то я скорее не стану заниматься анимацией, чем все-таки приму в нем активное участие.	

Диагностика уровня психического развития: «Исключение четвертого лишнего»

Диагностика уровня психического развития: «Исключение четвертого лишнего» (при разработке использовались методика В.М. Когана)

Цель: исследование процессов образно-логического мышления, умственных операций анализа и обобщения у ребенка.

Материал: картинки с изображением 4 предметов, один из которых не подходит к остальным по следующим признакам: 1) по величине; 2) по форме; 3) по цвету; 4) по родовой категории (дикие – домашние животные, овощи – фрукты, одежда, мебель и др. – 4 шт. от простого к сложному)

Инструкция: Ребенку предлагается серия картинок, на которых представлены разные предметы, внимательно посмотри на картинки и определи, какой предмет и, почему является лишним. На решение задачи отводится 3 минуты.

Оценка результатов:

10 баллов – ребенок решил поставленную перед ним задачу за время меньше, чем 1 минута, назвав лишние предметы на всех картинках и правильно объяснив, почему они являются лишними.

8-9 баллов – ребенок правильно решил задачу за время от 1 до 1,5 минут.

6-7 баллов – ребенок справился с задачей за время от 1,5 до 2 минут.

4-5 баллов – ребенок решил задачу за время от 2 до 2,5 минут.

2-3 балла – ребенок решил задачу за время от 2,5 до 3 минут.

0-1 балл – ребенок за 3 минуты не справился с заданием.

Уровни развития:

10 баллов – очень высокий.

8-9 баллов – высокий.

4-7 баллов – средний.

2-3 балла – низкий.

0-1 балл – очень низкий.

Таблица результатов

№п/п	Список учащихся	Время, потраченное на решение задачи	Оценка результатов	Уровень развития

Диагностика уровня развития способностей становления компетенций технического творчества.

Цель: Выяснение особенностей проявления технических способностей учащихся, осуществление выстраивания индивидуальных образовательных маршрутов учащихся в зависимости от уровня развития их логических и художественно-творческих способностей.

Инструкция: Детям предлагается заполнить анкету.

Карта ответов на вопросы анкеты

Ф.И. _____

Группа _____

Дата заполнения _____

Вопросы	Ответы
1. Я часто интересуюсь техническим творчеством (работа с компьютерными программами)	
2. Мне интересно изучать разные информационные технологии.	
3. Я стараюсь изучить много полезной информации для дальнейшего поступления в учебные заведения.	
4. Быстро нахожу решения в трудных ситуациях. В основном стараюсь обо всем иметь свое мнение.	
5. Мне нравится работать со схемами, чертежами, алгоритмами.	
6. Стараюсь дать оценку поступкам и событиям на основе своих убеждений.	
7. Проявляю выносливость при выполнении длительных заданий, требующих точности исполнения.	
8. Мне нетрудно в любой задаче выделить главное и второстепенное.	
9. Убедительно могу доказать свою правоту.	
10. Умею сложную задачу разделить на несколько простых.	
11. У меня часто рождаются интересные идеи.	
12. Стремлюсь всегда найти дело, в котором могу проявить творческий подход.	
13. Мне нравится организовывать своих товарищей на интересные дела.	
14. Для меня очень важно, как оценивают мой труд окружающие.	
итога	

Да — 2; трудно сказать — 1; нет — 0.

Подведение результатов диагностики

Результаты всех диагностик для удобства их последующего анализа представляются в табличной форме в объединенном виде.

Результаты диагностики

Список учащихся	Показатели					Общий балл	Уровень
Алексеев М.						17	

Диагностическая карта освоения практических и теоретических знаний

№	ФИ учащихся	Теоретическая составляющая						Практическая составляющая				И тог
		Рассказывать о мотивах образовательной деятельности;	Свойства кадров	Принцип анимации	Основы колористики	Представление о плане и ракурсе	Понятие сюжета, состава мультфильма	Создание анимационной цепочки	Техника классической анимации	Работа с готовой марионеткой	Родительские слои	
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												

Оценка проводится в соответствие с уровнем знаний и навыков присущих уровню учащегося (стартовый, базовый и продвинутый).

Оценки выставляются по шкале:

- владеет полностью - «2»

- справляется с помощью педагога – «1»

- слабо владеет или не владеет вообще – «0»

Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы

Уровень освоения программы: Стартовый

№	ФИ учащихся	Личностные		Метапредметные		Предметные				
		Рассказывать о мотивах образовательной деятельности	Развитие представления об общих ценностях: здоровье, семья, человек и общество.	Перечислять основные теоретические понятия предметной области	При консультационной поддержке педагога, извлекать и структурировать информацию из различных источников.	Владеть на уровне пользователя компьютерной техникой, извлекать нужную информацию	Работать по образцу, составлять простые эскизы, анимировать объекты по образцу	Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных проектов	Правила классической анимации; Основные приемы анимации на компьютере, особенности передачи движения элементов.	Основные функции и инструменты изученного программного обеспечения
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Оценки выставляются по шкале:

- владеет полностью - «2»

- справляется с помощью педагога – «1»

- слабо владеет или не владеет вообще – «0»

Уровень освоения программы: Базовый

№	ФИ учащихся	Личностные		Метапредметные		Предметные			
		Осознавать мотивы образовательной деятельности, определять ее цели и задачи, ориентироваться в правах и обязанностях как члена коллектива	Проявлять готовность к целенаправленной познавательной деятельности, к применению ценности здорового и безопасного образа жизни, значения семьи в жизни человека и общества, ценности уважения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре	Ориентироваться в содержании теоретических понятий предметной области (в пределах программы) и использовать их при выполнении творческих заданий	Самостоятельно, извлекать и структурировать информацию из различных источников	Иметь представление о технологии создания покадровой анимации в технике полуперекладки	Правила классической анимации; Основные приемы анимации на компьютере, особенности передачи движения элементов	Правила техники безопасности при работе с материалами и инструментами, необходимыми для создания анимационных проектов	Самостоятельно создавать мультипликационную базу, состоящую из локаций, персонажа и сценария, для дальнейшей анимации
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

Оценки выставляются по шкале:

- владеет полностью - «2»
- справляется с помощью педагога – «1»
- слабо владеет или не владеет вообще – «0»

Уровень освоения программы: Продвинутый.

№	ФИ учащихся	Личностные		Метапредметные		Предметные			
		Иметь представление о сущности профессий, связанных со сферой графического дизайна и мультипликации	Применять навыки здорового и безопасного образа жизни, положительные отношения в семье и обществе, уважения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре	Высказывать свое мнение и давать оценку по поводу различной информации, действий, поступков	Выражать познавательный интерес, техническое мышление, интеллектуальные, творческие, коммуникативные и организаторские способности	Направления и стили в мультипликации, основы компьютерной графики, основные термины в сфере графического дизайна и 2D анимации, основы колористики и композиции	Правила классической анимации; Основные приемы анимации на компьютере, особенности передачи движения элементов	Самостоятельно создавать мультипликационную базу, состоящую из локаций, персонажа и сценария, для дальнейшей анимации	Находить, сохранять и систематизировать нужную информацию для реализации идей из предоставленных методических материалов, работать компьютерной техникой (ПК, ноутбук, планшет)
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									

Процедуры и формы выявления образовательного результата:

Текущий контроль результатов проектной деятельности осуществляется по итогам выполнения групповых и индивидуальных заданий, а также по итогам самостоятельной работы.

Промежуточный (итоговый) контроль состоит в проведении просмотра итоговых работ, а также обсуждении использованных анимационных техник с учетом уровня учащегося. Анализ результатов по совместному обсуждению в группе учащихся. По результатам просмотра, обсуждения, заполнения диагностических карт проводится оценка общего процента освоения программы группой или объединением.

№	Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
1	Введение в анимацию				
1.1	Вводное занятие. История жанра мультипликации. Знакомство с программой: Покадровая анимация.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; «Toon Boom», Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «QuickTime»	Наблюдение
1.2	Анимация и основные анимационные техники и технологии. Виды кадров в компьютерной анимации и их свойства. Понятие «Символ». Классическая анимация движения: появление объектов на сцене.				Творческий проект. Опрос
1.3	Профессия «Художник мультипликационного фильма». Анимация прыгающего мяча. Использование инструментов рисования, заливок и обводок.				Наблюдение. Опрос
1.4	12 принципов классической анимации. Основы 2D-анимации. Система «луковая шелуха»				Творческий проект. Опрос
2	Основы компьютерной анимации				
2.1	Основы колористики и композиции кадра. Цвет и передача эмоций. Анимация формы. Сцена. Активные и статичные элементы. «Закулисы» и их свойства.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; «Toon Boom», Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «QuickTime»	Наблюдение. Опрос
2.2	Работа с текстом, анимация текстовых объектов. Подготовка заставки к ролику. Раскадровка, сценарий.				Творческий проект. Опрос
2.3	Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации. Активный фон				Творческий проект. Опрос

3	Персонажная анимация				
3.1	Марионетка. Разработка персонажа.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; «Toon Boom», Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «QuickTime»	Творческий проект
3.2	Дизайн персонажа анимационного кино. Простая походка персонажа. Сборка и экспорт мультфильма.				Творческий проект
3.3	Итоговое занятие. Презентация работ.				Творческий проект

Учебно-методический комплекс

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документом УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблицы по текущей и промежуточной аттестации.	
2	Система средств обучения		
2.1	Электронная методическая база	Конспекты занятий, видео-объяснения, видео-примеры. Иллюстративный материал к урокам.	Находится в ведении педагога, постоянно дополняется и совершенствуется при введении дистанционного режима обучения учащимся (через родителей) предоставляется открытая ссылка на материалы к соответствующему уроку. https://cloud.mail.ru/public/uVS4/xQcktF29X
2.2	Демонстрационные материалы	Представляют собой объекты для наглядной демонстрации материала в процессе учебного занятия: - карточки опроса; - рамка «сцена»; - иллюстрации по этапам анимирования (прыжок мяча, походка двуного персонажа, анимация глаз); - игровые предметы для демонстрации (модель человека с суставами и сочленениями, мячики из разных материалов, маятник); - памятки с «горячими клавишами».	Находятся в ведении педагога, в компьютерном классе.

Календарный учебный график на 2024-2025 учебный год
детское объединение

Студия компьютерной анимации и иллюстрации «Желтый Круг»

(направление «компьютерная анимация»)

группа № 3 (10-13 лет)

Педагог: Шерстнёва Екатерина Владимировна

Продолжительность учебного года

Комплектование группы – с 01.09. – 08.09.2024 года

Начало учебного года – 2 сентября 2024 года

Начало занятий - 12.09.2024 года

Окончание учебного года - 31 мая 2025 года

Продолжительность учебного года – 30 недель

Праздничные дни:

4 ноября - День народного единства;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День Защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая – День Победы.

Каникулы:

Осенние: с 28 октября 2024 г. по 5 ноября 2024 г.

Зимние: с 30 декабря 2024 г. по 8 января 2025 г.

Весенние с 22 марта 2025г. по 30 марта 2025 г.

Текущий контроль: 3.10 2024г.- 24.10.2024г.; 5.12.2024г.-26.12.2024г.

Промежуточная аттестация: 10.04.2025г. по 24.04. 2025 г.

Количество часов, режим занятий:

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 2 занятия 1 раз в неделю)

Количество учебных часов в неделю: 2

Количество за учебный год: 60 часов.

Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагога и расписанием занятий.

месяц	№ занятия		Тема	Число	Кол-во часов	Текущий контроль
сентябрь	1	Модуль №1. Введение в анимацию.	1.1 Вводное занятие. История жанра мультипликации.	12.сен	2	Наблюдение
	2		1.2 Анимация и основные анимационные техники и технологии. Виды кадров в компьютерной анимации и их свойства.	19.сен	2	Наблюдение
	3		1.2 Анимация и основные анимационные техники и технологии. Понятие «Символ». Классическая анимация движения: появление объектов на сцене.	26.сен	2	Наблюдение
октябрь	4	Модуль №1. Введение в анимацию.	1.3 Профессия «Художник мультипликационного фильма». Основы профессии. Сколько стоит анимация? Многослойные структуры в анимации. Этюд «Мячик»	3.окт	2	Наблюдение
	5		1.3 Профессия «Художник мультипликационного фильма». Основы базовых схем движения в классической анимации движения. Понятие «якорной точки». Этюд «Маятник»	10.окт	2	Наблюдение
	6		1.3 Профессия «Художник мультипликационного фильма». Двухуровневый символ. Этюд «Машинка»	17.окт	2	Наблюдение
	7		1.3 Библиотека объектов и символов. Двухуровневый символ. Этюд «Машинка». Копирование кадров и запуск в обратном порядке.	24.окт	2	Творческий проект. Опрос
ноябрь	8	Модуль №1. Введение в анимацию.	1.3 Поворотные движение простого персонажа. Спуск и подъем по сцене. Многоуровневый символ. Эффект отставания дополнительных элементов.	7.ноя	2	Творческий проект. Опрос
	9		1.4 12 принципов классической анимации. Основы 2D-анимации. Система «луковая шелуха».	14.ноя	2	Творческий проект. Опрос
	10		1.4 12 принципов классической анимации. Анимация движения по траектории: объекты второго плана.	21.ноя	2	Наблюдение. Опрос

	11		1.4 12 принципов классической анимации. Анимационная открытка.	28.ноя	2	Наблюдение. Опрос
декабрь	12	Модуль.№2. Основы компьютерной анимации	2.1 Основы колористики и композиции кадра. Анимация формы.	5.дек	2	Наблюдение. Опрос
	13		2.1 Основы колористики и композиции кадра. Композиция кадра. Подготовка локации.	12.дек	2	Творческий проект. Опрос
	14		2.1 Композиция кадра. Сцена. Активные и статичные элементы. Понятие «сцена».	29.дек	2	Творческий проект. Опрос
	15		2.2 Работа с текстом, анимация текстовых объектов. Варианты анимации текста: «прыгающий» текст, крутящийся текст	26.дек	2	Творческий проект. Опрос
январь	16	Модуль.№2. Основы компьютерной анимации	2.2 Работа с текстом, анимация текстовых объектов. Варианты анимации текста: «прыгающий» текст, крутящийся текст. Интро и титры.	9.янв	2	Творческий проект. Опрос
	17		2.3 Работа с текстом, анимация текстовых объектов. Создание заставки к мультфиму.	16.янв	2	Творческий проект. Опрос
	18		2.3 Развитие представлений о кадре: план, ракурс.	23.янв	2	Творческий проект. Опрос
	19		2.3 Раскадровка ролика. Главные элементы сценария: экспозиция, завязка, конфликт, кульминация, развязка.	30.янв	2	Творческий проект
февраль	20	Модуль.№2. Основы компьютерной анимации	2.3 Раскадровка ролика. Эскизы и черновой аниматик.	6.фев	2	Творческий проект. Опрос
	21		2.3 Раскадровка ролика. Чистовая рисовка локации и подготовка движимых элементов фона.	13.фев	2	Творческий проект. Опрос

	22		2.3 Раскадровка ролика. Анимация активного фона. Понятие «Монтажный кадр»	20.фев	2	Творческий проект
	23		2.3 Отладка анимационных процессов активного фона истории.	27.фев	2	Творческий проект
март	24	Модуль.№3. Персонажная анимация.	3.1 Марионетка. Разработка персонажа. Особенности строения тела мультперсонажей. Метод построения от простых форм.	6.мар	2	Творческий проект
	25		3.1 Марионетка. Использование готовой марионетки, управление.	13.мар	2	Творческий проект
	26		3.1 Марионетка. Система родительских слоев в программе и ее применение.	20.мар	2	Творческий проект
	27	Модуль.№3. Персонажная анимация.	3.2 Дизайн персонажа анимационного кино. Отрисовка главного персонажа проекта (обкатка). Простые взаимодействия персонажа со сценой.	3.апр	2	Творческий проект
апрель	28		3.2 Дизайн персонажа анимационного кино. Простая походка персонажа.	10.апр	2	Творческий проект
	29		3.2 Дизайн персонажа анимационного кино. Сборка и экспорт мультфильма. Постродакшн.	17.апр	2	Творческий проект
	30		3.3 Итоговое занятие. Презентация работ.	24.апр	2	Творческий проект
				Итого часов:	60	

6.1 Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

Цель воспитательной деятельности: развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи воспитательной деятельности:

- Интегрировать духовно-нравственные ценности в содержание дополнительного образования;
- Сформировать, на основе взаимного уважения, навык делового сотрудничества;
- Создать условия для формирования целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- Сформировать ценностное отношение к своему труду и здоровью;
- Сформировать мотивацию к занятиям по ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе изучения других предметов и в жизни;
- Сформировать навыки здорового образа жизни и навыки соблюдения техники безопасности при работе с техническими средствами обучения.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы:

- Гражданско-патриотическое воспитание: формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям российского народа.
- Духовно-нравственное воспитание формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России.
- Художественно-эстетическое воспитание играет важную роль в формировании характера и нравственных качеств, а также в развитии хорошего вкуса и в поведении.
- Физическое воспитание содействует здоровому образу жизни.
- Трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности, выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся.

Основные целевые ориентиры воспитательной деятельности в рамках программы:

- формирование интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- формирование ответственного отношения к влиянию технических процессов на природу и ценностей технической безопасности и контроля;

- интереса к истории искусства, достижениям и биографиям мастеров;
- опыта творческого самовыражения в искусстве, заинтересованности в презентации своего творческого продукта,

6.2 Формы и методы воспитания

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является **учебное занятие**. Кроме того, в ходе воспитательной деятельности коллективные игры, участие в проектах и практические занятия (согласно ежегодному плану воспитательной работы).

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются **методы воспитания**: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

6.3 Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

№ п/п	Формы взаимодействия	Тема	Сроки
1	Родительские собрания	Организация учебно-воспитательного процесса	Сентябрь
2	Совместные мероприятия	Обмен информацией фото, видео	В течение года
3	Индивидуальные и групповые консультации	Вопросы конкурсной деятельности и достижений учащихся	В течение года

6.4 План воспитательной работы объединения

*на 2024-2025 учебный год
для групп в рамках программы «Студия «Жёлтый круг»: Компьютерная анимация 2 уровень»*

№ п/п	Название мероприятия	Форма проведения	Срок проведения	Место проведения	Практический результат/информационный продукт
<i>Социально - педагогический блок:</i>					
1	«Осенний переполох»	Игры на знакомства коллектива, задания на креативность.	сентябрь	Все группы.	Сплочение коллектива, выработка социальных связей
2	«Не страшно, но весело: Хэллоуин»	Лотерея заданий, маскарад.	октябрь	Все группы.	Выставка работ в оф. группе
3	День рождения Деда Мороза	Практическое занятие об истории Деда мороза и его иностранных аналогов, старт подготовки новогодней выставки	Последняя неделя ноября	Все группы.	Опыт командной работы
4	«Новый год в круге»	Праздничные мероприятия, игротека	декабрь	Все группы.	Сплочение коллектива, выставка работ
5	«Хромакей для детей»	Практическое занятие по основе фотографии и видеомонтажа с использованием «зеленого экрана»	Март-апрель	Все группы	Формирование интереса к технической деятельности
6	«Закрытие сезона»	Смотр работ, командная игра.	май	Все группы.	Подведение итогов, получение отзывов
<i>Гражданско-патриотический блок:</i>					
1	«Незабытые истории»	Экскурсия в музей, цикл бесед о памятных датах.	май	Все группы.	Формирование патриотических, ценностных представлений
<i>Спортивно – оздоровительный блок:</i>					
1	«Перемена без телефона»	игротека (физкультминутки, подвижные игры)	в течение учебного года	Все группы	Формирование гигиены компьютерного труда

Нравственно-эстетический блок:					
1	Всемирный день защиты животных	Практические занятия с заданием на изучение краснокнижных животных, беседа	Первая неделя октября	Все группы	формирование ответственного отношения к влиянию человека и техники на природу
2	«Экология начинается с тебя»	Цикл бесед о вреде одноразового пластика, создание работ на экологические темы	Октябрь-апрель	Все группы	
Семейный блок:					
1	«Мы в эфире»	Видео-отчеты, фотоотчеты, портфолио работ объединения (освещение в группе объединения и в официальной группе учреждения)	в течение года	Все группы	Взаимодействие объединения и родителей. Выставка работ в оф. группе
3	Мероприятия по плану воспитательной работы МБУДО «РЦДО»		в течение года	В соответствии с планом мероприятия	