Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования
«Районный Центр дополнительного образования»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол №1
От 01.09.2022

Утверждена:
Директор МБУДО «РЦДО»
Бойцова Е.В.
Приказ №050901
05.09.2022 г.

Дополнительная общеразвивающая программа
технической направленности
Студия компьютерной анимации и иллюстрации
«Желтый круг»: Компьютерная анимация – 2 уровень
(модульная, разноуровневая)

Возраст детей: 10-17 лет
Срок реализации программы 1 год
Автор – составитель:
педагог дополнительного образования
Шерстнёва Екатерина Владимировна

г. Кировск

2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА **4**
Направленность программы 4
Актуальность программы 4
Педагогическая целесообразность программы 5
Цель программы 5
Задачи программы 5
Обучающие: *5*
Развивающие: *5*
Воспитательные: *5*
Адресат программы 6
Организационно-педагогические условия реализации программы 6
Отличительная особенность программы 6
Уровни программы 7
Срок освоения общеразвивающей программы 7
Режим занятий 7
Планируемые результаты 8
Предметные результаты: *8*
Личностные результаты: *9*
Метапредметные результаты: *9*
Формы аттестации 10
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ (ПЛАНЫ) **11**
Учебный план (по модулям) 11
Учебно-тематический план 11
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ **12**
Модуль 1. Повторение основ анимации (10 ч) 12
Цель изучения модуля *12*
Ожидаемые результаты освоения модуля *12*
Содержание модуля *12*
Материально-техническое обеспечение *13*
Учебно-методическое обеспечение модуля *13*
Модуль 2. Способы подготовки анимационной базы (14 ч) 13
Цель изучения модуля *13*
Ожидаемые результаты освоения модуля *13*
Содержание модуля *13*
Материально-техническое обеспечение: *14*
Учебно-методическое обеспечение модуля *14*
Модуль 3. Персонажная анимация (18 ч) 15
Цель изучения модуля *15*
Ожидаемые результаты освоения модуля *15*
Содержание модуля *15*
Материально-техническое обеспечение: *15*
Учебно-методическое обеспечение модуля *15*
Модуль 4. Анимационное проектирование (18 ч) 16
Цель изучения модуля *16*
Ожидаемые результаты освоения модуля *16*
Содержание модуля *16*
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 20
Диагностика уровня мотивации учащегося 20
Диагностика уровня психического развития: «Исключение четвертого лишнего» 22
Диагностика уровня развития способностей становления компетенций технического творчества. 23
Подведение результатов диагностики 24
ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ДИАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТОВ 25
Диагностическая карта освоения практических и теоретических знаний 25
Диагностическая карта достижения ожидаемых результатов программы 26
ПРИЛОЖЕНИЕ 3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ 29
ПРИЛОЖЕНИЕ 4. УМК 31
ПРИЛОЖЕНИЕ 5. КУГ 32

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия компьютерной анимации и иллюстрации «Желтый круг»: Компьютерная анимация – 2 уровень» 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 отверждении 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 – 2 уровень» 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 интересный и яркий.

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

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, что в процессе её реализации, учащиеся овладевают компетенциями, которые в дальнейшем могут активно применяться в организации их учебной, социальной и общественной деятельности. Освоение технологии компьютерной анимации дает возможности для её самостоятельного использования в решении 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 продвинутой 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 уверенной работы в программе «Adobe Animate» с анимацией, звуком и монтажом;
- 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, безопасно 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 учеников 10-17 лет, успешно освоивших программу по «Компьютерной анимации» первого года обучения. А также для учащихся других образовательных организаций и объединений, которые ранее имели опыт работы с программой «Adobe Animate».

Количество обучающихся в группе – 8 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 рекомендованному списку.

Структура занятий строится из основных частей:

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

Инновационная деятельность

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

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

Отличительная особенность программы

Использование интегрированных занятий, сочетающих приобретение новых знаний и умений в области компьютерной анимации позволяет качественно сформировать предметные навыки

и изучение новых компьютерных технологий (работа в программе «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 закреплении изученных ранее основами компьютерной графики и анимации.

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 на базовом уровне.

Продвинутый уровень:

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

Срок освоения общеразвивающей программы

Определяется содержанием программы и составляет 1 год, 60 часов.

Режим занятий

Продолжительность одного занятия: 45 минут

Перерыв между занятиями: 10 минут

Количество занятий в неделю: 2 (по 2 занятия 1 раз в неделю)
Количество учебных часов в неделю: 2
Количество за учебный год: 60 часов

Планируемые результаты

По итогам освоения образовательной программы учащиеся должны сформировать следующие компетенции:

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

Предметные результаты:

Учащие должны знать:

- 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 изображении;
- 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.
- Расширенные функции инструментов рисования и дополнительные свойства символов.

Учащие должны уметь:

Стартовый уровень:

- Владеть на уровне пользователя компьютерной техникой, извлекать нужную информацию;
- Работать по образцу, составлять простые эскизы, анимировать объекты по образцу;
- Работать с готовой марионеткой для составления сюжетной линии.

Базовый уровень:

- Выполнять заданную работу по образцу;
- Применять различные виды подготовки изображении к анимации;
- Реализовывать творческий замысел;
- Подготавливать эскизы, раскадровки и черновые аниматики, используя теоретические знания, полученные в процессе изучения программы;
- Анализировать, планировать предстоящую практическую работу, осуществлять контроль качества своей работы.
- Работать с графическим редактором для создания анимации («Adobe Animate»).
- Создавать анимационную «марионетку» и составлять анимационную цепочку для ее движения.

Продвинутый уровень:

- Самостоятельно создавать мультипликационную базу, состоящую из активной 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»).
- Владеть разными способами анимации подготовленной «марионетки».
- Знать основы работы со звуком в программе «Movavi Video Editor».

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 семьи 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 объему 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: апрель.

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

Система фиксации промежуточной аттестации (Приложение 2)

Содержание программы (планы)

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

Учебный план (по модулям)

№	Название модуля	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1	Повторение основ анимации.	4	6	10
2	Способы подготовки анимационной базы.	4	10	14
3	Персонажная анимация.	6	12	18
4	Анимационное проектирование.	3	15	18
	Итого:	**17**	**43**	**60**

Учебно-тематический план

№	Название модуля	Количество часов			Форма аттестации
		Теория	Практика	Всего	
1	**Повторение основ анимации.**	**4**	**6**	**10**	
1.1	Вводное занятие. Повторение принципов работы с программой «Adobe Animate».	1	1	2	Наблюдение. Опрос
1.2	Повторение видов кадров в программе и их свойств. Шкала времени. Классическая анимация методом полуперекладки	1	3	4	Наблюдение. Опрос
1.3	Продвинутый рисунок в «Adobe Animate». Расширенные свойства инструментов для рисования. Параметры заливок и обводок	2	2	4	Наблюдение. Опрос
2	**Способы подготовки анимационной базы.**	**4**	**10**	**14**	
2.1	Работа с цельными векторными объектами. Способы трансформирования объектов.	2	4	6	Наблюдение. Опрос
2.2	Расширенные свойства символа. Простые циклы действий в символе.	1	3	4	Творческий проект. Опрос

2.3	Колористка и композиции кадра. Правила управления взглядом зрителя. Создание локации для анимационного ролика.	1	3	4	Творческий проект. Опрос
3	**Персонажная анимация.**	**6**	**12**	**18**	
3.1	Анализ походки персонажа. Подготовка марионетки. Анимация простой походки персонажа. Поворот.	2	6	8	Творческий проект
3.2	Технология анимации «Кости». Сложносоставная марионетка.	2	4	6	Творческий проект
3.3	Давление и вес. Технология ротоскопинга.	2	2	4	Творческий проект
4	**Анимационное проектирование.**	**3**	**15**	**18**	
4.1	Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации. Правила смены планов.	2	2	4	Творческий проект
4.2	Состав мультипликационного ролика. Сюжетные линии и персонажи. Раскадровка ролика. Эскизы и черновой аниматик.	1	5	6	Творческий проект
4.3	Чистовая анимация.	1	5	6	Творческий проект
4.4	Итоговое занятие. Презентация работ.	1	1	2	Просмотр
	Итого:	**17**	**43**	**60**	

Содержание программы

Модуль 1. Повторение основ анимации (10 ч)

Цель изучения модуля

Повторение основных терминов в компьютерной анимации, повторение пройденных принципов и техник. Развитие навыков векторного рисования в программе. Оценка остаточных знаний.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Умение построить цепочку логических умозаключений для простейшей анимации. Уверенные навыки работы инструментами и временной шкалой в программе «Adobe Animate». Умение рисовать с использование графического планшета в мультипликационной технике для последующего анимирования.

Содержание модуля

1.1. Вводное занятие. Повторение принципов работы с программой «Adobe Animate». (2 ч)

Теория. Вводное занятие. Техника безопасности. Техника безопасности в классе, в помещении РЦДО и на улице. Повторение принципов работы с программой Adobe Animate. Основные принципы работы с программами группы Adobe.

Практика: Выполнение заданий диагностики для определения уровневого обучения. Просмотр и обсуждение классических мультипликационных фильмов. Диагностика остаточных знаний.

1.2. Повторение видов кадров в программе и их свойств. Шкала времени. Классическая анимация методом полуперекладки (4 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 повторение функций основных инструментов программы «Adobe Animate». Работа с ключевыми кадрами.

1.3 Продвинутый рисунок в «Adobe Animate». Расширенные свойства инструментов для рисования. Параметры заливок и обводок. (4 ч)

Теория. Рисунок в «Adobe Animate». Расширенные свойства инструментов для рисования. Основные инструменты. Параметры заливок и обводок. Режимы работы кистей.

Практика:

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

Задание базового уровня: с помощью кистей и заливки нарисуйте маятник, с отображением объема, на веревочке.

Задания продвинутого уровня: изобразите этапы движения прыгающего резинового мячика в замкнутом пространстве.

Материально-техническое обеспечение

Презентационное оборудование. Персональные компьютеры, оснащенные в соответствии с общими материально-техническими требования 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. Способы подготовки анимационной базы (14 ч)

Цель изучения модуля

Закрепление навыков работы с векторными объектами, как узловыми структурами. Развитие общей художественной грамотности в области композиции и колористики. Работа с цикличными процессами в символах.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Понимание основ трансформирования и иного обращения с векторными объектами. Знание видов и свойств символов в программе. Умение применять полученные знания на практике.

Содержание модуля

2.1. Работа с цельными векторными объектами. Способы трансформирования объектов. Слои и символы (6 ч)

Теория. Растровое и векторное изображение. Принципы построения объектов в растровых и векторных форматах. Применением форматов в работе. Выделение объектов. Режимы построения и взаимодействия объектов в программе. Узлы и якорные точки. Способы трансформирования объектов. Слои и символы. Создание анимированной заставки к ролику с обозначением сведений по проекту и автору.

Практика:

Задание стартового уровня: проанализируйте примеры растровых и векторных изображений. Проанализируйте использование разных форматов графики в своей жизни.

Задание базового уровня: с помощью инструментов выделения и способов трансформирования изобразите кубики с буквами для дальнейшей анимации.

Задания продвинутого уровня: анимируйте появление кубиков или шариков с буквами собственного имени.

2.2. Расширенные свойства символа. Простые циклы действий в символе (4 ч)

Теория. Виды символов: фрагмент ролика, графика, кнопка. Их применение и свойства. Особенности зацикленных действий. Простое действие в цикле (моргание, кручение, пропеллер). Появление/растворение, маятник, движение по траектории.

Практика:

Задание стартового уровня: просмотрите различные виды зацикленных действий. Проанализируйте, какие из них наиболее полезны в анимации.

Задание базового уровня: с помощью готовых циклов создайте марионетки для диалога двух персонажей.

Задания продвинутого уровня: с использование свойств символа анимируйте два персонажа крупным планом (моргание, имитация говорения, покачивание головы, сплывающий текст).

2.3. Колористка и композиции кадра. Правила управления взглядом зрителя. Создание локации для анимационного ролика. (4 ч)

Теория: Цвет и передача эмоций. Использование цветового круг Иттена. Создание палитры анимационного ролика. Чем определяется стиль анимационной работы? Какие стили в рисунке и анимации бывают? Как определить свои стиль рисовки и удержатся в нем на протяжении всего ролика? Правила управления взглядом зрителя. Особенности локации для анимационного ролика. Эффект «закулисья». Заготовки анимационных циклов.

Практика:

Задание стартового уровня: создание анимации природных явлений с использованием заготовок.

Задание базового уровня: создание анимации природных явлении из простых форм способом классической компьютерной анимации.

Задания продвинутого уровня: создание анимированной локации с появлением различных природных вялении (дождь, снег, костер) с использованием дополнительного эффекта «Закулисья» с малыми анимационными формами.

Материально-техническое обеспечение:

Презентационное оборудование. Персональные компьютеры, оснащенные в соответствии с общими материально-техническими требования 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 (18 ч)

Цель изучения модуля

Повторение материала о принципах работы с анимационными марионетками. Повторение технологии «родительских слоев». Изучение технологии анимации «костей». Ознакомление с технологией «ротоскопинга».

Ожидаемые результаты освоения модуля

Навыки создание и управления простой и сложносоставной марионеткой. Навыки работы с инструментом «кости» для создания сюжетного взаимодействия персонажей. Умение применять полученные знания на практике.

Содержание модуля

3.1. Анализ походки персонажа. Подготовка марионетки. Анимация простой походки персонажа. Поворот (8 ч)

Теория: Анализ походки персонажа. Отрисовка простого персонажа. Подготовка марионетки. Анимация простой походки персонажа. Поворот персонажа на 360 градусов. Необходимые фазы для поворота.

Практика: Подготовка марионетки с последующей возможности анимации походки (простой), моргания глаз, движения головы. Подготовка фона для движения марионетки в рамках сюжет анимационного этюда. Превращение фона в активный посредством мини-анимации.

3.2. Технология анимации «Кости». Сложносоставная марионетка (6 ч)

Теория: Особенности подготовки марионетки для анимации с помощью инструмента «Кости». Строение человека и мультяшки. Угол поворота суставной части, настройки марионетки.

Практика: Работа с инструментом «кость» в программе «Adobe Animate». Подготовка марионетки разных степеней сложности и анимация ее в соответствии с сюжетом анимационного этюда.

3.3. Давление и вес. Технология ротоскопинга. (4 ч)

Теория: Технология ротоскопинга и ее особенности. Как показать вес в анимации. Важности фазы «подготовки». Использования технологии ротоскопинка в ранней классической анимации. Современный ротоскопинг в рекламе.

Практика: Добавление анимационных элементов на видеоряд с помощью техники ротоскопинга.

Материально-техническое обеспечение:

Презентационное оборудование. Персональные компьютеры, оснащенные в соответствии с общими материально-техническими требования 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 4. Анимационное проектирование (18 ч)

Цель изучения модуля

Знакомство с правилами смены планов на практике. Изучение состава полноценного мультфильма от идеи до работы.

Ожидаемые результаты освоения модуля

Развитие аналитических навыков для построения сюжетной линии ролика. Умение применить навыки анимации на практике для создание цельного именного ролика.

Содержание модуля

4.1. Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации. Правила смены планов. (4 ч)

Теория: Понятие «план, ракурс». Сцена. Значимые сцены и промежуточные. Как правильно выстроить кадр. Плановость анимации. Правила смены планов. Техника движения камеры с помощью простой анимации. Добавление внешней камеры.

Практика:

Задание стартового уровня: добавление эффектов движения камеры на выполненные работы. Акцентирование внимания зрителя.

Задание базового уровня и продвинутого уровня: анимационный этюд с эффектами «появления» и «исчезания», с акцентированием внимания посредством управления внешней добавленной камеры.

4.2. Состав мультипликационного ролика. Сюжетные линии и персонажи. Раскадровка ролика. Эскизы и черновой аниматик. (8 ч)

Теория: Из чего состоит мультфильм? Экспозиция, конфликт, развитие сюжета, концовка. Как придумать сюжет мультфильма. Анализ предстоящей анимации: статичные и подвижные элементы. Повторение 12 правил классической анимации. Раскадровка ролика. Эскизы и черновой аниматик. Подготовка к творческому проекту. Отрисовка эскизов по сценарию. Создание черногово аниматика. Черновой звук.

Практика:

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

*Задание базового уровня: п*ридумайте 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. Уточните раскадровку и создайте черновой аниматик.

4.3. Чистовая анимация. Монтажные кадры и сцены. Итоговое занятие (6 ч)

Теория: Отрисовка и выполнение анимации в соответствии с сюжетом и черновым аниматиком. Использование всех изученных механизмов и анимационных приемов необходимых в конкретной работе каждого учащегося. Управляющие элементы программы, захват изображений и звука, перенос кадров, сохранение, элементы проекта. Монтажные кадры..

Практика: Работа с монтажными кадрами. Подготовка сцен для последовательного вывода в итоговый ролик. Просмотр итоговых работ.

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 требования 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 использование 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 обсуждении 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-плейер, 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.
9. Видео- редактор «Movavi Video Editor» - 1шт.

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, 3D 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. 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. https://www.youtube.com/user/urokiflashas3 - уроки основ работы с Adobe Animate
2. http://www.klyaksa.net.ru – сайт учителей информатики;
3. http://www.rusedu.info – архив учебных программ;
5. https://youtu.be/-VUNZjQQli - сборник лучших советских мультиков для детей
6. https://youtu.be/LhhZFickMNU - история анимации
7. http://de-ussr.ru/spravochnik/yunzrit/kadr-plan-rakurs.htm - кадр, план, ракурс
8. http://uroki-flash-as3.ru/ - видео-уроки по Adobe Animate

Диагностика уровня мотивации учащегося

Входная диагностика поводится 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 +	Избежание неудачи -	Доминирующий мотив
1.	*Иванова Светлана*	*6*	*4*	*Стремление к успеху*
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 –** незнаю **- 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 рисовать сам, чем хочет занять мое свободное время мама.	
2.Меня привлекает в детском объединении творческая работа над созданием рисунка, 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 собранными энергичным, чем теряю всякое желание продолжать дело.	
10.Если есть сомнения в успехе какого-либо начинания, то я скорее не стану рисковать, 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 меньшее, 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 исполнении 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.	
итого	

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
	1	2	3	4	5		
Алексеев М.	3	3	4	3	4	17	

Диагностическая карта освоения практических и теоретических знаний

№	ФИ учащихся	Теоретическая составляющая						Практическая составляющая						Итог
		Основные функции и инструменты	Расширенные свойства кадров и символов	Принцип анимации	Состав мультфильма и план анимации	Принципы управления взглядом зрителя	Смысл технологии ротоскопинга	Создание	Техника анимации «кости»	Работа с сложной марионеткой	Родительские слои	Черновой аниматик		
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 преставления 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	Применять различные виды подготовки изображении к анимации;	Самостоятельно создавать мультипликационную базу, состоящую из локации, персонажа и сценария, для дальнейшей анимации	Создавать анимационную «марионетку» и составлять анимационную цепочку для ее движения.
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 семьи 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	Работать с пакетом графических программ «Adobe», работать с анимацией («Adobe Animate»)	Правила классической анимации; Основные приемы анимации на компьютере, особенности передачи движения элементов	Самостоятельно создавать мультипликационную базу, состоящую из локации, персонажа и сценария, для дальнейшей анимации	Основы работы со звуком в программе «Movavi Video Editor».	Разными способами анимации подготовленной «марионетки»
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 карта проводится оценка общего процента освоения программы группой или объединением.

№	Тема занятия	Форма занятия	Методы организации образовательно-воспитательного процесса	Дидактическое, техническое оснащение занятий	Формы контроля и подведения итогов
1	**Повторение основ анимации**				
1.1	Вводное занятие. Повторение принципов работы с программой «Adobe Animate».	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» Видео- редактор «Movavi Video Editor»	Наблюдение
1.2	Повторение видов кадров в программе и их свойств. Шкала времени. Классическая анимация методом полуперекладки				Наблюдение
1.3	Продвинутый рисунок в «Adobe Animate». Расширенные свойства инструментов для рисования. Параметры заливок и обводок				Наблюдение. Опрос
2	**Способы подготовки анимационной базы**				
2.1	Работа с цельными векторными объектами. Способы трансформирования объектов.	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» Видео- редактор «Movavi Video Editor»	Наблюдение. Опрос
2.2	Расширенные свойства символа. Простые циклы действий в символе.				
2.3	Колористка и композиции кадра. Правила управления взглядом зрителя. Создание локации для анимационного ролика..				Творческий проект. Опрос
3	**Персонажная анимация.**				

3.1	Анализ походки персонажа. Подготовка марионетки. Анимация простой походки персонажа. Поворот.	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» Видео- редактор «Movavi Video Editor»	Творческий проект
3.2	Технология анимации «Кости». Сложносоставная марионетка.				Творческий проект
3.3	Давление и вес. Технология ротоскопинга.				Творческий проект
4	**Анимационное проектирование.**				
4.1	Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации. Правила смены планов.	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» Видео- редактор «Movavi Video Editor»	Творческий проект
4.2	Состав мультипликационного ролика. Сюжетные линии и персонажи. Раскадровка ролика. Эскизы и черновой аниматик.				Творческий проект
4.3	Чистовая анимация. Монтажные кадры и сцены. Работа с несколькими монтажными кадрами.				Творческий проект
4.4	Итоговое занятие.				Творческий проект

Учебно-методический комплекс

№	Наименование элемента	Состав (перечень содержимого)	Расположение
1	Программа ДО	Программа является основным документов УМК и представляет собой подробное описание учебного процесса, учебно-тематический план входящих модулей, а также все необходимые таблице 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/1e8ghlOO4EJCqQmDo24M92JSAkWTdWqUI?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 2022-2023 учебный год

детское объединение

Студия компьютерной анимации и иллюстрации «Желтый Круг»

(направление «компьютерная анимация»)

группа № 4 (10-13 лет)

Педагог: Шерстнёва Екатерина Владимировна

Продолжительность учебного года

Комплектование группы– с 01.09. – 05.09.2022 года
Начало учебного года – 1 сентября 2022 года
Начало занятий - 8.09.2021 года
Окончание учебного года - 31 мая 2023 года
Продолжительность учебного года - 30 недель
Праздничные дни:
4 ноября - День народного единства;
7 января - Рождество Христово;
23 февраля - День Защитника Отечества;
8 марта - Международный женский день;
1 мая - Праздник Весны и Труда;
9 мая – День Победы.
Каникулы:
Осенние: с 29 октября 2022 г. по 6 ноября 2022 г. (9 календарных дня)
Зимние: с 31 декабря 2022 г. по 8 января 2023 г. (9 календарных дней)
Весенние с 8 апреля 2023г. по 16 апреля 2023 г. (9 календарных дней)
Текущая аттестация: 3.10 2022г.- 24.10.2022г.
5.12.2022г.-26.12.2022г.
Промежуточная аттестация: 16.04.2023 по 24.04. 2023 года
Количество часов, режим занятий:
Продолжительность одного занятия: 90 минут
Перерыв между занятиями: 10 минут
Количество занятий в неделю: 1 (по 1 занятию 1 раз в неделю)
Количество учебных часов в неделю: 2
Количество за учебный год: 60 ч.
Занятия в детском объединении проводятся в соответствии с учебной нагрузкой педагога и расписанием занятий.

месяц	№ занятия		Тема	Число	Кол-во часов	Текущий контроль
сентябрь	1	Модуль№1. Повторение основ анимации	1.1 Вводное занятие. Повторение принципов работы с программой «Adobe Animate».	8.сен	2	Наблюдение
	2		1.2 Повторение видов кадров в программе и их свойств. Шкала времени.	15.сен	2	Наблюдение
	3		1.2 Повторение видов кадров в программе и их свойств. Классическая анимация методом полуперекладки	22.сен	2	Наблюдение
	4		1.3 Продвинутый рисунок в «Adobe Animate». Расширенные свойства инструментов для рисования.	29.сен	2	Наблюдение
октябрь	5	Модуль№1. Введение в анимацию.	1.3 Продвинутый рисунок в «Adobe Animate». Параметры заливок и обводок	6.окт	2	Наблюдение
	6	Модуль№2. Способы подготовки анимационной базы.	2.1 Работа с цельными векторными объектами. Принципы построения объектов в растровых и векторных форматах.	13.окт	2	Наблюдение
	7		2.1 Работа с цельными векторными объектами. Узлы и якорные точки. Способы трансформирования объектов.	20.окт	2	Творческий проект. Опрос
	8		2.1 Работа с цельными векторными объектами. Режимы построения и взаимодействия объектов в программе. Слои и символы.	27.окт	2	Творческий проект. Опрос
ноябрь	9	Модуль№2. Способы подготовки анимационной базы.	2.2 Расширенные свойства символа. Виды символов: фрагмент ролика, графика, кнопка.	10.ноя	2	Творческий проект. Опрос
	10		2.2 Расширенные свойства символа. Простые циклы действий в символе.	17.ноя	2	Наблюдение. Опрос

	11		2.3 Колористка и композиции кадра. Правила управления взглядом зрителя.	24.ноя	2	Наблюдение. Опрос
декабрь	**12**	**Модуль№2. Способы подготовки анимационной базы.**	2.3 Колористка и композиции кадра. Создание локации для анимационного ролика.	1.дек	2	Наблюдение. Опрос
	13	**Модуль№3. Персонажная анимация.**	3.1 Анализ походки персонажа. Отрисовка простого персонажа.	8.дек	2	Творческий проект. Опрос
	14		3.1 Анализ походки персонажа. Подготовка марионетки.	15.дек	2	Творческий проект. Опрос
	15		3.1 Анализ походки персонажа. Анимация простой походки персонажа.	22.дек	2	Творческий проект. Опрос
январь	**16**	**Модуль№3. Персонажная анимация.**	3.1 Анализ походки персонажа. Поворот персонажа на 360 градусов..	12.янв	2	Творческий проект. Опрос
	17		3.2 Технология анимации «Кости». Особенности подготовки марионетки для анимации с помощью инструмента «Кости».	19.янв	2	Творческий проект. Опрос
	18		3.2 Технология анимации «Кости». Угол поворота суставной части, настройки марионетки.	26.янв	2	Творческий проект. Опрос
февраль	**19**	**Модуль№3. Персонажная анимация.**	3.2 Технология анимации «Кости». Сложносоставная марионетка.	2.фев	2	Творческий проект
	20		3.3 Давление и вес. Как показать вес в анимации.	9.фев	2	Творческий проект. Опрос
	21		3.3 Давление и вес. Технология ротоскопинга.	16.фев	2	Творческий проект. Опрос

март	22	Модуль№4. Анимационное проектирование	4.1 Развитие представлений о кадре: план, ракурс. Плановость анимации. Правила смены планов.	2.мар	2	Творческий проект
	23		4.1 Развитие представлений о кадре. Сцена. Значимые сцены и промежуточные.	9.мар	2	Творческий проект
	24		4.2 Состав мультипликационного ролика. Сюжетные линии и персонажи.	16.мар	2	Творческий проект
	25		4.2 Состав мультипликационного ролика. Раскадровка ролика.	23.мар	2	Творческий проект
	26		4.2 Состав мультипликационного ролика. Анализ предстоящей анимации: статичные и подвижные элементы.	30.мар	2	Творческий проект
апрель	27	Модуль№4. Анимационное проектирование	4.2 Состав мультипликационного ролика. Эскизы и черновой аниматик.	6.апр	2	Творческий проект
	28		4.3 Чистовая анимация. Отрисовка и выполнение анимации в соответствии с сюжетом и черновым аниматиком.	13.апр	2	Творческий проект
	29		4.3 Чистовая анимация. Управляющие элементы программы.	20.апр	2	Творческий проект
	30		4.4. Итоговое занятие.	27.апр	2	
				Итого часов:	60	

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "РАЙОННЫЙ ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ",
Бойцова Елена Владимировна
30.09.2022 11:25 (MSK), Сертификат 20ABA8600C3F50FFD1252FD4D2C43912DB95FDFA