

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

<b>ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b> .....	<b>4</b>
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
<b>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (ПЛАНЫ) .....</b>	<b>11</b>
Учебный план. Блок 1 (ПФ, по модулям) .....	11
Учебно-тематический план. Блок 1 (ПФ) .....	11
Учебно-тематический план. Блок 2 (МЗ) .....	12
<b>СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ .....</b>	<b>12</b>
<b>БЛОК №1 (ПФ, 60 ЧАСОВ) .....</b>	<b>12</b>
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
<b>БЛОК №2 (МЗ, 8 ЧАСОВ) .....</b>	<b>17</b>
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
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ВХОДНАЯ ДИАГНОСТИКА .....</b>	<b>21</b>
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
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ДИАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТОВ.....</b>	<b>26</b>
ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ОСВОЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ И ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ЗНАНИЙ .....	26
ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА ДОСТИЖЕНИЯ ОЖИДАЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ПРОГРАММЫ .....	27
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ.....</b>	<b>30</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 4. УМК.....</b>	<b>32</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 5. КУГ .....</b>	<b>33</b>
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ 6. ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ .....</b>	<b>38</b>

# 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
<b>Итого:</b>		<b>17</b>	<b>43</b>	<b>60</b>

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

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

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

№	Название модуля	Количество часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
	<b>Анимационное проектирование.</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	
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
	<b>Итого:</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>8</b>	

## 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](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 человека 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](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/](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** \_\_\_\_\_

<b>Вопросы:</b>	<b>Варианты ответов:</b> +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
<b>1</b>	<b>Введение в анимацию</b>				
1.1	Вводное занятие. История жанра мультипликации.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	<b>Технические средства:</b> компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. <b>Программное обеспечение:</b> 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
<b>2</b>	<b>Основы компьютерной анимации в «Adobe Animate»</b>				
2.1	Основы колористики и композиции кадра. Цвет и передача эмоций. Анимация формы.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	<b>Технические средства:</b> компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. <b>Программное обеспечение:</b> 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
<b>3</b>	<b>Персонажная анимация</b>				

3.1	Марионетка. Работа с готовой марионеткой.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	<b>Технические средства:</b> компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. <b>Программное обеспечение:</b> 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
<b>№</b>	<b>БЛОК 2. МЗ (в рамках муниципального задания)</b>	<b>Форма занятия</b>	<b>Методы организации образовательно-воспитательного процесса</b>	<b>Дидактическое, техническое оснащение занятий</b>	<b>Формы контроля и подведения итогов</b>
	<b>Тема занятия</b>				
	<b>Анимационное проектирование</b>				
1.1	Подготовка заставки к ролику. Работа со шрифтами. Прыгающий текст.	Учебное занятие	Репродуктивный Частично-поисковый Исследовательский	<b>Технические средства:</b> компьютеры, проектор, подключенный к ПК, графический планшет. <b>Программное обеспечение:</b> 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. <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1TjWGZjWc6RfwC0csoHs3IPCMEtZrLDVk?usp=sharing">https://drive.google.com/drive/folders/1TjWGZjWc6RfwC0csoHs3IPCMEtZrLDVk?usp=sharing</a>
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

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

			аниматик.			
	<b>23</b>		2.3 Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Эскизы и черновой аниматик.	29.фев	2	Творческий проект
март	<b>24</b>	Модуль.№3. Персонажная анимация.	3.1 Марионетка. Свойства обычной походки	7.мар	2	Творческий проект
	<b>25</b>		3.1 Марионетка. Использование готовой марионетки, управление.	14.мар	2	Творческий проект
	<b>26</b>		3.1 Марионетка. Этюд с использованием готовой марионетки.	21.мар	2	Творческий проект
	<b>27</b>	Модуль.№3. Персонажная анимация.	3.2 Дизайн персонажа анимационного кино. Простая походка персонажа.	4.апр	2	Творческий проект
апрель	<b>28</b>		3.2 Дизайн персонажа анимационного кино. Метод построения от простых форм.	11.апр	2	Творческий проект
	<b>29</b>		3.2 Дизайн персонажа анимационного кино. Система родительских слоев в программе и ее применение. Простая походка персонажа.	18.апр	2	Творческий проект
	<b>30</b>		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
<b>Социально - педагогический блок:</b>				
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.
<b>Гражданско-патриотический блок:</b>				
1	«Незабытые истории»	Экскурсия в музей, цикл бесед о памятных датах.	май	Все группы.
<b>Спортивно – оздоровительный блок:</b>				
1	«Перемена без телефона»	игротека (физкультминутки, подвижные игры)	в течение учебного года	Все группы
<b>Нравственно-эстетический блок:</b>				
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
<b>Семейный блок:</b>				

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	