

Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Районный Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол №1
От 01.09.2023



Утверждена:
Директор МБУДО «РЦДО»
Бойцова Е.В.
Бойцова Е.В.
Приказ №010901
01.09.2023 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

2023

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>	5
АДРЕСАТ ПРОГРАММЫ	6
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	6
ИННОВАЦИОННАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ	6
ОТЛИЧИТЕЛЬНАЯ ОСОБЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ	6
УРОВНИ ПРОГРАММЫ	7
СРОК ОСВОЕНИЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ.....	7
РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ.....	7
ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ.....	8
<i>Предметные результаты:</i>	8
<i>Личностные результаты:</i>	9
<i>Метапредметные результаты:</i>	9
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ.....	9
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (ПЛАНЫ)	11
Учебный план. Блок 1 (ПФ, по модулям)	11
Учебно-тематический план. Блок 1 (ПФ)	11
Учебно-тематический план. Блок 2 (МЗ)	12
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	12
БЛОК №1 (ПФ, 60 ЧАСОВ)	12
Модуль 1. ВВЕДЕНИЕ В АНИМАЦИЮ (28 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 В «ADOBE ANIMATE» (18 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

Материально-техническое обеспечение:	16
Учебно-методическое обеспечение модуля	16
БЛОК №2 (МЗ, 8 ЧАСОВ)	17
АНИМАЦИОННОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ (8 ч)	17
Цель изучения модуля.....	17
Ожидаемые результаты освоения модуля	17
Содержание модуля	17
Материально-техническое обеспечение:	17
Учебно-методическое обеспечение модуля	17
РЕАЛИЗАЦИЯ ПРОГРАММЫ В РЕЖИМЕ ДИСТАНЦИОННОГО ОБУЧЕНИЯ	17
ТЕХНИЧЕСКОЕ ОСНАЩЕНИЕ ЗАНЯТИЙ.....	18
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	19
Учебные пособия для педагога	19
Учебные пособия для обучающихся	19
Информационное интернет-обеспечение.....	19
ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ВХОДНАЯ ДИАГНОСТИКА	21
ДИАГНОСТИКА УРОВНЯ МОТИВАЦИИ УЧАЩЕГОСЯ	21
ДИАГНОСТИКА УРОВНЯ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ: «ИСКЛЮЧЕНИЕ ЧЕТВЕРТОГО ЛИШНЕГО»	23
ДИАГНОСТИКА УРОВНЯ РАЗВИТИЯ СПОСОБНОСТЕЙ СТАНОВЛЕНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА.	24
ПОДВЕДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ДИАГНОСТИКИ	25
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ДИАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТОВ.....	26
ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ОСВОЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ И ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ	26
ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ДОСТИЖЕНИЯ ОЖИДАЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОГРАММЫ	27
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....	30
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. УМК.....	32
ПРИЛОЖЕНИЕ 5. КУГ	33
ПРИЛОЖЕНИЕ 6. ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	38

Пояснительная записка

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

- Федерального закона от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжения Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»
- Указа Президента Российской Федерации от 24 декабря 2014 года №808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»;
- Методических рекомендаций по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности (письмо Комитета общего и профессионального образования Ленинградской области от 01 апреля 2015 года №19-2174/15-0-0);
- Письма Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. №09-3242 "Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (внеурочные разноуровневые программы)";
- СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".

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 ярким.

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 программе «Adobe Animate».
- 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 условия по рекомендованном у 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 «Adobe Animate»), 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 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, 68 часов: - по учету 68 часов; - в рамках персонифицированного обучения: 60 часов (1 блок), по муниципальному заданию - 8 часов (2 блок).

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: 68 часов: - по учету 68 часов; - в рамках персонифицированного обучения: 60 часов (1 блок), по муниципальному заданию - 8 часов (2 блок)

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 пакетом графических программ «Adobe», работать с анимацией («Adobe Animate»).

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.

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. БЛОК 1. ПФ (в рамках системы персонифицированного финансирования) (по модулям)

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Введение в анимацию	8	20	28
2	Основы компьютерной анимации в «Adobe Animate».	5	13	18
3	Персонажная анимация.	4	10	14
Итого:		17	43	60

Учебно-тематический план. БЛОК 1. ПФ (в рамках системы персонифицированного финансирования)

№	Название модуля	Количество часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	Введение в анимацию	8	20	28	
1.1	Вводное занятие. История жанра мультипликации.	1	1	2	Наблюдение
1.2	Анимация и основные анимационные техники и технологии. Знакомство с программой «Adobe Animate».	2	4	6	Наблюдение
1.3	Покадровая анимация. Виды кадров в компьютерной анимации и их свойства.	2	6	8	Наблюдение. Опрос
1.4	Профессия «Художник мультипликационного фильма». Основы 2D-анимации.	2	4	6	Наблюдение. Опрос
1.5	Анимация прыгающего мяча. Техника «полуперекладки». 12 принципов классической анимации.	1	5	6	Творческий проект. Опрос
2	Основы компьютерной анимации в «Adobe Animate».	5	13	18	
2.1	Основы колористики и композиции кадра. Цвет и	2	4	6	Наблюдение.

	передача эмоций. Анимация формы.				Опрос
2.2	Сцена. Активные и статичные элементы. «Закулисы» и их свойства.	1	5	6	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. Работа с готовой марионеткой.	2	4	6	Творческий проект
3.2	Дизайн персонажа анимационного кино. Простая походка персонажа.	2	4	6	Творческий проект
3.3	Итоговое занятие. Презентация работ.	1	1	2	Творческий проект
	Итого:	17	43	60	

Учебно-тематический план. БЛОК 2. МЗ (в рамках муниципального задания)

№	Название модуля	Количество часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
	Анимационное проектирование.	3	5	8	
1.1	Подготовка заставки к ролику. Работа со шрифтами. Прыгающий текст. Монтаж и экспорт ролика.	2	4	6	Творческий проект
1.2	Итоговое занятие. Презентация.	1	1	2	Творческий проект
	Итого:	3	5	8	

Содержание программы

Блок №1 (ПФ, 60 часов)

Модуль 1. Введение в анимацию (28 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 «Adobe Animate». Умение рисовать с использование графического планшета в мультипликационной технике для последующего анимирования.

Содержание модуля

1.1. Вводное занятие. История жанра мультипликации (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.

Просмотр сюжета: <https://www.youtube.com/watch?v=8OamZPOC0mE>

Практика: Выполнение заданий диагностики для определения уровня обучения. Игра на знакомство коллектива. Просмотр и обсуждение классических мультипликационных фильмов.

Просмотр подборок: <https://youtu.be/-VUNZjQQliA>

https://www.youtube.com/watch?v=Cv_74GaNBR4

1.2. Анимация и основные анимационные техники и технологии. Знакомство с программой «Adobe Animate» (6 ч)

Теория. Виды анимации и их особенности. Кукольная, пластилиновая, 2D и 3D анимации. Покадровая классическая анимация и компьютерные технологии графики и анимации. Знакомство с программой «Adobe Animate»: интерфейс программы и основные инструменты.

Просмотр сюжета (папка «Аниматоры 10-13», тема 1.2 Виды анимации)

<https://drive.google.com/drive/folders/1TjWGZjWc6RfwC0csoHs3IPCMEtzrLDVvk?usp=sharing>

Практика:

Задание стартового уровня: практическая работа на инструменты для рисования «Разминка «творческой мышцы». Кракозябры. Пятно и линия»

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

Задания продвинутого уровня: с использованием слоев в программе изобразите этапы движения прыгающего мячика

1.3 Покадровая анимация. Виды кадров в компьютерной анимации и их свойства (8 ч)

Теория. Покадровая анимация и метод «полуперекладки». Виды кадров: ключевой, ключевой пустой, простой и пустой кадр. Свойства и применение различных видов кадров.

Практика: Практическая работа, направленная на освоение инструментов программы «Adobe Animate». Работа с ключевыми кадрами. Функции «появления», «растворения», анимация формы.

1.4. Профессия «Художник мультипликационного фильма». Основы 2D-анимации (6 ч)

Теория. Рассказ об особенностях профессии «Художник мультипликационного фильма». Какие профессии включает в себя профессия мультипликатора. Основы 2D-анимации. Понятие «марионетки» в компьютерной анимации. Покадровая анимация, имитация классической стоп-моушен анимации. Многослойные структуры в анимации.

Практика:

Задание стартового уровня: проанализируйте навыки необходимые для работы художником-аниматором.

Задание базового уровня: используя готовые элементы соберите различные эпизоды для изображенных персонажей в технологии компьютерной стоп-моушен анимации.

Задания продвинутого уровня: нарисуйте персонажа на основе шара используя многослойную структуру.

1.5. Анимация прыгающего мяча. Техника «полуперекладки». 12 принципов классической анимации (6 ч)

Теория. Изучение основных принципов классической анимации. Путь от динозавра Гертидо Уолта Диснея. Резиновая анимация. Примеры лучших работ и шедевров анимации различных видов. Понятие «Символ» и его свойства для группировки объектов.

Просмотр сюжета: <https://www.youtube.com/watch?v=SbKUYMsjCCs>

Практика:

Задание стартового уровня: создание анимации прыгающего мяча из предоставленной заготовки.

Задание базового уровня: создание анимации прыгающего мяча из собственного персонажа.

Задания продвинутого уровня: создание анимации прыгающего мяча из собственного персонажа, с использованием эффекта отставания дополнительных элементов.

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 в «Adobe Animate» (18 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 (6 ч)

Теория. Цвет и передача эмоций. Использование цветового круга Иттена. Цветовая коррекция изображения. Цветовые гармонии и их применение. Композиция кадра. Подготовка локации.

Практика: Создание фона (анимационной локации). Применение к фону инструментов разных цветовых гармоний.

2.2. Сцена. Активные и статичные элементы (6 ч)

Теория: Понятие «сцена». Закулисное пространство и его использование. Активный фон.

Практика: Превращение фона в активный посредством мини-анимации различных степеней сложности.

2.3. Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации (6 ч)

Теория. Понятие «план, ракурс». Кадр. Как правильно выстроить кадр. Плановость анимации. Раскадровка ролика. Эскизы и черновой аниматик.

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. Отсканируйте раскадровку и создайте черновой аниматик.

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. Анализ походки персонажа. Работа с готовой марионеткой (6 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. Работа с готовой марионеткой для создания различных движений (походка, бег, взаимодействие с окружением).

Практика: Используя готовую марионетку и инструменты для управления ею составьте цикл походки и другие движения в соответствии с сюжетом анимационного этюда

3.2. Дизайн персонажа анимационного кино. Простая походка персонажа. Итоговое занятие(8 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.

Просмотр сюжета: <https://4tololo.ru/content/7738>

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.

Анимационное проектирование (8 ч)

Цель изучения модуля

Подготовка заставки к ролику. Монтажные кадры и приемы монтажа. Знакомство с особенностями использования инструмента «Текст». Видами шрифтов. Изучение возможных способов анимирования текста.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Навыки создания информационной анимированной заставки в собственной работе. Умение применить навыки анимации на практике для создание цельного именного ролика.

Содержание модуля

4.1. Подготовка заставки к ролику. Работа со шрифтами. Прыгающий текст (6 ч)

Теория: Инструмент для работы со шрифтами. Какие бывают шрифты? Настройки размера, цвета, кернинга. Анимация различных способов появления текста. Прыгающий текст. Монтаж и экспорт ролика.

Практика: Создание анимированной заставки к ролику с обозначением сведений по проекту и автору.

4.2. Итоговое занятие. Презентация (2 ч)

Теория: Подведение итогов.

Практика: Просмотр работ (анимационных фильмов), 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.

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 «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. Компьютер - 10 шт.
2. Комплект проекционной аппаратуры (DVD-плеер, проектор, экран) – 1 шт.
3. Графический планшет, стилус
4. Ножницы, карандаши, фломастеры, краски, кисти, бумага -10 шт.
5. Программное обеспечение:
6. Windows –10шт.
7. Программа «Adobe Animate» - 10 шт.
8. Программа «QuickTime» - 10 шт.

Список литературы

Учебные пособия для педагога

1. Амонашвили Ш.А. Здравствуйте, дети! – М.: Просвещение, 1983.
2. Анофриков П.И. Принцип работы детской студии мультипликации Учебное пособие. Детская киностудия. – Новосибирск, 2008.
3. Буйлова, Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ [Текст] / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. — 2015.
4. Марк Саймон, перевод с англ. Г.П. Ковалева. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. – М: НТ Пресс, 2006.
5. Смолянов Г.Г. Анатомия и создания образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. – М: ВГИК, 2005.
6. Майзель, С., Основы учения о цветах - М.: Мир, 1994
7. Нестеренко, О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994.
8. Ричард Уильямс. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3-D графики и компьютерных игр. – М: Эксмо, 2020.
9. Шонесси, А. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу. / А. Шонесси – Питер — 2015 – 208 с.
10. Э. Элис. Взрослая книга о детской иллюстрации: как нарисовать свою яркую историю.- М.:Манн, Иванов, Фербер, 2020.- 240 с.:ил.
11. Д. Зильбер. Разговор об иллюстрации в пижаме и с чашкой кофе- Москва:Эксмо,2020.-304 с.
12. Н.Г. Ли. Рисунок. Основы учебного академического рисунка: Учебник.-М.:Эксмо,2015.-480 с.:ил.
13. 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. Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. – М., 1994. – С. 77. 2. 3.Холмянский Л.М., А.С. Щипанов «Дизайн: Книга для учащихся». - М: Просвещение, 1985. - 240 с., ил. ISBN 5-86375-116-9 Б
3. 4.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/8Vamye0H4vM> - 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/skazka01/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)	Работать с графическим редактором для создания анимации («Adobe Animate»)
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.

№	БЛОК 1. ПФ (в рамках системы персонализированного финансирования) 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.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «Quick Time»	Наблюдение
1.2	Анимация и основные анимационные техники и технологии. Знакомство с программой «Adobe Animate».				Наблюдение
1.3	Покадровая анимация. Виды кадров в компьютерной анимации и их свойства.				Наблюдение. Опрос
1.4	Профессия «Художник мультипликационного фильма». Основы 2D-анимации.				Наблюдение. Опрос
1.5	Анимация прыгающего мяча. Техника «полуперекладки». 12 принципов классической анимации.				Творческий проект. Опрос
2	Основы компьютерной анимации в «Adobe Animate»				
2.1	Основы колористики и композиции кадра. Цвет и передача эмоций. Анимация формы.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «Quick Time»	Наблюдение. Опрос
2.2	Сцена. Активные и статичные элементы. «Закулисы» и их свойства.				Творческий проект. Опрос
2.3	Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации. Активный фон				Творческий проект. Опрос
3	Персонажная анимация				

3.1	Марионетка. Работа с готовой марионеткой.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «QuickTime»	Творческий проект
3.2	Дизайн персонажа анимационного кино. Простая походка персонажа.				Творческий проект
3.3	Итоговое занятие				Творческий проект
№	БЛОК 2. МЗ (в рамках муниципального задания) Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
Анимационное проектирование					
1.1	Подготовка заставки к ролику. Работа со шрифтами. Прыгающий текст.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	Технические средства: компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. Программное обеспечение: операционная система Windows XP; Adobe Animate CC 2019. Видео-проигрыватель «QuickTime»	Творческий проект
1.2	Итоговое занятие. Презентация.	Защита проекта			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://drive.google.com/drive/folders/1TjWGZjWc6RfwC0csoHs3IPCMEtZrLDVj?usp=sharing
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 2023-2024 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. – 08.09.2023 года

Начало учебного года – 1 сентября 2023 года

Начало занятий - 14.09.2023 года

Окончание учебного года - 31 мая 2024 года

Продолжительность учебного года - 34 недели – по учету или 30 недель блок №1 по ПФ + 4 недели – блок №2 по МЗ

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 30 октября 2023 г. по 5 ноября 2023 г.

Зимние: с 31 декабря 2023 г. по 8 января 2024 г.

Весенние с 25 марта 2024 г. по 31 марта 2024 г.

Текущая аттестация: 3.10.2023г.- 24.10.2023г.

5.12.2023г.-26.12.2023г.

Промежуточная аттестация: 17.05.2024г. по 31.05. 2024 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: 68 часов: - по учету 68 часов; - в рамках персонифицированного обучения: 60 часов (1 блок), по муниципальному заданию - 8 часов (2 блок)

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

БЛОК 1. ПФ (в рамках системы персонифицированного финансирования)						
месяц	№ занятия		Тема	Число	Кол-во часов	Текущий контроль
сентябрь	1	Модуль.№1. Введение в анимацию.	1.1 Вводное занятие. История жанра мультипликации.	14.сен	2	Наблюдение
	2		1.2 Анимация и основные анимационные техники и технологии. Виды анимации и их особенности.	21.сен	2	Наблюдение
	3		1.2 Анимация и основные анимационные техники и технологии. Знакомство с программой «Adobe Animate»: интерфейс программы и основные инструменты	28.сен	2	Наблюдение
октябрь	4	Модуль.№1. Введение в анимацию.	1.2 Анимация и основные анимационные техники и технологии. Использование инструментов рисования, заливок и обводок.	5.окт	2	Наблюдение
	5		1.3 Покадровая анимация. Работа с ключевыми кадрами.	12.окт	2	Наблюдение
	6		1.3 Покадровая анимация. Свойства и применение различных видов кадров.	19.окт	2	Наблюдение
	7		1.3 Покадровая анимация. Копирование кадров и запуск в обратном порядке.	26.окт	2	Творческий проект. Опрос
ноябрь	8	Модуль.№1. Введение в анимацию.	1.3 Покадровая анимация. «Дрожащая» анимация. Луковая «структура»	9.ноя	2	Творческий проект. Опрос
	9		1.4 Профессия «Художник мультипликационного фильма». Основы профессии. Сколько стоит анимация?	16.ноя	2	Творческий проект. Опрос
	10		1.4 Профессия «Художник мультипликационного фильма». Покадровая анимация Основы 2D-анимации.	23.ноя	2	Наблюдение. Опрос

	11		1.4 Профессия «Художник мультипликационного фильма». Многослойные структуры в анимации.	30.ноя	2	Наблюдение. Опрос
декабрь	12	Модуль.№1. Введение в анимацию.	1.5 Анимация прыгающего мяча. Техника «полуперекладки».	7.дек	2	Наблюдение. Опрос
	13		1.5 Анимация прыгающего мяча. 12 принципов классической анимации.	14.дек	2	Творческий проект. Опрос
	14		1.5 Анимация прыгающего мяча. Эффект отставания дополнительных элементов.	21.дек	2	Творческий проект. Опрос
	15	Модуль.№2. Основы компьютерной анимации в «Adobe Animate».	2.1 Основы колористики и композиции кадра. Цвет и передача эмоций.	28.дек	2	Творческий проект. Опрос
январь	16	Модуль.№2. Основы компьютерной анимации в «Adobe Animate».	2.1 Основы колористики и композиции кадра. Анимация формы.	11.янв	2	Творческий проект. Опрос
	17		2.1 Основы колористики и композиции кадра. Композиция кадра. Подготовка локации.	18.янв	2	Творческий проект. Опрос
	18		2.2 Сцена. Активные и статичные элементы. Понятие «сцена».	25.янв	2	Творческий проект. Опрос
февраль	19	Модуль.№2. Основы компьютерной анимации в «Adobe Animate».	2.2 Сцена. Активные и статичные элементы. «Закулисы» и их свойства..	1.фев	2	Творческий проект
	20		2.2 Сцена. Активный фон.	8.фев	2	Творческий проект. Опрос
	21		2.3 Развитие представлений о кадре: план, ракурс.	15.фев	2	Творческий проект. Опрос
	22		2.3 Развитие представлений о кадре. Раскадровка ролика. Эскизы и черновой	22.фев	2	Творческий проект

			аниматик.			
	23		2.3 Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Эскизы и черновой аниматик.	29.фев	2	Творческий проект
март	24	Модуль.№3. Персонажная анимация.	3.1 Марионетка. Свойства обычной походки	7.мар	2	Творческий проект
	25		3.1 Марионетка. Использование готовой марионетки, управление.	14.мар	2	Творческий проект
	26		3.1 Марионетка. Этюд с использованием готовой марионетки.	21.мар	2	Творческий проект
	27	Модуль.№3. Персонажная анимация.	3.2 Дизайн персонажа анимационного кино. Простая походка персонажа.	4.апр	2	Творческий проект
апрель	28		3.2 Дизайн персонажа анимационного кино. Метод построения от простых форм.	11.апр	2	Творческий проект
	29		3.2 Дизайн персонажа анимационного кино. Система родительских слоев в программе и ее применение. Простая походка персонажа.	18.апр	2	Творческий проект
	30		3.3 Итоговое занятие. Презентация работ.	25.апр	2	Творческий проект
				Итого часов:	60	

БЛОК 2. МЗ (в рамках муниципального задания)						
месяц	№ занятия	Модуль	Тема	Число	Кол-во часов	Текущий контроль
май	1	Анимационное проектирование.	1.1 Подготовка заставки к ролику. Работа со шрифтами.	2.мая	2	Творческий проект
	2		1.1 Подготовка заставки к ролику. Анимация различных способов появления текста.	16.май	2	Творческий проект
	3		1.1 Подготовка заставки к ролику. Прыгающий текст.	23.май	2	Творческий проект
	4		1.2 Итоговое занятие. Презентация.	30.май	2	Просмотр
				Итого часов:	8	

План воспитательной работы объединения

на 2023-2024 учебный год

для групп в рамках программы «Студия «Жёлтый круг»: Компьютерная анимация 10-13 лет»

№ п/п	Название мероприятия	Форма проведения	Срок проведения	Место проведения
<i>Социально - педагогический блок:</i>				
1	«Осенний переполох»	Игры на знакомства коллектива, задания на креативность.	сентябрь	Все группы.
2	«Не страшно, но весело: Хэллоуин»	Лотерея заданий, маскарад.	октябрь	Все группы.
3	День рождения Деда Мороза	Практическое занятие об истории Деда мороза и его иностранных аналогов, старт подготовки новогодней выставки	Последняя неделя ноября	Все группы.
4	«Новый год в круге»	Праздничные мероприятия, игротека	декабрь	Все группы.
5	«Хромакей для детей»	Практическое занятие по основе фотографии и видеомонтажа с использованием «зеленого экрана»	Март-апрель	Все группы
6	«Закрытие сезона»	Смотр работ, командная игра.	май	Все группы.
<i>Гражданско-патриотический блок:</i>				
1	«Незабытые истории»	Экскурсия в музей, цикл бесед о памятных датах.	май	Все группы.
<i>Спортивно – оздоровительный блок:</i>				
1	«Перемена без телефона»	игротека (физкультминутки, подвижные игры)	в течение учебного года	Все группы
<i>Нравственно-эстетический блок:</i>				
1	Всемирный день защиты животных	Практические занятия с заданием на изучение краснокнижных животных, беседа	Первая неделя октября	Все группы
2	«Экология начинается с тебя»	Цикл бесед о вреде одноразового пластика, создание работ на экологические темы	Октябрь-апрель	Все группы
<i>Семейный блок:</i>				

1	«Мы в эфире»	Видео-отчеты, фотоотчеты, портфолио работ объединения (освещение в группе объединения и в официальной группе учреждения)	в течение года	Все группы
2	«Семейный фотоальбом»	Уроки по фоторетуши старых фотографий, создание коллажа.	апрель	Все группы
3	Мероприятия по плану воспитательной работы МБУДО «РЦДО»		в течение года	