

**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 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.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«МОУШН ДИЗАЙН»

Срок освоения программы: 1 год
Возраст обучающихся 13-15 лет

Разработчик: Бахман Артём Олегович,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Моушн дизайн**» (далее – Программа) является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой *технической* направленности.

Актуальность

Анимация как вид искусства официально зародилась 28 октября 1892 года, став одним из самых поздних, наряду с кинематографом. В основе этого искусства лежит уникальный синтез различных дисциплин: литературы, музыки, изобразительного искусства, физики и кинематографии. Анимация объединяет множество профессий и технологий, создавая обширное поле для творчества и самовыражения.

Сегодня применение анимации выходит далеко за рамки традиционных сфер, охватывая не только рекламу и полнометражное кино, но и инсталляции, видеоконтент на YouTube, а также виджеинг. С развитием компьютерных технологий возможности аниматоров значительно расширились, предоставляя им все больше инструментов для воплощения своих идей.

Моушн дизайн, как один из новейших направлений в информационной среде, набирает популярность. Современные графические средства становятся все более разнообразными, позволяя художнику не только вручную создавать движение персонажей, но и использовать автоматические алгоритмы, которые выполняет компьютер. Сегодня существует множество программного обеспечения, специально разработанного для удовлетворения потребностей аниматоров и мультипликаторов. Моушн дизайн активно развивается и становится все более востребованным на рынке, охватывая такие форматы, как ролики, заставки, движущиеся баннеры и GIF-анимация, оживляя статические объекты компьютерной графики.

Программа составлена в соответствии с нормативными документами в сфере образования:

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, образовательных 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).

Адресат Программы

Программа предназначена для учеников в возрасте от 12 до 18 лет, которые увлечены созданием анимации с использованием графического планшета и специализированного программного обеспечения.

Уровень освоения Программы – базовый.

Объем и срок реализации Программы, режим занятий

Срок реализации Программы: 1 год

Объём Программы: для освоения Программы необходимо 144 учебных часа:

1-й год обучения - 144 часа;

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

Отличительные особенности

Специфика дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Моушн дизайн» 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 с командной работой.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Моушн дизайн» 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.

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

Цель Программы

Научить детей создавать мультфильмы, помочь им сделать первые шаги на пути к профессии аниматора и создать свои первые работы для портфолио.

Задачи Программы

Обучающие

1. Обучить безопасному использованию современного аппаратного и программного обеспечения при работе с растровой и векторной графикой.
2. Научить работе с анимационными и заливочными инструментами в графическом редакторе «Adobe Photoshop», а также освоению программ «Adobe Animate» и анимационного монтажа в «Adobe After Effects».
3. Ознакомить с анимацией в специализированных программах с использованием графического планшета.
4. Ввести основы драматургии, мультдвижения и построения мизансцены.
5. Дать общее представление о современной авторской и студийной анимации.

Развивающие

1. Обеспечить развитие творческого потенциала и художественного вкуса через создание как индивидуальных, так и коллективных проектов.
2. Способствовать формированию навыков самостоятельной постановки

и решения технических задач при создании мультфильмов на персональном компьютере.

3. Обеспечить развитие креативного, образного и ассоциативного мышления.
4. Способствовать совершенствованию навыков визуального сторителлинга и создания аниматиков на любую предложенную тему.

Воспитательные:

1. Воспитать умение доводить начатое дело до завершения.
2. Развить способность эффективно работать в команде и объективно оценивать свои возможности.
3. Обеспечить развитие нравственных качеств личности, таких как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Планируемые результаты освоения программы:

Учащиеся:

Личностные:

1. Научатся доводить начатые проекты до завершения и соблюдать сроки.
2. Освоят навыки оценки своих возможностей и эффективной работы в творческой группе.
3. Приобретут важные нравственные качества, такие как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Метапредметные:

1. Научатся сознательно и рационально использовать компьютер в своей учебной и профессиональной деятельности.
2. Разовьют способности к самовыражению через создание собственных проектов.
3. Усилят интерес к компьютерной анимации и моушн дизайну.
4. Разовьют творческий потенциал и художественный вкус в процессе работы над индивидуальными и коллективными проектами.

Предметные:

1. Получат представление о компьютерной анимации.
2. Ознакомятся с различными анимационными программами.
3. Освоят рисование с использованием графического планшета.
4. Познакомятся с профессиональным лексиконом в области анимации.
5. Изучат основы 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 важно учитывать уровень знаний и подготовленность учащихся, а также их возрастные особенности. Не все дети одинаково предрасположены к кропотливой работе за компьютером, однако каждый может внести свой вклад

в коллективную работу, будь то создание рисунков или озвучка идей. Это играет ключевую роль в формировании самооценки и чувства значимости в общем проекте. Для детей особенно важно донести свою личную идею, рассказать свою историю, найти себя, отстаивать свои интересы и получить признание от окружающих. Возможность добиться успеха в области, которая вызывает у них интерес и значима для них, является мощным стимулом для дальнейшего развития и самореализации.

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.

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, при котором преподаватель устно излагает материал. Лекционный метод постепенно вводится в учебный процесс, эволюционируя из объяснений и бесед. Этот метод позволяет эффективно использовать учебное время и является одним из наиболее продуктивных с точки зрения восприятия и усвоения 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.

Формы организации деятельности учащихся на занятиях

В связи со спецификой теоретической и практической деятельности учащихся и преобладанием практических занятий используются следующие формы организации деятельности учащихся:

- коллективная: репетиция, создание взаимодействия индивидуальных проектов, сочинение коллективного сюжета, создание индивидуальной раскадровки в общей концепции и т.п.;
- индивидуальная: организуется со всеми учащимися на персональных компьютерах для отработки отдельных навыков рисования, анимационного наброска, фазовки и заливки;
- групповая: монтаж, проектная деятельность, исследования, рисование, создание коллективного сценария, персонажей и т.п.

Дети могут распределяться по подгруппам, командам, парам в зависимости от уровня подготовки, способностей, заданий и др..

Формы организации деятельности на занятиях

Фронтальная форма организации учебной деятельности учащихся при которой все обучающиеся под руководством педагога выполняют общую задачу. В процессе объяснения, рассказа и показа педагог стремится одновременно воздействовать на всех участников занятия. Важными условиями эффективности данной формы организации учебной деятельности являются умение педагога контролировать работу всего коллектива, видеть результаты работы каждого учащегося, вовлекать обучающихся в атмосферу коллективной творческой работы и стимулировать их активность.

Индивидуальная форма организации деятельности учащихся предусматривает осуществление деятельности, которая предназначена для всего коллектива, однако не предполагает взаимодействия с другими детьми. При этом он действует в своём собственном ритме. В процессе индивидуальной работы ребёнок может заниматься разнообразными задачами, такими как составление репортажа, написание сценария или работа с энциклопедиями и словарями.

В **групповой** форме организации учебной деятельности учащихся успешно воспитывается взаимопонимание, взаимопомощь, коллективность, ответственность, самостоятельность, умение доказывать и отстаивать свою точку зрения, культура ведения диалога. Педагог руководит работой каждого учащегося опосредованно через задачи, которыми он направляет деятельность группы. Выполняя часть общей для всего объединения цели, группа представляет, защищает выполненное задание в процессе коллективного обсуждения.

Также практикуется **индивидуально-групповая** форма организации деятельности учащихся, которая предусматривает распределение учебной работы между членами

группы, когда каждый член группы выполняет часть общей задачи. Результат выполнения сначала обсуждается и оценивается в группе, а затем выносятся на рассмотрение всего объединения и педагога.

Активно используется и парная форма организация деятельности учащихся на занятиях объединения - два ребенка выполняют некоторую часть работы. Работа в парах дает учащимся время подумать, обменяться идеями с партнером и лишь потом озвучивать свои мысли перед коллективом. Она способствует развитию навыков высказываться, общаться, критически мыслить и вести дискуссию.

При организации оценки индивидуальных работ учащихся, чаще всего используется форма коллективного разбора – после самооценки работы автором, производится коллективное обсуждение (педагог занимает позицию равного в группе).

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода на 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 дистанционное 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 происходит 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 консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, 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 подтверждают свое 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 свое) 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.

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

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

Материально-техническое оснащение Программы

Материалы и инструменты, необходимые для работы объединения:

Для реализации Программы на одну учебную группу необходимо иметь соответствующее оборудование и материалы:

1. Светлое, чистое, проветриваемое помещение, наличие вентиляции.
2. 15 персональных компьютеров, объединенных в локальную сеть с выходом в Интернет
3. Пакет программного обеспечения для создания анимации
4. Акустические колонки
5. 15 графических планшетов
6. Столы, стулья, шкафы
7. Классная доска
8. Мультимедийный проектор
9. Экран
10. Рекордер для записи звука в анимации

**Учебный план
на 1 год обучения (144 часа)**

№ п/п	Название раздела/темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Вводное занятие	6	2	4
2	Профессии в компьютерной анимации, ее виды .	6	2	4
3	Программа «Adobe Animate» Объекты интерфейса, автоматика	22	4	18
4	Значение мимики и озвучки в анимации. Крупные планы	18	4	14
5	Покадровое движение мячика, значение рисованного мультипликата в тотальной анимации.	20	4	16
6	Покадровое движение маятника, основы тайминга	16	4	12
7	Композиция кадра, построение мизан – сцены, ракурс. Работа с текстурами	12	4	8
8	Защита коллективного проекта. Значение show-reel для аниматора.	2	0	2
9	Драматургия. Аниматик индивидуального проекта	16	2	14
10	Разработка персонажа. Обкатка, ракурсный рисунок (Проектная деятельность)	26	4	22
	ИТОГО:	144	30	114

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.
9. Здоровье сберегающие: на уроках проводятся физкультминутки.
10. Игровые: занятия в игровой форме, в основу которых положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение знаний и навыков.
11. 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	презентация работ	декабрь (1 год обучения), май (1 год обучения)
Итоговый	презентация работ, защита проектов	май (1 год обучения)

Входной контроль В сентябре проводится входной контроль с целью выявления у учащихся начальных знаний и навыков в области анимации, базовой компьютерной грамотности и творческих способностей.

Формы:

- педагогическое наблюдение,
- выполнение учащимися практических работ.

Промежуточный контроль проводится в конце каждого учебного полугодия с целью определения уровня освоения программы учащимися и корректировки процесса обучения. Осуществляется в форме презентации, на которой учащиеся демонстрируют уровень владения теоретическим и практическим материалом, предусмотренным программой.

Итоговый контроль проводится по окончании 1 года обучения.

Процесс подведения итогов освоения программы предполагает демонстрацию анимационных работ и их последующую 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 текущего и итогового контроля вносятся в карту 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

**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 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**

«МОУШН ДИЗАЙН»

Срок освоения программы: 1 год
Возраст обучающихся 13-15 лет

Разработчик: Бахман Артём Олегович,
педагог дополнительного образования

2026 г.

Особенности организации образовательного процесса

Программа адресована подросткам в возрасте 13-15 лет, интересующимся кинематографом, современными компьютерными технологиями.

Данная Программа 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 с командной работой. Учащемуся предоставляется возможность развить свои таланты, приобрести навыки организатора и руководителя и, победив свои комплексы, научиться общаться, отстаивать свою точку зрения, придумывать и разрабатывать свою идею.

Задачи Программы

Обучающие

1. Обучить безопасному использованию современного аппаратного и программного обеспечения при работе с растровой и векторной графикой.
2. Научить работе с анимационными и заливочными инструментами в графическом редакторе «Adobe Photoshop», а также освоению программ «Adobe Animate» и анимационного монтажа в «Adobe After Effects».
3. Ознакомить с анимацией в специализированных программах с использованием графического планшета.
4. Ввести основы драматургии, мультдвижения и построения мизансцены.
5. Дать общее представление о современной авторской и студийной анимации.

Развивающие

1. Развитие творческого потенциала и художественного вкуса через создание как индивидуальных, так и коллективных проектов.
2. Формирование навыков самостоятельной постановки и решения технических задач при создании мультфильмов на персональном компьютере.
3. Развитие креативного, образного и ассоциативного мышления.
4. Совершенствование навыков визуального сторителлинга и создания аниматиков на любую предложенную тему.

Воспитательные:

1. Умение доводить начатое дело до завершения.
2. Способность эффективно работать в команде и объективно оценивать свои возможности.
3. Развитие нравственных качеств личности, таких как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Содержание Программы

Программа «Моушшен дизайн» ориентирована на развитие творческих способностей учащихся в процессе овладения практическими знаниями в области мультипликации, изобразительного искусства и работы на компьютере в программах «Adobe Photoshop», «Adobe Animate», «Adobe Premiere», «Adobe After Effects» и других.

1.Вводное занятие

Теория: Правила поведения. Общие сведения о трендах в мировой анимации. Отличие компьютерной анимации для зрителя от других техник.

Практика: Инструктаж по технике безопасности. Знакомство учащихся с программой.

2.Профессии в компьютерной анимации, ее виды .

Теория: Профессия – режиссер. Профессия-аниматор.

Практика: Выявление склонностей учащихся. Рисунок на свободную тему на бумаге.

Деление на команды и пары. Знакомство с Adobe Animate.

3.Программа «Adobe Animate» Объекты интерфейса, автоматика

Теория: Размеры листа, базовые кисти. Виды движения в Adobe Animate. Первый принцип анимации. Растяжение – сжатие. Таймлайн и эффект кальки. Тайминг мультфильма. Второй принцип анимации. Подготовка к прыжку. Тайминг движения, крупность планов. Программы, которые дружат с Adobe Animate. Photoshop. Обводка, заливка, фактура.

Практика: Упражнение «Оригами». Упражнение «Подвижный круг». Упражнение «Прыгающий смайлик». Упражнение «Мячик». Упражнение «Миньон» Игра «Монтаж». Рисуем свой фон. Последовательное рисование по слоям. Разработка личного персонажа в Photoshop для Adobe Animate.

4.Значение мимики и озвучки в анимации. Крупные планы

Теория: Артикуляция. Базовый набор ртов. Эмоции на лице персонажа. Эмоции на языке тела. Почему аниматор – это актер с карандашом? Танец в анимации. Сценарий для зрителя или зритель для сценария?

Практика: Экспорт в Adobe Animate. Вывод мультфильма в монтаж. Озвучивание чистовое. Adobe premiere. Монтаж. Мероприятие «День анимации». Первый показ. Рефлексия

5.Покадровое движение мячика, значение рисованного мультипликата в тотальной анимации.

Теория: Сценарное мастерство. Мячик с характером. Академический рисунок в анимации. Ракурсный рисунок. Комиксы. Перспектива.Обводка, заливка и текстуры. Цикличность в анимации.

Практика: Упражнение «Колобок». Раскадровка на тему «Колобок». Анимация дальних планов, движение фона. Аниматик на тему «Колобок». Анимация колобка. Создание фонов в Photoshop.

6.Покадровое движение маятника, основы тайминга

Теория: Анимация общих планов. Анимация крупных планов. Анимация детальных планов. Графики движения. Анимация средних планов. Ракурс «Восьмерка» в диалогах. Предметы в кадре.

Практика: Движение по дугам. Лисий хвост как маятник. Анимация текста. Упражнение «Упавшая буква». Анимация вспомогательных персонажей

7.Композиция кадра, построение мизан –сцены, ракурс. Работа с текстурами

Теория: Золотое сечение, правило третей. Друг Animate и Photoshop – Premiere. История анимации.

Практика: Монтаж индивидуальной сценки в мультфильме. Упражнение «Фенакистископ». Упражнение «Тауматроп». Подготовка к аттестационному занятию. Аттестационное занятие. Подготовка к показу.

8.Защита коллективного проекта. Значение show-reel для аниматора.

Практика: Показ коллективного попури.

9.Драматургия. Аниматик индивидуального проекта

Теория: Основы драматургии. Завязка, событие, развязка, коллизия, «Гэг». Значение сказки для анимации.

Практика: Дискуссия «Тематика моего мультфильма» Хорошее и плохое кино, хорошие и плохие игры. Написание сценария в Microsoft Word. Разработка мира. Написание режиссерских сценариев по художественным. Определение тайминга будущих мультфильмов. Черновой вариант запись звука. Черновая раскадровка будущих мультфильмов. Создание экспликаций. Защита заявок на мультфильм.

10.Разработка персонажа. Обкатка, ракурсный рисунок (Проектная деятельность)

Теория: Значение обкатки в анимации. Вид сзади. Ракурсы. Искажение персонажа искусственно и вручную. Сменные рты для артикуляции.

Практика: Разработка персонажа в фас. Разработка персонажа в профиль. Экспорт в Adobe Animate. Анимация крупных планов. Анимация общих планов. Анимация дальних планов. Анимация средних планов. Анимация детальных планов. Анимация среды.

11. Итоговое занятие

Практика: Подведение итогов. Защита индивидуальных проектов. Обсуждение.

Планируемые результаты освоения программы:

Личностные:

Учащиеся

1. Научатся доводить начатые проекты до завершения и соблюдать сроки.
2. Освоят навыки оценки своих возможностей и эффективной работы в творческой группе.
3. Приобретут важные нравственные качества, такие как ответственность, трудолюбие, вежливость и терпимость.

Метапредметные:

Учащиеся

1. Научатся сознательно и рационально использовать компьютер в своей учебной и профессиональной деятельности.
2. Разовьют способности к самовыражению через создание собственных проектов.
3. Усилят интерес к компьютерной анимации и моушн дизайну.
4. Разовьют творческий потенциал и художественный вкус в процессе работы над индивидуальными и коллективными проектами.

Предметные:

Учащиеся

1. Получат представление о компьютерной анимации.
2. Ознакомятся с различными анимационными программами.
3. Освоят рисование с использованием графического планшета.
4. Познакомятся с профессиональным лексиконом в области анимации.
5. Изучат основы мультдвижения в анимации.

ПРИНЯТ

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

УТВЕРЖДЕН

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

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«Моушн дизайн»

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 29.08.2025 г. № __1__

УТВЕРЖДЕН

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

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Моушн дизайн»
на 2026/2027 учебный год
Группа №1. 1-й год обучения, 144 часа
Педагог дополнительного образования – Бахман Артём Олегович

№ п/п	Дата занятия		Раздел	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Формы/ способы контроля
	По плану	По факту					
1.			Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения. Знакомство учащихся с программой.	2	Аудиторное	Входной контроль
2.				Общие сведения о трендах в мировой анимации.	2	Аудиторное	
3.				Отличие компьютерной анимации для зрителя от других техник.	2	Аудиторное	
4.			Профессии в компьютерной анимации, ее виды	Профессия – режиссер.	2	Аудиторное	
5.				Профессия-аниматор. Выявление склонностей учащихся. Рисунок на свободную тему на бумаге.	2	Аудиторное	
6.				Деление на команды и пары. Знакомство с Adobe	2	Аудиторное	

				Animate.			
7.			Программа «Adobe Animate». Объекты интерфейса, автоматика	Размеры листа, базовые кисти. Упражнение «Оригами».	2	Аудиторное	
8.				Виды движения в Adobe Animate Упражнение «Подвижный круг».	2	Аудиторное	
9.				Упражнение «Прыгающий смайлик».	2	Аудиторное	
10.				Первый принцип анимации. Растяжение – сжатие.	2	Аудиторное	
11.				Таймлайн и эффект кальки. Упражнение «Мячик».	2	Аудиторное	
12.				Упражнение «Миньон» Тайминг мультфильма	2	Аудиторное	
13.				Второй принцип анимации. Подготовка к прыжку.	2	Аудиторное	
14.				Тайминг движения, крупность планов. Игра «Монтаж».	2	Аудиторное	
15.				Программы, которые дружат с Adobe Animate. Photoshop. Рисуем свой фон.	2	Аудиторное	
16.				Обводка, заливка, фактура. Последовательное рисование по слоям.	2	Аудиторное	
17.				Разработка личного персонажа в Photoshop для Adobe Animate.	2	Аудиторное	
18.			Значение	Артикуляция. Базовый набор ртов.	2	Аудиторное	

19.			мимики и озвучки в анимации. Крупные планы	Эмоции на лице персонажа.	2	Аудиторное	
20.				Эмоции на языке тела.	2	Аудиторное	
21.				Почему аниматор – это актер с карандашом?	2	Аудиторное	
22.				Танец в анимации.	2	Аудиторное	
23.				Экспорт в Adobe Animate. Вывод мультфильма в монтаж.	2	Аудиторное	
24.				Озвучивание чистовое. Adobe premiere. Монтаж.	2	Аудиторное	
25.				Мероприятие «День анимации». Первый показ.	2	Аудиторное	
26.				Рефлексия. Сценарий для зрителя или зритель для сценария?	2	Аудиторное	
27.			Покадровое движение мячика, значение рисованного мультипликата в тотальной анимации.	Сценарное мастерство. Мячик с характером.	2	Аудиторное	
28.				Упражнение «Колобок».	2	Аудиторное	
29.				Академический рисунок в анимации.	2	Аудиторное	
30.				Ракурсный рисунок. Комиксы. Перспектива.	2	Аудиторное	
31.				Раскадровка на тему «Колобок».	2	Аудиторное	
32.				Аниматик на тему «Колобок».	2	Аудиторное	
33.				Анимация колобка. Создание фонов в Photoshop.	2	Аудиторное	
34.				Обводка, заливка и текстуры.	2	Аудиторное	

35.				Цикличность в анимации.	2	Аудиторное	
36.				Анимация дальних планов, движение фона.	2	Аудиторное	
37.			Покадровое движение маятника, основы тайминга	Анимация общих планов. Лисий хвост как маятник.	2	Аудиторное	
38.				Анимация крупных планов Движение по дугам.	2	Аудиторное	
39.				Анимация детальных планов. Графики движения.	2	Аудиторное	
40.				Анимация средних планов. Ракурс «Восьмерка» в диалогах.	2	Аудиторное	
41.				Анимация текста.	2	Аудиторное	
42.				Упражнение «Упавшая буква».	2	Аудиторное	
43.				Предметы в кадре.	2	Аудиторное	
44.				Анимация вспомогательных персонажей.	2	Аудиторное	
45.			Композиция кадра, построение мизан –сцены, ракурс. Работа с текстурами	Золотое сечение, правило третей.	2	Аудиторное	
46.				Друг Animate и Photoshop – Premiere.	2	Аудиторное	
47.				Монтаж индивидуальной сценки в мультфильме.	2	Аудиторное	
48.				История анимации. Упражнение «Фенакистископ».	2	Аудиторное	Промежуточный контроль
49.				Подготовка к аттестационному занятию,	2	Аудиторное	

				упражнение «Тауматроп».			
50.				Аттестационное занятие. Подготовка к показу.	2	Аудиторное	
51.			Защита коллективного проекта. Значение show- reel для аниматора	Показ коллективного поурри.	2	Аудиторное	
52.			Драматургия. Аниматик индивидуальн ого проекта	Инструктаж по технике безопасности. Дискуссия «Тематика моего мультфильма» Хорошее и плохое кино, хорошие и плохие игры.	2	Аудиторное	
53.				Основы драматургии. Завязка, событие, развязка, коллизия, «Гэг».	2	Аудиторное	
54.				Значение сказки для анимации. Написание сценария в Microsoft Word. Разработка мира.	2	Аудиторное	
55.				Написание режиссерских сценариев по художественным.	2	Аудиторное	
56.				Определение тайминга будущих мультфильмов.	2	Аудиторное	
57.				Черновой вариант запись звука.	2	Аудиторное	
58.				Черновая раскадровка будущих мультфильмов.	2	Аудиторное	
59.				Создание экспликаций. Защита заявок на мультфильм.	2	Аудиторное	
60.			Разработка	Разработка персонажа в фас.	2	Аудиторное	

61.			персонажа. Обкатка, ракурсный рисунок	Значение обкатки в анимации. Вид сзади.	2	Аудиторное	
62.				Разработка персонажа в профиль.	2	Аудиторное	
63.				Ракурсы. Искажение персонажа искусственно и вручную.	2	Аудиторное	
64.				Сменные рты для артикуляции.	2	Аудиторное	
65.				Экспорт в Adobe Animate.	2	Аудиторное	
66.				Анимация крупных планов.	2	Аудиторное	
67.				Анимация общих планов.	2	Аудиторное	
68.				Анимация дальних планов.	2	Аудиторное	
69.				Анимация средних планов.	2	Аудиторное	
70.				Анимация детальных планов.	2	Аудиторное	
71.				Анимация среды.	2	Аудиторное	
72.			Итоговое занятие	Подведение итогов. Защита индивидуальных проектов. Обсуждение.	2	Аудиторное	Итоговый контроль
				Итого	144		