

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД (Ю) ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____. № ____

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от _____ № ____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ 1 ступень»**

Срок освоения: 1 год
Возраст учащихся 9-11 лет

Разработчик: Колобова Анна Владимировна,
Педагог дополнительного образования

2026 г.

Пояснительная записка

Направленность

Программа **«Компьютерная анимация»** (далее – Программа) является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой *технической* направленности.

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (Стратегия разработана и реализуется в преемственности со Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 1 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года», утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, и утверждении плана мероприятий по реализации Концепции

6. Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

7. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении правил применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ с 1 сентября 2024 г. по 1 сентября 2029 г.»

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

14. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

15. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

16. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети» (утвержден Министерством науки и высшего образования Российской Федерации в 2025 году).

Актуальность Программы

Официальным днем рождения анимации считается 28 октября 1892 года, это одно из самых поздних искусств, наравне с кинематографом. Его основа берет свое начало в синтезе литературы, музыки, рисунка, основ физики и кинематографии, в синтезе различных профессий. Спектр применения анимации неимоверно широк. От рекламы и полнометражного кино до инсталляций, виджеинга и ютуб-каналов. С развитием компьютерных технологий мир художника-аниматора все богаче, а просторов для самовыражения все больше.

Компьютерная анимация - это относительно новое явление в информационной среде, Графические средства для передачи идей все более разнообразны. Теперь художник может не только вручную отрисовать походку своих персонажей, но сделать это, используя автоматические алгоритмы, которые за него просчитывает компьютер. Появилось множество современного программного обеспечения, отвечающего потребностям мультипликатора. Все популярнее и востребованнее на рынке становится такое направление, как моушен-дизайн, оживление статических объектов компьютерной графики для производства роликов, заставок, движущихся баннеров и GIF анимации.

Адресат Программы

Программа адресована учащимся 9–11 лет, проявляющим интерес к созданию анимации с помощью графического планшета и компьютерных программ.

Уровень освоения Программы – **базовый**.

Срок реализации программы:

2 года.

Объем Программы:

Количество учебных часов	
1 год обучения	2 год обучения
144	144

Режим занятий:

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Академический час — 45 минут.

Отличительные особенности

Специфика дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная анимация» направлена на формирование у детей полного представления о том, какие специалисты делают мультфильмы, как устроена анимационная студия.

На пробу себя в роли различных профессий в индустрии, приобретение навыка восприятия движущегося изображения, умение проанализировать его свойства, скорость, инертность и настроение, обсудить свой созданный сюжет и проследить его взаимодействие в командной работой.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» построена с учётом эмоциональной отзывчивости детей, любознательности и способности овладевать практическими знаниями в области мультипликации, изобразительного искусства и работы на компьютере в программах «Adobe Photoshop», «Adobe Animate», «Adobe Premiere», «Adobe After Effects» и других.

Компьютерная анимация не отделима от современных медиа, она является не только самостоятельным видом искусства, но и незаменимым инструментом передачи визуальной информации в дизайне, моушен-арте, кинематографе, различных концертных инсталляциях и игровой индустрии.

Цель Программы

Научить детей делать мультфильмы, помочь им начать свой путь в профессию аниматора, сделать первые работы для портфолио.

Задачи Программы

Обучающие:

1. Научить безопасно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой и векторной графикой;
2. Научить работать с анимационной и заливочной составляющей графического редактора «Adobe Photoshop», а также с программами «Adobe Animate», и анимационным монтажом в «Adobe After Effects»
3. Познакомить с анимацией в специализированных программах с помощью графического планшета.
4. Познакомить с основами драматургии, мультдвижения, построения мизансцены.
5. Дать общее представление о современной авторской и студийной анимации.

Развивающие:

1. Развивать творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных работ.
2. Развивать умения самостоятельно ставить и решать технические задачи в процессе создания мультфильма на персональном компьютере
3. Развивать креативное, образное и ассоциативное мышления
4. Развивать навык рассказа историй в картинках и создания аниматиков на любую предложенную тему.

Воспитательные:

1. Воспитывать умение завершать начатое дело до конца.

2. Воспитывать умение работать в команде и объективно оценивать свои возможности.

3. Воспитывать нравственные качества личности учащихся, такие как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

Учащиеся

1. Научатся доводить начатое до конца и укладываться в дедлайны.
2. Научатся оценивать свои силы и работать в творческой группе.
3. Приобретут такие нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Метапредметные:

Учащиеся

1. Научатся навыку сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности
2. Разовьют способности к самовыражению в процессе создания собственных проектов.
3. Разовьют интерес к компьютерной анимации и моушен-дизайну
4. Разовьют творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов.

Предметные:

Учащиеся

1. Будут иметь представление о компьютерной анимации.
2. Познакомятся с анимационными программами.
3. Освоят рисование с помощью графического планшета.
4. Познакомятся с профессиональным лексиконом.
5. Научатся основам мультдвижения в анимации.

Организационно-педагогические условия реализации Программы **Язык реализации**

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации - **на русском.**

Форма обучения

Очная, реализация с использованием дистанционных образовательных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

При обучении по Программе необходимо учитывать степень знаний и подготовленности детей, а также их возраст. Не все учащиеся одинаково способны к кропотливой работе на компьютере, но, внося посильный вклад в общее дело (в коллективную работу), каждый имеет возможность нарисовать и озвучить свои идеи. Это очень важно для формирования самооценки и чувства своей значимости в общей работе. Для детей важно донести их личную идею, историю, самоопределение, им важны их интересы и некоторое общественное признание. Возможность достигнуть успеха в сфере интересной, значимой деятельности.

Условия набора и формирования групп

На обучение по Программе принимаются все желающие, имеющие интерес к творческой деятельности и анимации. К занятиям допускаются дети, не имеющие медицинских противопоказаний. Основанием для зачисления на обучение является заявление родителей (законных представителей несовершеннолетних) учащихся. Занятия проводятся с учетом возрастных и индивидуальных особенностей детей.

Группы 1-го года обучения формируются из желающих обучаться по Программе.

Наполняемость групп

Количество учащихся в группах первого года обучения – не менее 15 человек, в группах второго года обучения – не менее 12 человек.

Формы проведения занятий

Лекция - это разновидность учебного занятия, состоящего в устном изложении предмета преподавателем. Лекционный метод вводится постепенно, вырастая из объяснений, бесед.

Лекция экономит учебное время, является одним из наиболее эффективных методов по показателю восприятия содержания информации.

Рассказ - это монологическое изложение учебного материала, применяемое для последовательного, систематизированного, доходчивого и эмоционального преподнесения знаний.

По целям выделяется несколько видов рассказа:

- ☐ рассказ-вступление;
- ☐ рассказ-повествование;
- ☐ рассказ-заключение.

Беседа

Беседа заставляет мысль ученика следовать за мыслью педагога, в результате чего учащиеся шаг за шагом продвигаются в освоении новых знаний.

Достоинства беседы заключаются еще и в том, что она максимально активизирует мышление, служит прекрасным средством диагностики усвоенных знаний, умений, способствует развитию познавательных сил учащихся, создает условия для оперативного управления процессом познания.

Экскурсия - это форма организации обучения, которая позволяет проводить изучение предметов, процессов, явлений в естественных условиях. Любая экскурсия применяется в связи с темами уроков, практикумов, семинаров. Проведение экскурсии требует тщательной подготовки. И очень важно, чтобы дети могли высказать не только

знания, но и впечатления от увиденного.

Игры - это специально созданные ситуации, моделирующие реальность, из которых учащимся предлагается найти выход. Главное назначение этого метода - стимулировать познавательный процесс. Такие стимулы учащийся получает в игре, где он - активный преобразователь действительности.

- **Практическая работа** - практический метод выполняет функцию углубления знаний, умений, а также способствует решению задач контроля и коррекции, стимулированию познавательной деятельности.

Практический метод лучше других способствует приучению учащихся к добросовестному выполнению задания, способствует формированию таких качеств, как хозяйственность, экономность и т.д.

Просмотр видеоматериалов Основа метода — наглядное восприятие информации. Он предполагает, как индуктивный, так и дедуктивный пути усвоения знаний, различную степень самостоятельности и познавательной активности учащихся, допускает различные способы управления познавательным процессом.

Информация, представленная в наглядной форме, наиболее доступна для восприятия, усваивается легче и быстрее.

Защита проекта Развивает навык ответственности, учит укладываться в дедлайны, выступать перед аудиторией, отвечать на вопросы из зала. Необходимое умение для художника-аниматора или будущего режиссера.

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционные обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходят перераспределение часов между разделами или темами;
- производится изменение содержания;
- корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории);
- прописывается режим оказания педагогом консультативной помощи учащимся, при выполнении заданий;
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется

необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникабельные учения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждает своё согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы ВКонтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по телефону, через электронную почту, группу ВКонтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук, имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт ВКонтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение. Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать своё) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу ВКонтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоёмкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведённых на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходится контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

При электронном обучении с применением дистанционных технологий продолжительность непрерывной непосредственно образовательной деятельности составляет не более 30 минут. Во время онлайн-занятия проводится динамическая пауза, гимнастика для глаз.

Материально-техническое оснащение Программы

1. Светлое, чистое, проветриваемое помещение, наличие вентиляции.
2. Персональные компьютеры, объединенные в локальную сеть с выходом в Интернет
3. Пакет программного обеспечения для создания векторных и растровых графических документов
4. Акустические колонки
5. Графические планшеты
6. Столы, стулья, шкафы
7. Классная доска
8. Мультимедийный проектор

9. Экран

Кадровое обеспечение: педагог с соответствующим профилем объединения образованием и опытом работы, имеющий компетенции данного направления деятельности.

Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы/способы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Входной контроль Наблюдение, опрос
2	Профессии и виды анимации	6	2	4	Беседа
3	Программа Adobe Photoshop (подготовка графики).	22	8	14	Фронтальная, индивидуальная Наблюдение
4	Программа «Pencil 2D»	64	12	52	Фронтальная, индивидуальная Наблюдение
5	Промежуточная аттестация	2	1	1	Фронтальная, индивидуальная Промежуточный контроль
6	12 принципов анимации	26	16	10	Фронтальная, индивидуальная Наблюдение
7	Конкурсное движение	12	6	6	
8	Проектная деятельность	6	2	4	Фронтальная, индивидуальная Наблюдение
9	Итоговая диагностика	2	1	1	Промежуточный контроль Фронтальная
10	Итоговое занятие	2	-	2	Промежуточный контроль Беседа
	ИТОГО:	144	49	95	Фронтальная / Беседа игра

Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов			Формы/способы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Входной контроль Наблюдение, опрос
2	12 принципов анимации	10	5	5	Беседа
3	Профессиональная анимация в TVPaint	32	6	26	Фронтальная, индивидуальная Наблюдение
4	Скелетная анимация в Spine 2D	24	12	12	Фронтальная, индивидуальная Наблюдение
5	Промежуточная аттестация	2	0	2	Промежуточный контроль
6	Авторский мультфильм на основе пройденного материала	50	2	48	Фронтальная, индивидуальная Промежуточный контроль
7	Конкурсное движение	12	6	6	Фронтальная, индивидуальная Наблюдение
8	Проектная деятельность	8	2	6	
9	Итоговая аттестация	2	1	1	Фронтальная, индивидуальная Наблюдение
10	Итоговое занятие	2	-	2	Итоговый контроль Фронтальная
	ИТОГО:	144	35	109	Итоговый контроль Беседа

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Современные педагогические технологии

Методы обучения:

1. Словесный метод обучения: беседа, рассказ.
2. Наглядный метод обучения: доска, образцы работ, книги.
3. Практический метод обучения: показ способов, приемов рисования, анимации, самостоятельная работа.
4. Объяснительно-иллюстративный метод: презентации, шаблоны, трафареты, образцы рисунков, видео уроки.
5. Репродуктивный метод: самостоятельная работа с применением трафаретов, шаблонов, образцов
6. Проектный метод: выполнение работ по плану
7. Частично-поисковый метод обучения: выполнение индивидуально-коллективной работы.
8. Исследовательский метод.
 1. Здоровье сберегающие: на уроках проводятся физкультминутки.
 2. Игровые: занятия в игровой форме, в основу которых положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение знаний и навыков.
 3. Проблемные: создание работ по заданной проблеме, сопровождается тем, что ребенок строит сам объяснения (наука) и проектирует решения (инжиниринг) возникшей проблемы, воссоздает модели решений проблемы, используя приобретенные знания и навыки.

Дидактические средства

В качестве дидактических материалов при реализации программы используются:

- Материалы со специализированных сайтов в Интернете;
- Ресурсы существующих анимационных школ
- Работы известных мастеров анимации

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Для отслеживания результативности образовательной деятельности функционирует система контроля освоения учащимися Программы:

Вид контроля	Формы	Срок контроля
Входной	Педагогическое наблюдение, практическая работа	Сентябрь
Промежуточный	Тест, групповая практическая работа	Декабрь (1 год обучения), Май (1 год обучения)
Итоговый	Презентация работ, защита проектов	Май (2 год обучения)

Входной контроль Входной контроль проводится в сентябре с целью выявления у учащихся начальных представлений в области анимации, базовой компьютерной грамотности и первоначальных творческих навыков.

Формы:

- педагогическое наблюдение,
- выполнение каждым учащимся практической работы.

Промежуточный контроль осуществляется в конце каждого учебного полугодия с целью выявления уровня освоения Программы учащимися и корректировки процесса обучения. Проводится в форме теста и групповой практической работы, на которой учащиеся демонстрируют уровень овладения теоретическим и практическим программным материалом.

Итоговый контроль проводится по окончании 1 года обучения.

Процедура подведения итогов освоения программы представляет собой показ анимационных работ и их защиту перед аудиторией.

Формы предъявления результатов:

- Ответы на контрольные вопросы;
- Тесты на теоретические знания;
- Выполнение творческого задания;
- Участие в итоговом анимационном показе;

Формы фиксации результатов:

Результаты промежуточного и итогового контроля фиксируются в карте педагогического мониторинга.

Информационные источники

Для педагога

1. Ф. Хитрук “Профессия - аниматор.” Том 1. Москва “Клуб 36`6”. 2007г.
2. Ф. Хитрук “Профессия - аниматор.” Том 2. Москва “Клуб 36`6”. 2007г.
3. Ю.Б. Норштейн, “Снег на траве”. Том 1 Москва “Красная площадь» , 2008г
4. Ю.Б. Норштейн, “Снег на траве”. Том 2 Москва “Красная площадь» , 2008г
5. А.Г. Соколов «Монтаж: телевидение, кино, видео. Часть 1» Москва “А.Г.

Дворников» 2000 г

6. А.Г. Соколов «Монтаж: телевидение, кино, видео. Часть 2» Москва “А.Г.

Дворников» 2000 г

7. Уайтэкер Г., Халас Д., «Тайминг в анимации», Лондон, 1981г.
8. Фостер У., «Основы анимации», Москва, «Астрель», 2000г.

Для детей:

1. М.Саймон, «Как создать собственный мультфильм», Москва, «НТ Пресс», 2006г.
2. Ф. Хитрук “Профессия - аниматор.” Том 1. Москва “Клуб 36`6”. 2007г.
3. Ф. Хитрук “Профессия - аниматор.” Том 2. Москва “Клуб 36`6”. 2007г.

Интернет-источники:

1. Animator-shar.ru
2. Multklass.art
3. Deviant.com
4. Playmarket : flipclip, кукольная анимация 4.3

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 01.09.2025 г. № 101/2-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной
общеразвивающей программе
«КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ
1 СТУПЕНЬ»

1 год обучения
Возраст учащихся 9-11 лет
Группа № 1

Разработчик: Колобова Анна Владимировна,
Педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация 1 ступень» (далее – Программа) является программой **технической** направленности. Уровень освоения программы – **базовый**.

Курс обучения основам компьютерной анимации позволит учащимся познакомиться с устройством анимационной студии и профессиями индустрии, освоить инструменты растровой графики и анимации в программах «Adobe Photoshop» и «Pencil 2D», изучить 12 принципов анимации. Программа даст возможность учащимся научиться создавать циклы движения, работать с графическим планшетом, озвучивать персонажей и самостоятельно создавать короткометражные мультфильмы. Очень важно для юных аниматоров научиться алгоритму создания творческих анимационных проектов, включая работу со звуком и таймингом.

Задачи Программы

Обучающие:

- Научить безопасно использовать современное аппаратное и программное обеспечение компьютера при работе с растровой графикой.
- Научить работать с анимационной и заливочной составляющей графического редактора «Adobe Photoshop», а также с программой «Pencil 2D».
- Познакомить с анимацией в специализированных программах с помощью графического планшета.
- Познакомить с основами драматургии, мультдвижения, построения мизансцены.
- Дать общее представление о современной авторской и студийной анимации.

Развивающие:

- Развивать творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных работ.
- Развивать умения самостоятельно ставить и решать технические задачи в процессе создания мультфильма.
- Развивать креативное, образное и ассоциативное мышление.
- Развивать навык рассказа историй в картинках и создания аниматиков на любую предложенную тему.

Воспитательные:

- Воспитывать умение завершать начатое дело до конца.
- Воспитывать умение работать в команде и объективно оценивать свои возможности.

- Воспитывать нравственные качества личности учащихся, такие как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Содержание программы

1. Вводное занятие

Теория: Знакомство с объединением. Правила техники безопасности. Инструктаж по ТБ и правилам поведения в компьютерном классе.

Практика: Входной контроль.

2. Профессии и виды анимации

Теория: Профессии в анимации (режиссер, аниматор, художник-постановщик и др.).

Виды анимации (рисованная, кукольная, компьютерная 2D/3D). Этапы создания мультфильмов.

Практика: Беседа, обсуждение увиденных примеров.

3. Программа Adobe Photoshop (подготовка графики)

Теория: Знакомство с Adobe Photoshop. Работа с интерфейсом, инструментами выделения, заливки, навигации, рисования и текста. Работа с цветом, слоями, градиентами и корректирующими слоями. Основы рисования персонажа, текстурные кисти, мимика. Подготовка файлов для экспорта.

Практика: Работа с интерфейсом, рисование персонажа (скетч, линии, форма), изучение текстурных кистей, создание градиентов, подготовка графики для анимации.

4. Программа «Pencil 2D»

Теория: Интерфейс Pencil2D, таймлайн, инструменты. Импорт графики.

Ротоскопирование. Циклическая анимация. Липсинг. Основы озвучки. Эффекты панорамирования и параллакса.

Практика: Первые тесты движения, ключевые кадры, обводка движений из видео, создание циклов ходьбы и бега, анимация эмоций, взаимодействие персонажа с предметом, работа с фоном.

5. Промежуточная аттестация

Практика: Индивидуальная/групповая самостоятельная работа.

6. 12 принципов анимации

Теория: Изучение 12 принципов анимации (сжатие и растяжение, предварительное действие, сценическое представление, покадровая анимация, продолжение движения, замедление, дуги, второстепенное действие, тайминг, преувеличение, твердый рисунок, привлекательность).

Практика: Комплексная практика: применение всех 12 принципов в одной микро-сцене.

7. Конкурсное движение

Теория: Подготовка к участию в конкурсах.

Практика: Участие в конкурсах и соревнованиях.

8. Проектная деятельность

Теория: Сценарий индивидуального проекта. Подготовка к созданию собственного мультфильма.

Практика: Создание собственного короткометражного мультфильма. Завершение работы над проектом.

9. Итоговая диагностика

Практика: Представление проектной работы.

10. Итоговое занятие

Теория: Подведение итогов.

Практика: Рефлексия.

Планируемые результаты

Личностные:

Учащиеся

- Научатся доводить начатое до конца и укладываться в дедлайны.
- Научатся оценивать свои силы и работать в творческой группе.
- Приобретут такие нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Метапредметные:

Учащиеся

- Научатся навыку сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности.
- Разовьют способности к самовыражению в процессе создания собственных проектов.
- Разовьют интерес к компьютерной анимации и моушен-дизайну.
- Разовьют творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов.

Предметные:

Учащиеся

- Будут иметь представление о компьютерной анимации.
- Познакомятся с анимационными программами.
- Освоят рисование с помощью графического планшета.
- Познакомятся с профессиональным лексиконом.
- Научатся основам мультдвижения в анимации.

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 01.09.2025 г. № 101/2-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной
общеразвивающей программе
«КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ
1 СТУПЕНЬ»

2 год обучения
Возраст учащихся 9-11 лет
Группа № 1

Разработчик: Колобова Анна Владимировна,
Педагог дополнительного образования

2026 г.

Особенности организации образовательного процесса

Рабочая программа второго года обучения составлена на основе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерная анимация 1 ступень» технической направленности. Уровень освоения – базовый.

Дети с равными способностями и различного возраста (9-11 лет). У детей по-разному сформированы общеучебные навыки, умения ручного труда, организационно-волевые качества. Это требует применения в образовательном процессе методов визуализации теоретической информации, постепенного включения в образовательный процесс групповых форм деятельности, формирующих навыки продуктивного взаимодействия учащихся, и доли индивидуальной самостоятельной работы. На втором году обучения увеличивается доля самостоятельной проектной деятельности и работы в профессиональных программах (TVPaint, Spine 2D), что требует от педагога индивидуального подхода к техническим задачам каждого ученика.

Задачи Программы

Обучающие:

- Углубить знания о 12 принципах анимации и их применении в профессиональных программах.
- Научить работать в профессиональной программе для покадровой анимации TVPaint.
- Освоить основы скелетной 2D-анимации в программе Spine 2D.
- Сформировать навыки полного цикла создания авторского мультфильма (пре-продакшн, продакшн, пост-продакшн).

Развивающие:

- Развивать навыки командной работы над сложными анимационными проектами.
- Развивать умение анализировать движение, инертность и настроение персонажей.
- Развивать креативное мышление при создании авторских историй и аниматиков.

Воспитательные:

- Воспитывать умение укладываться в дедлайны при создании анимационных проектов.
- Воспитывать ответственность за свой вклад в коллективный анимационный проект.
- Формировать уважение к труду аниматора и результатам творческой деятельности.

Содержание программы

1. Вводное занятие

Теория: Инструктаж по ТБ и правилам поведения в компьютерном классе.

Практика: Входной контроль.

2. 12 принципов анимации

Теория: Повторение и углубленное изучение принципов анимации.

Практика: Применение всех принципов в одном комплексном проекте.

3. Профессиональная анимация в TVPaint

Теория: Интерфейс TVPaint. Растровая графика, кисти, текстуры. Работа со слоями и таймлайном. Инструмент «Камера» и мультиплан. Базовый композитинг.

Практика: Рисование персонажа, покадровая анимация (черновая/чистовая), светотень, цветовые скрипты, циклы ходьбы и бега, липсинг и мимика, спецэффекты, анимация взаимодействия с предметом, панорамирование, сборка слоев и цветокоррекция.

4. Скелетная анимация в Spine 2D

Теория: Отличия скелетной анимации от рисованной. Подготовка ассетов.

Иерархия костей, Mesh, Weights. IK и FK кинематика. Игровые циклы и действия. Скины и вложения.

Практика: Нарезка персонажа, создание скелета, деформация и плавные переходы, настройка игровых циклов (Idle, Walk, Run) и действий (Jump, Attack, Hit, Death), полная настройка персонажа для 2D-платформера, доработка и экспорт анимации.

5. Промежуточная аттестация

Практика: Индивидуальная самостоятельная работа.

6. Авторский мультфильм на основе пройденного материала

Теория: Пре-продакшн: выбор темы, жанра, целевой аудитории. Написание сценария. Раскадровка (Storyboard). Создание аниматика. Дизайн персонажей и окружения.

Практика: Подготовка ассетов, блокинг ключевых сцен, детальная проработка анимации, раскраска/свет/тени, второстепенные действия и эффекты, звуковое оформление (голос, SFX, музыка), синхронизация, сборка сцен, создание титров и промо-кадра.

7. Конкурсное движение

Теория: Подготовка к участию в конкурсах.

Практика: Участие в конкурсах и соревнованиях.

8. Проектная деятельность

Теория: Проектное задание. Утверждение режиссерских решений.

Практика: Техническая реализация проекта. Создание шоурила. Презентация проекта.

9. Итоговая аттестация

Практика: Представление проектной работы.

10. Итоговое занятие

Теория: Подведение итогов.

Практика: Рефлексия и саморефлексия.

Планируемые результаты освоения Программы

Личностные:

Учащиеся

- Научатся доводить начатое до конца и укладываться в дедлайны при создании полноценных анимационных продуктов.
- Научатся оценивать свои силы и работать в творческой группе (распределение ролей: сценарист, художник, аниматор, монтажёр).
- Приобретут такие нравственные качества личности, как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Метапредметные:

Учащиеся

- Научатся навыку сознательного и рационального использования компьютера и профессионального софта в своей учебной деятельности.
- Разовьют способности к самовыражению в процессе создания собственных авторских проектов.
- Разовьют интерес к компьютерной анимации, моушен-дизайну и игровой индустрии.
- Разовьют творческий потенциал и художественный вкус в процессе создания индивидуальных и коллективных проектов.

Предметные:

Учащиеся

- Будут иметь глубокое представление о компьютерной анимации и конвейере создания мультфильма.
- Будут уметь работать в профессиональных анимационных программах (TVPaint, Spine 2D).
- Освоят рисование и подготовку ассетов с помощью графического планшета.
- Познакомятся с профессиональным лексиконом аниматора и геймдева.
- Научатся основам мультдвижения, скелетной анимации и композитинга.

ПРИНЯТ
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН
Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Компьютерная анимация 1 ступень»
на 2026/2027 учебный год

год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год Группа 1			36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

ПРИНЯТ

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Компьютерная анимация»**

на 2026/2027 учебный год

Группа №1. 1-й год обучения, 144 часов

Педагог дополнительного образования – Колобова Анна Владимировна

№ занятия	Дата занятия		Раздел	Тема	Количество часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1.			Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности. Правила техники безопасности.	2	Аудиторное	Входной контроль наблюдение, опрос
2.			Профессии и виды анимации	Профессии в анимации: режиссер, аниматор, художник-постановщик, колорист, сценарист.	2	Аудиторное	Беседа
3.				Виды анимации: рисованная, кукольная, пластилиновая, компьютерная 2D/3D.	2	Аудиторное	Беседа
4.				Этапы создания мультфильмов.	2	Аудиторное	Беседа
5.			Основы работы в программе Adobe	Знакомство с Adobe Photoshop. Работа с интерфейсом и инструментами.	2	Аудиторное	Наблюдение
6.				Работа с инструментами выделения и заливки.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

			Photoshop				
7.				Работа с инструментами навигации, рисования и текста.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
8.				Работа с цветом. Изучение цветовых сочетаний и цветового круга. Изучение набора кистей.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
9.				Работа со слоями: управление и группировка слоев.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
10.				Основы рисования персонажа: скетч, линии, форма.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
11.				Изучение текстурных кистей.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
12.				Значение мимики и озвучки персонажа.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
13.				Градиент и корректирующие слои.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
14.				Подготовка для экспорта файлов для анимации.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
15.				Анимация и временная шкала.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
16.			Программа «Pencil 2D»	Интерфейс Pencil2D, таймлайн, инструменты рисования.	2	Аудиторное	наблюдение
17.				Импорт графики из Photoshop. Первые тесты движения на таймлайне.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

18.				Изучение слоев и инструментов работы с цветом, навигации и просмотра.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
19.				Изучение временной шкалы и ключевых кадров.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
20.				Ротоскопирование: основы техники. Обводка простых движений из видео.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
21.				Циклическая анимация.	2	Аудиторное	наблюдение
22.				Практика: создание чернового цикла ходьбы	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
23.				Практика: доработка цикла ходьбы, добавление цвета и деталей.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
24.				Цикл бега: отличия от ходьбы, фаза полета. Практика: анимация бега.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
25.				Основы липсинга (синхронизация губ со звуком).	2		Фронтальная, индивидуальная
26.				Анимация взаимодействия персонажа с предметом.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
27.				Анимация эмоций: переход от одного состояния к другому.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
28.			Основы озвучки. Практическое задание: импорт звука и его синхронизация с анимацией.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная	

29.				Работа с фоном: создание эффекта панорамирования.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
30.				Эксперименты с кистями: создание атмосферных эффектов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
31.				Движущийся фон (параллакс).		Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
32.			Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация.	2	Аудиторное	Промежуточный контроль
33.				Виды походки в зависимости от характера.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
34.				Виды походки в зависимости от характера.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
35.				Виды походки в зависимости от характера.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
36.				Виды походки в зависимости от характера.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
37.				Виды походки в зависимости от характера.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
38.				Создание эмоций у персонажа.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
39.				Создание эмоций у персонажа.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
40.				Создание эмоций у персонажа.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
41.				Инструменты работы с текстом.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

42.				Экспорт анимации в видеоформат. Настройка рендеринга.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
43.				Значение мимики и крупных планов.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
44.				Анимация свечения, размытия, альфа-канал.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
45.				Сценарий индивидуального проекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
46.				Подготовка к созданию собственного мультфильма.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
47.				Создание собственного короткометражного мультфильма.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
48.				Завершение работы над короткометражным мультфильмом.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
49.				Принцип 1: Сжатие и растяжение.	2	Аудиторное	наблюдение
50.			12 принципов анимации	Принцип 2: Предварительное действие.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
51.				Принцип 3: Сценическое представление.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
52.				Принцип 4: Покадровая и по ключевым кадрам.			Фронтальная, индивидуальная
53.				Принцип 5: Продолжение движения и перекрытие.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
54.				Принцип 6: Замедление в начале и в конце.			Фронтальная, индивидуальная

55.				Принцип 7: Дуги.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
56.				Принцип 8: Второстепенное действие.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
57.				Принцип 9: Тайминг.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
58.				Принцип 10: Преувеличение.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
59.				Принцип 11: Твердый рисунок.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
60.				Принцип 12: Привлекательность.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
61.				Комплексная практика: применение всех 12 принципов в одной микро-сцене.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
62.			Конкурсное движение	Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
63.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
64.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
65.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
66.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
67.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

68.			Проектная деятельность	Проектное задание. Разработка проекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
69.				Проектное задание. Разработка проекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
70.				Оформление проекта	2	Аудиторное	Промежуточный контроль
71.			Промежуточна я диагностика	Представление проектной работы	2	Аудиторное	Промежуточный контроль Беседа
72.			Итоговое занятие	Подведение итогов.	2	Аудиторное	Фронтальная / Беседа игра
			Итого		144		

ПРИНЯТ

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от _____ № _____

УТВЕРЖДЕН

Приказом от _____ № _____
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Компьютерная анимация»**

на 2026/2027 учебный год

Группа №1. 2-й год обучения, 144 часа

Педагог дополнительного образования – Колобова Анна Владимировна

№ заня тия	Дата занятия		Раздел	Тема	Количес тво часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1.			Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности. Правила техники безопасности.	2	Аудиторное	Входной контроль наблюдение, опрос
2.			12 принципов анимации	Принципы: сжатие и растяжение, предварительное действие, сценичность.	2	Аудиторное	Беседа
3.				Принципы: ключевые кадры, движение и перекрытие, замедление в начале и в конце.	2	Аудиторное	Беседа
4.				Принципы: дуги, второстепенное действие, тайминг.	2	Аудиторное	Беседа
5.				Принципы: преувеличение, твердый рисунок, привлекательность.	2	Аудиторное	Наблюдение
6.				Применение всех принципов в одном проекте.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

7.			Профессиональная анимация в TVPaint	Знакомство с TVPaint. Интерфейс программы.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
8.				Работа с растровой графикой в TVPaint. Кисти, текстуры, инструменты рисования.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
9.				Работа со слоями и таймлайном.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
10.				Основы рисования персонажа: скетч, линии, форма.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
11.				Изучение текстурных кистей.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
12.				Покадровая анимация: черновая	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
13.				Покадровая анимация: чистовая	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
14.				Работа с цветом. Палитры, покраска, светотень, цветовые скрипты.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
15.				Анимация и временная шкала.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
16.				Инструмент «Камера» и мультиплан.	2	Аудиторное	наблюдение
17.				Анимация цикла ходьбы и бега	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

18.				Липсинг и мимика. Синхронизация артикуляции со звуковой дорожкой.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
19.				Спецэффекты: размытие, свечение, частицы, атмосферные явления.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
20.				Практикум 1: Анимация взаимодействия персонажа с предметом	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
21.				Практикум 2: Сцена с движущимся фоном и панорамированием.	2	Аудиторное	наблюдение
22.				Базовый композитинг. Сборка слоев, цветокоррекция, сведение.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
23.			Скелетная анимация в Spine 2D	Введение в Spine 2D. Отличия скелетной анимации от рисованной. Сфера применения.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
24.				Подготовка ассетов : нарезка персонажа.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
25.				Импорт в Spine. Создание скелета, иерархия костей, привязка изображений.	2		Фронтальная, индивидуальная
26.				Инструмент Mesh и Weights. Деформация, сгибание, плавные переходы.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
27.				ИК (обратная кинематика) и FK (прямая кинематика).	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
28.				Базовые игровые циклы: Idle, Walk, Run. Настройка цикличности.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

29.				Игровые действия: Jump, Attack, Hit, Death. Фазы состояний.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
30.				Скины и вложения. Смена экипировки и внешности.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
31.				Практикум: Полная настройка персонажа для 2D-платформера.		Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
32.			Промежуточная аттестация	Промежуточная аттестация.	2	Аудиторное	Промежуточный контроль
33.				Доработка, отладка и оптимизация анимаций.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
34.				Доработка, отладка и оптимизация анимаций..	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
35.				Экспорт анимации.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
36.			Авторский мультфильм на основе пройденного материала	Пре-продакшн: выбор темы, жанра, целевой аудитории. Мозговой штурм.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
37.				Написание сценария.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
38.				Раскадровка (Storyboard).	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
39.				Создание аниматика. Тайминг, черновая озвучка, ритм.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
40.				Дизайн персонажей. Модельные листы	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
41.				Дизайн окружения и реквизита.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

42.				Подготовка ассетов: нарезка для Spine / тесты для TVPaint.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
43.				Блокинг ключевых сцен.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
44.				Детальная проработка анимации.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
45.				Детальная проработка анимации.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
46.				Раскраска, свет, тени, текстуры.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
47.				Раскраска, свет, тени, текстуры.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
48.				Раскраска, свет, тени, текстуры.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
49.				Второстепенные действия, эффекты, атмосфера.	2	Аудиторное	наблюдение
50.				Второстепенные действия, эффекты, атмосфера.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
51.				Звуковое оформление: запись голоса, подбор SFX, музыки.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
52.				Звуковое оформление: запись голоса, подбор SFX, музыки.			Фронтальная, индивидуальная
53.				Синхронизация звука и изображения.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
54.				Сборка сцен, цветокоррекция, экспорт.			Фронтальная, индивидуальная

55.				Доработка сцен.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
56.				Доработка сцен.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
57.				Создание титров, обложки, промо-кадра.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
58.				Создание титров, обложки, промо-кадра	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
59.				Подготовка файлов к сдаче.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
60.				Подготовка к защите проекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
61.			Конкурсное движение	Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
62.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
63.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
64.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
65.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
66.				Подготовка и участие в конкурсах и соревнованиях.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
67.			Проектная деятельность	Проектное задание. Разработка проекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная

68.				Утверждение режиссерских решений. Техническая реализация проекта.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
69.				Создание шоурила.	2	Аудиторное	Фронтальная, индивидуальная
70.				Презентация проекта.	2	Аудиторное	Итоговый контроль
71.			Итоговая аттестация	Представление проектной работы	2	Аудиторное	Итоговый контроль Беседа
72.			Итоговое занятие	Подведение итогов.	2	Аудиторное	Фронтальная / Беседа игра
			Итого		144		

Опросник для промежуточного контроля

Объединение «Компьютерная анимация», группа № _____

Ф.И.О. учащегося _____ «___» _____ 20__ г.

Блок 1. Теория

№	Вопросы	Варианты ответов	Баллы
1.	Как правильно работать за компьютером? Назови 2 правила безопасности (ответь своими словами).	...	
2.	Анимация — это:	а) один красивый рисунок б) много кадров, которые быстро сменяются и создают движение в) только музыка	
3.	Как называется «книжка», когда листаешь рисунки и они двигаются?	а) комикс б) плакат в) флипбук	
4.	Кадр (frame) — это:	а) один момент движения в анимации б) кнопка «стоп» в) цвет фона	
5.	Что такое ключевой кадр?	а) любой кадр без рисунка б) важный кадр, где начинается/заканчивается действие или меняется поза в) кадр с музыкой	
6.	Что такое мизансцена (простыми словами)?	а) где стоят персонажи и предметы в кадре, как они расположены б) название кисти в) формат файла	
7.	Ты сделал много изменений, но хочешь отменить последние два действия и вернуться на два шага назад. Какие клавиши ты нажмешь?	а) Ctrl + C и Ctrl + V б) Ctrl + Z в) Ctrl + S г) Ctrl + Y	
8.	Ты хочешь быстро приблизить часть своего рисунка, чтобы	а) Ctrl + 0 (ноль) б) Ctrl + "-" (минус) в) Пробел	

	проработать мелкие детали. Какие клавиши отвечают за увеличение масштаба?	г) Ctrl + "+" (плюс)	
9.	Как называется самый первый вид анимации, где каждый кадр рисуется от руки на прозрачной плёнке (целлулоиде) или бумаге, а затем фотографируется?	а) 3D-анимация б) Кукольная в) Рисованная анимация г) Песочная анимация	
10.	В какую дату ежегодно во всем мире празднуется Международный день анимации	а) 1 октября б) 28 октября в) 17 ноября г) 5 декабря	
		Итого	

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильный ответ обучающийся получает один бал.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-4 баллов

Средний уровень: 5-7 баллов

Высокий уровень: 8-10 баллов

Блок 2. Практика групповая

Задание: Разделиться на группу из 3-4 человек и создать короткий аниматик на тему:

«Мяч укатился»

«Сюрприз в коробке»

«Яблоко упало»

«Волшебная кнопка»

Распределите роли в группе:

Сценарист/режиссёр — формулирует историю в 3 кадрах (начало—действие—конец), следит за понятностью.

Художник — предлагает дизайн героя/предмета, цвет, настроение.

Аниматор/монтажёр — следит за движением, таймингом и финальным экспортом.

Требование: в сцене должны быть:

герой (даже простой — круг/палочка/котик)

действие (что меняется)

реакция (удивился/обрадовался/испугался/смеётся)

Часть 1. Подготовка в Photoshop

Сделай:

Создай файл (например, 1920×1080 px или 1280×720 px).

Создай слои и назови их: фон, герой, глаза/рот (если есть), предмет (мяч/коробка).

Нарисуй минимум 1 слой с помощью графического планшета
 Сохрани: Имя_фамилия_.psd в папку под названием «Промежуточный контроль_группа№_»

Часть 2. Анимация в Adobe Animate

Мини-требования к анимации:

Импортируй рисунки/слои (фон отдельно, герой отдельно).

Добавь ключевые кадры для героя (встал/упал)

Добавь движение предмета (мяч/коробка/яблоко)

Добавь 1 принцип анимации.

Экспорт: короткое видео .mp4

Файл: Имя_фамилия_анимация.mp4 в папку под названием «Промежуточный контроль_группа№_»

Блоки критериев	Критерии оценки	Максимальный балл	Балл за задание
А. Техника и порядок	- слои названы, фон/герой разделены - есть сохранения, правильные имена файлов - экспорт сделан, файл открывается	3	
В. Анимация и движение (20 б.)	- есть ключевые кадры и понятное действие - есть 1 принцип анимации - темп не слишком быстро/медленно	3	
С. История и мизансцена (10 б.)	- в кадре понятно, где герой и предмет, не «теряются» - есть микро-сюжет: действие + реакция	2	
Д. Аккуратность и художественный вкус (5 б.)	- цвет/контраст, читаемость, опрятность	1	
Командное взаимодействие	- договорились без споров/обид, вежливо - распределили задачи честно - идеи понятные и выполнимые - каждый участвовал	4	
	Итого	13	

Оценка результатов проводится по бальной системе, за каждый правильно выполненный критерий обучающийся получает один балл.

Суммируя результаты выполнения всех заданий, определяется общая сумма результатов:

Низкий уровень: 1-6 баллов

Средний уровень: 7-10 баллов

Высокий уровень: 11-13 баллов

Карта итогового контроля определения уровня освоения программы

Объединение _____, группа № _____, год обучения _____.
«__» _____ 20__ г.

	Ба лл ы	Фамилия, имя учащегося														Баллы	Критерий
		баллы															
Предметные результаты																	
Знание основных теоретических понятий.	0-15															0-5	– Не владеет теорией (менее половины от предусмотренного программой объема), не понимает смысл понятий, не использует их в практической деятельности.
																5(7)-10	– Как правило, понимает термины и использует их в деловой коммуникации (от 70 до 100% от объема). В большинстве случаев самостоятельно. Если затрудняется в точных определениях, то легко восстанавливает их значение при минимальной помощи педагога
																10-15	– Использует терминологию программной деятельности. Активно пополняет ее объем самостоятельно. Пытается установить новые связи понятий, продуцировать индивидуальный смысл.
Умение выполнять (предусмотренную программой) деятельность, соблюдая при этом правила безопасности на уроке - смотреть по сторонам, не бегать	0-15															0-5	– С трудом справляется с практической деятельностью, предусмотренной программой, даже при помощи педагога. Как правило, справляется с деятельностью, предусмотренной программой. В случае затруднений легко исправляется при минимальной поддержке педагога.
																5(7)-10	– Владеет видами деятельности, предусмотренных программой, более того самостоятельно развивает и совершенствует их. В случае «одаренности» создает индивидуальные способы деятельности.
																10-15	– Имеет стабильные призовые места в конкурсах и соревнованиях (можно вынести в отдельный показатель)

Самостоятельно выполняет задания	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не способен на самостоятельную творческую работу. Неинициативен. Не умеет использовать полученные знания. – Как правило, способен на самостоятельную деятельность согласно возрасту, способностям, уровню программы. Легко справляется с затруднениями при минимальной поддержке педагога. – Стремиться к самостоятельной деятельности, ответственен, креативен (создает оригинальный уникальный творческий продукт). Демонстрирует индивидуальные способы и стили деятельности.
Метапредметные результаты																		
Способность соглашаться с целью предложенной педагогом, удерживать ее в процессе достижения	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не способен, даже при поддержке педагога. Т.е. не удерживает цель, не замечает, когда отклоняется от цели (начинает играть, делать что-то иное, разговаривать на отвлеченные темы и т.д.) – Как правило, способен. При поддержке педагога способен всегда, иногда самостоятельно. – В большинстве случаев способен самостоятельно организовать собственную деятельность. В предельном случае (одаренность) высокопродуктивен.
Умение работать в паре и понимать устные инструкции педагога	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не способен, даже при поддержке педагога, редко способен. – Инструкции не понимает. Не сотрудничает с другими. Не терпит мнения других (не имеет своего, как вариант). – Чаще всего способен. Всегда способен при поддержке педагога – Ведет диалог осмысленно, великолепно аргументирует, дискутирует. Включается в совместную работу, выступает инициатором и вдохновителем.
Умеет находить информацию из предложенного педагогом и применять в деятельности	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не способен, даже при поддержке педагога, редко способен. – Как правило, способен. Всегда способен при поддержке педагога. Иногда способен самостоятельно. – Ориентируется в потоке информации, умеет критически ее оценить (сравнить противоречия, установить критерий истинности). Владеет современными ИКТ-технологиями.
Личностные результаты																		
Внимательность в исполнении заданий	0-15																0-5 5(7)-10	– Не старается, даже при инициировании педагога – Как правило доводит дело до конца, аккуратен. Всегда при поддержке педагога, в большинстве случаев самостоятельно.

																	10-15	– Высокое качество продукта деятельности, стремление к совершенству. Индивидуальные критерии качества.
Мотивация к занятиям (в данном объединении по данной программе), принятие заявленных в программе ценностей.	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не мотивирован. Не конструктивные формы мотивации (заставили родители, чтобы не наказали и т.д.). – Конструктивно (подлинно) мотивирован, то есть нравится сама деятельность, ее процесс или результат, хочет делать это для других (социальная мотивация) или условно-конструктивно (приходит общаться с друзьями, любит выступать на сцене, любит, когда хвалят), но при этом имеются предпосылки для формирования подлинной мотивации. Периодически участвует во внеучебных мероприятиях объединения. – Подлинно мотивирован. Занимается деятельностью самостоятельно. Имеет круг общения, связанный с деятельностью вне занятий. Инициативен.
Соблюдает общепринятые нормы поведения.	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Либо конфликтен и не стремится измениться, либо, наоборот, безинициативен, со всеми заведомо соглашается. Поведение с трудом корректируется, даже воздействием педагога. – Как правило способен на самостоятельное конструктивное разрешение конфликта. При воздействии педагога склонен находить компромиссы – Склонен демонстрировать высокие этические идеалы.
ИТОГО	1-135																	

Ключ к обработке данных

1-60 баллов, что соответствует от 0 до 50 % освоения объема программы - освоение ДОО программы на уровне ниже планируемого. По качественной характеристике означает, что программа учащимся не усвоена.

61-135 баллов, что соответствует 50 – 100% - освоение на планируемом уровне. Что означает, что программа усвоена.

Уровень условно разделяется на 2 подуровня – от 50 до 70%, соответствует неполному усвоению программы. Такой показатель оправдан для текущего контроля (в середине года).

Уровень от 70 до 100% - соответствует усвоению программы на уровне планируемых результатов

