

Темур Любовь
Владимировна
а

Подписан: Темур Любовь Владимировна
DN: C=RU, S=Челябинская область, L=Миасс,
T=Директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ "ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА"
ЮНОСТЬ" ИМЕНИ АКАДЕМИКА В.П. МАКЕЕВА",
СНИЛС=01193260211, ИНН=741507682734,
E=ddt_ostrov@mail.ru, G=Любовь Владимировна,
SN=Темур, CN=Темур Любовь Владимировна
Основание: Я являюсь автором этого документа
Местоположение: место подписания
Дата: 2026.06.17 08:00:23+05'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.0

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П.Макеева»
(МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева»)

Принята на заседании
Методического совета
«17» июня 2026 г.
Протокол № 7

Утверждена:
_____/Темур Л.В./
«17» июня 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Компьютерная анимация и мультипликация»
базовый уровень

Возраст обучающихся: 12-17 лет
Срок реализации программы: 1 год
Способ оплаты: на бюджетной основе

144 часа

Автор-составитель:
Пономарева Ольга Николаевна
Педагог дополнительного образования

Миасс

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
Актуальность программы.....	3
Отличительная особенность программы. Новизна.....	3
Педагогическая целесообразность	3
1.2. Цель и задачи программы	3
Адресат программы (целевая аудитория).....	4
Особенности организации образовательного процесса	4
1.3. Планируемые результаты программы	4
Содержание учебного плана	6
Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	9
2.1. Календарный учебный план.....	9
2.2. Методическое обеспечение программы	9
2.3. Формы аттестации и контроля.....	9
2.4. Зачетные требования	10
2.5. Условия реализации общеразвивающей программы	10
Список литературы	11
НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ	12
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	14
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	21
ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	26
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ.....	28
Информационная карточка программы	29

Раздел I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация и мультипликация» (далее – Программа) имеет техническую направленность и составлена на основании нормативных документов федерального и регионального уровней, а также на основании нормативных актов МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П.Макеева». (Приложение №1).

Программа ориентирована на изучение современных цифровых технологий, основ алгоритмизации и инженерного мышления через творческий процесс создания компьютерной анимации. Детям предоставляется уникальная возможность погрузиться в увлекательную деятельность, раскрывая свой талант и фантазию, что положительно влияет на их всестороннее развитие.

Актуальность программы

Программа отвечает сразу на два запроса современных детей: тягу к визуальному творчеству и желание создавать цифровой контент своими руками. Освоение анимации развивает не только художественный вкус, но и проектное мышление, дисциплину, умение работать в команде — навыки, востребованные в любой сфере будущего. Программа «Компьютерная анимация и мультипликация» учит детей создавать осмысленные движущиеся изображения — от задумки до готового ролика.

Отличительная особенность программы. Новизна

Программа отличается комплексным подходом, который объединяет теоретические основы традиционного мультипликата с современными цифровыми инструментами. Особое внимание уделяется полному циклу производства анимационного продукта: от генерации идеи и написания сценария до финального рендеринга и экспорта готового видео. Практико-ориентированный характер обучения позволяет обучающимся создать собственное портфолио по итогам программы.

В программу включены адаптированный модуль для детей с ОВЗ, дистанционный и летний модули.

Педагогическая целесообразность

Программа направлена на формирование у детей глубокого понимания законов движения и психологии персонажа. Применение инновационных подходов — от классической анатомии до моушн-дизайна — обеспечивает устойчивый интерес к занятиям. Ученики переходят от плоских рисунков к сложным 3D-сценам, от статичной иллюстрации — к движущемуся образу. Обучение построено с учетом возрастных особенностей. Каждый раздел нацелен на развитие фантазии, мелкой моторики и навыков командной работы.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование у обучающихся практических навыков в области создания анимационных проектов посредством освоения технологий цифровой анимации и моушн-дизайна.

Задачи программы.

Образовательные:

- Освоение базовых знаний и навыков в области создания анимации.
- Изучение академических основ рисунка: анатомии, перспективы, светотени.

- Овладение инструментами цифровой анимации (Krita, Blender).
- Изучение основ моушн-дизайна: параллакс, цикличная анимация.
- Освоение приемов работы с референсами и мудбордами.

Развивающие:

- Развитие зрительной памяти, пространственного и абстрактного мышления.
- Формирование художественного вкуса и умения анализировать визуальный контент.
- Развитие мелкой моторики и точности при работе с графическим планшетом.
- Стимулирование творческого воображения и инициативности.

Воспитательные:

- Воспитание трудолюбия, усидчивости и ответственности за конечный результат.
- Формирование уважения к авторскому праву и этичного поведения в сети.
- Развитие навыков совместной работы и взаимопомощи.
- Воспитание уверенности в себе и готовности демонстрировать свои работы публике.

Адресат программы (целевая аудитория)

Программа рассчитана на обучающихся 12-17 летнего возраста без предварительного отбора. Дети работают в группах по 8 человек.

Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения: очная

Объем программы: 144 часа.

Срок реализации программы – 1 год обучения - 144 часа в год.

Срок освоения программы: 1 год

Язык освоения программы: русский

Уровень освоения программы: базовый.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

Программа реализуется в рамках муниципального задания.

По окончании обучения, обучающиеся получают свидетельство об освоении программы.

1.3. Планируемые результаты программы

Личностные:

- Обучающиеся проявят ответственность за результат и научатся доводить дело до конца.
- Сформируют терпение и усидчивость при работе над сложными техническими задачами.
- Обретут уверенность в себе и готовность публично представлять свои проекты.
- Приобретут навыки самоконтроля и саморефлексии, проанализировав свои успехи и неудачи.

Метапредметные:

- Обучающиеся освоют навыки тайм-менеджмента и планирования работы.
- Научатся распределять обязанности в группе.
- Смогут критически оценивать свои работы и предлагать пути улучшения.

Предметные:

- Обучающиеся продемонстрируют глубокие знания анатомии, перспективы и светотени.
- Овладеют инструментами цифровой анимации и моушн-дизайна.
- Смогут самостоятельно создать анимационный ролик от сценария до финального рендера.

1.4 Учебный план программы

№	Название разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля/аттестации
			теория	практика	
1. Живой лист: физика и характер					
1.	Вводное занятие. Иллюзия жизни: зрительная инерция, фазы движения.	2	1	1	Наблюдение, практическое задание
2.	Время и скорость — как скорость меняет смысл.	4	1	3	Практическое задание
3.	Позы-ключи, их роль в анимации. Методы работы с ключевыми позами.	10	2	8	Практическое задание
4.	Ритм в покaдровке. Работа со стоп-моушен (лего, пластилин).	10	2	8	Практическое задание
5.	Разбор домашних зверей и питомцев. Походка кошки, взмах крыла попугая, движение плавников рыбки.	4	2	2	Практическое задание
6.	Эмоция и вторичное действие. Изменение поведения и появление дополнительных опций и движений у персонажа в зависимости от эмоций.	4	1	3	Практическое задание
7.	Промежуточная аттестация.	2	0	2	Защита проектов, просмотр
2. От бумаги к цифровой графике: циклы и персонаж					
8.	Интерфейс Krita, растровые слои, «луковица». Ключи и прорисовка.	2	1	1	Практическое задание
9.	Дизайн персонажа для анимации.	6	2	4	Практическое задание
10.	Цикл дыхания и ленивый зевок. Работа с плечами и рёбрами.	8	2	6	Практическое задание
11.	Лёгкая мимика — бровки и форма рта (фонемы для О, М, Е). Синхронизация мимики и озвучки.	12	4	8	Практическое задание
12.	Рендер для соцсетей. Экспорт в GIF/MP4, сжатие без потери качества.	2	1	1	Практическое задание
13.	Промежуточная аттестация.	2	0	2	Защита проектов, просмотр
3. От идеи до анимационного ролика.					

14.	Сценарный треугольник: герой, цель, препятствие.	4	1	3	Практическое задание
15.	Раскадровка: крупно, средне, общий план, взгляд.	6	2	4	Практическое задание
16.	Монтаж раскадровки в единый ролик.	6	2	4	Практическое задание
17.	Композиция кадра, правило третей, воздух, динамика диагоналей.	4	1	3	Практическое задание
18.	Хронометраж и пауза.	4	1	3	Практическое задание
19.	Цвет и атмосфера. Влияние цветовой палитры на настроение кадра. Связь цветов и времени суток.	4	1	3	Практическое задание
20.	Промежуточная аттестация.	2	0	2	Защита проектов, просмотр
4. Проект от слоёв до титров					
21.	Разбивка проекта: задачи, референсы, тайм-менеджмент.	2	1	1	Практическое задание
22.	Фоновые слои: фон, глубина, передний/задний план.	8	2	6	Практическое задание
23.	Грубая анимация: позы-ключи в виде скетч-зарисовок, подборка основных поз персонажа.	10	2	8	Практическое задание
24.	Чистовая отрисовка и заливка. Взаимодействие персонажа с фоном и предметами.	8	1	7	Практическое задание
25.	Звук и синхронизация. Монтаж.	4	1	3	Практическое задание
26.	Финальный рендер: переходы, дополнительные эффекты, титры.	2	0	2	Практическое задание
27.	Итоговое занятие	2	0	2	Защита проектов
	Итого:	144	34	110	

Содержание учебного плана

1. Живой лист: физика и характер

1. Вводное занятие. Иллюзия жизни: зрительная инерция, фазы движения.

Теория: знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности на рабочем месте. Правила поведения в кабинете. Обсуждение подвижности живых существ и изображения подвижности в кадре или на бумаге.

Практика: организация рабочего места. Нарисовать флипбук «падающее яблоко» (15–20 листов).

2. Время и скорость — как скорость меняет смысл.

Теория: Понятие времени и скорости в анимации. Изучение зависимости динамики видео от скорости кадров.

Практика: Три варианта прыжка мяча: теннисный, баскетбольный, шарик для гольфа.

3. Позы-ключи, их роль в анимации. Методы работы с ключевыми позами.

Теория: Суть ключевых поз в анимации. Как работают с ключевыми позами ведущие студии анимации.

Практика: Нарисовать персонажа-шарик: замах → удар → замирание.

4. Ритм в покадровке. Работа со стоп-моушен (лего, пластилин).

Теория: Теория стоп-моушена, виды, особенности, материалы. Ритм, плавность.

Практика: Выполнение 30секундного ролика на заданную тему.

5. Разбор домашних зверей и питомцев. Походка кошки, взмах крыла попугая, движение плавников рыбки.

Теория: Анатомия движения. Анатомические особенности животных и птиц, рыб, земноводных, насекомых и тд.

Практика: 4 фазы цикла ходьбы (ручная перерисовка).

6. Эмоция и вторичное действие. Изменение поведения и появление дополнительных опций и движений у персонажа в зависимости от эмоций.

Теория: Связь эмоций, мимики и жестов.

Практика: анимация «чих и реакция носа» или облизывающийся кот.

7. Промежуточная аттестация.

Практика: Просмотр первых анимационных работ и групповое обсуждение достижений.

2. От бумаги к цифровой графике: циклы и персонаж

1. Интерфейс Krita, растровые слои, «луковица». Ключи и прорисовка.

Теория: Изучение интерфейса и горячих клавиш, а также основных настроек Krita в рабочем пространстве Анимация.

Практика: Отрисовать тот же прыжок мяча, но на планшете.

2. Дизайн персонажа для анимации.

Теория: Персонаж и его отличительные особенности внешности, образа. Нюансы отрисовки и характер через детали.

Практика: 3 варианта скетча персонажа + его эмоция за 1 секунду.

3. Цикл дыхания и ленивый зевок. Работа с плечами и рёбрами.

Теория: Изменение формы грудной клетки и высоты плеч при дыхании. Анатомия тела и ее визуализация.

Практика: Раскрой, пошив интерьерной игрушки.

4. Лёгкая мимика — бровки и форма рта (фонемы для О, М, Е). Синхронизация мимики и озвучки.

Теория: Изменение мимики в зависимости от проговариваемых звуков.

Практика: 3-секундная анимация «сова моргает и вертит головой».

5. Рендер для соцсетей. Экспорт в GIF/MP4, сжатие без потери качества.

Теория: Изучение особенностей сохранения файлов в разных форматах.

Практика: Сохранение и экспорт, обработка анимации в GIF, MOV, MP4.

6. Промежуточная аттестация.

Практика: Просмотр готовых анимационных роликов с ожившими персонажами, групповое обсуждение.

3. От идеи до анимационного ролика.

1. Сценарный треугольник: герой, цель, препятствие.

Теория: Основные особенности написания сценария. Раскадровка. Текст и описание кадров с логическими переходами от сцен к сценам.

Практика: Придумать 3 идеи для 30-сек скетча на заданную тему.

2. Раскадровка: крупно, средне, общий план, взгляд.

Теория: Особенности изображения планов в видеоряд и влияние разнообразия кадров на общий вид анимации.

Практика: 10 кадров + стрелки движения для сцены «кража пирожка».

3. Монтаж раскадровки в единый ролик.

Теория: Искусство монтажа. Основные понятия, склейки, наложения, маски, текст.

Практика: Собрать аниматик будущего фильма (40–60 кадров).

4. Композиция кадра, правило третей, воздух, динамика диагоналей.

Теория: Композиция в кадре, воздух, кадрирование, крупный план.

Практика: Перекомпоновать чужой кадр в три варианта.

5. Хронометраж и пауза.

Теория: Теория хронометража, способы воздействия на зрителя с помощью паузы.

Практика: Анимация «нажатие кнопки и задержка до взрыва».

6. Цвет и атмосфера. Влияние цветовой палитры на настроение кадра. Связь цветов и времени суток.

Теория: Разбор цветowych палитр и схем, цветowych гармоний и их применения в работе с анимацией.

Практика: Три цветоключа к одному кадру: утро, полдень, ночь.

7. Промежуточная аттестация.

Практика: Просмотр роликов на заданную тему, групповое обсуждение.

4. Проект от слоёв до титров.

1. Разбивка проекта: задачи, референсы, тайм-менеджмент.

Теория: Основы планирования работы, разбивка времени и ролей при работе в команде.

Практика: Диаграмма Ганта (на флипчарте) для своей команды.

2. Фоновые слои: фон, глубина, передний/задний план.

Теория: Правила изображения переднего и заднего фонов, проработка планов.

Практика: Отрисовать 3 фона под разные планы камеры.

3. Грубая анимация: позы-ключи в виде скетч-зарисовок, подборка основных поз персонажа.

Теория: Подборка рабочих листов с позами и движением.

Практика: Сдать черновой тайминг всей сцены.

4. Чистовая отрисовка и заливка. Взаимодействие персонажа с фоном и предметами.

Теория: Особенности внедрения персонажа в фон.

Практика: Довести 20 секунд до финала (кадры + цвет).

5. Звук и синхронизация. Монтаж.

Теория: Технические особенности записи звука для озвучки видео. Обработка звуковой дорожки.

Практика: подбор фоновой музыки, хлопок синхронизации. Запись озвучки при необходимости.

6. Финальный рендер: переходы, дополнительные эффекты, титры.

Теория: Технические особенности приложений для монтажа и использование эффектов для завершения видео.

Практика: Завершение видео и подготовка к итоговому просмотру.

7. Итоговое занятие.

Практика: Итоговый просмотр, выбор лучших работ.

Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Календарный учебный план

Этап образовательного процесса	1 год обучения
<i>Начало учебного года</i>	1 сентября
<i>Окончание учебного года</i>	31 мая
<i>Продолжительность освоения программы</i>	36 недель (144 часа в год)
<i>Продолжительность освоения Летнего модуля</i>	4 недели (16 часов)
<i>Текущий контроль</i>	В течение всего года, по разделам программы
<i>Аттестация по итогам освоения программы</i>	В период с 15 апреля по 15 мая

2.2. Методическое обеспечение программы

Используемые педагогические технологии:

- ✓ Личностно-ориентированная технология.
- ✓ Игровая технология.
- ✓ Технология проблемного обучения.
- ✓ Технология проектной деятельности.
- ✓ Технология коллективно-творческой деятельности.

Методы обучения:

- ✓ Словесные
- ✓ Наглядные
- ✓ Практические
- ✓ Репродуктивные
- ✓ Объяснительно-иллюстративные.

Формы организации занятий:

- ✓ Фронтальная
- ✓ Индивидуальная
- ✓ Групповая

2.3. Формы аттестации и контроля

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
<i>Текущий</i>	Выполнение упражнений	В течение года
<i>Аттестация по итогам освоения программы</i>	Демо-день	Апрель-Май

Формы контроля: беседа, наблюдение, самостоятельные работы, практические задания, конкурсы, хакатоны, защита проекта.

Текущий контроль проводится на основании диагностики теоретических знаний и практических умений и навыков по итогам каждого раздела программы для определения уровня освоения раздела каждым обучающимся.

Аттестация (итоговый контроль) – проводится в конце учебного года для определения уровня освоения образовательной программы, с занесением результатов в протоколы (Приложение 3).

2.4. Зачетные требования

Текущий контроль осуществляется в целях диагностики теоретических знаний и практических умений, и навыков по итогам освоения одного из разделов курса. Проводится в форме самостоятельных работ, участия в конкурсах.

Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, представляет из себя защиту проекта (Приложение 3).

Критерии оценки проекта

№	Название критерия	Максимальный балл
1	Сценарий и оригинальность идеи	До 5 баллов
2	Самостоятельность	До 5 баллов
3	Анимация и движение	До 5 баллов
4	Визуальный стиль	До 5 баллов
5	Звук и монтаж	До 5 баллов
6	Техническое исполнение	До 5 баллов
Итого		30 баллов

2.5. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Перечень оборудования:

- учебный кабинет, учебные столы, стулья;
- Полки, стенды, шкафы для размещения работ
- Ученические столы, стол педагога, школьная доска

Кадровое обеспечение:

Педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеразвивающую программу художественной направленности «Студия интерьерного декора», имеющий среднее профессиональное или высшее образование (в том числе по направлению, соответствующему направлению дополнительной общеобразовательной программы, реализуемой организацией, осуществляющей образовательную деятельность) и отвечающий квалификационным требованиям, указанным в квалификационных справочниках, и (или) профессиональным стандартам, а именно:

- Профессиональный стандарт "Педагог дополнительного образования детей и взрослых", утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Единый квалификационный справочник должностей руководителей, специалистов и служащих, утвержденный приказом Министерства здравоохранения и социального развития Российской Федерации от 26 августа 2010 г. № 761н.

Список литературы

Для педагога:

1. Беркова Н. История анимационного искусства. Учебно-методич. пособие для студ. факультета кино и телевидения. Алматы, 2001.
2. Ганеев Р.М. 3D-моделирование персонажей в Autodesk Maya. – М.: Горячая линия - Телеком, 2012.
3. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых знаний, 2001.
4. Кожушаная Н. Кино – работа ручная. Сценарии. – М.: Сова, 2006
5. Солодчук В.И. Создание анимационного фильма с помощью компьютера. – М.: Издательство института психотерапии, 2002

Для обучающихся и родителей:

1. Фролов М.И. «Учимся анимации на компьютере» самоучитель для детей и родителей. Лаборатория Базовых Знаний 2002 г. Москва
2. Увлекательное производство короткометражки в 3D Пепе Валенсия и Джереми.

Интернет-ресурсы

1. 2D анимация: Школа [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://animationua.com/ru/shkola/uroki-2d-animacii>
2. Если вы любите мультипликацию [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://esivokon.narod.ru/>
3. Уроки 3D анимации [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://videotuts.ru/Autodesk Maya/animation-Autodesk Maya/>

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация и мультипликация» имеет художественную направленность и составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ст.2, ст.15, ст.16, ст.17, ст.75, ст.79);
- Федеральным Законом "О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере" от 13.07.2020 №189-ФЗ (с изм. и доп.);
- Указом Президента РФ от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указом Президента РФ от 07.05.2024 N 309 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р) (с изм. и доп.);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказом Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 N 652н "Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 13.12.2024 г. N 883 «Об утверждении методик расчёта государственной программы РФ «Развитие образования» и федерального проекта «Всё лучшее детям» национального проекта «Молодёжь и дети»;
- Постановлением Правительства РФ от 26.12.2017 г. № 1642 «Об утверждении государственной программы РФ «Развитие образования» (с изм. и доп.);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Постановлением Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Стратегией развития воспитания в РФ на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р);

- Приказом Министерства просвещения РФ 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»;

- Приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Законом Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 года № 515-ЗО (с изменениями от 02.11.2021 года);

- Уставом Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»;

- Локальными актами МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

Методические рекомендации:

1. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

2. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Письмо Министерства образования и науки РФ № ВК-641/09 от 26.03.2016).

3. Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (письмо Министерства просвещения РФ от 31.01.2022 № ДГ-245/06).

4. Методические рекомендации «Об использовании государственных символов Российской Федерации при обучении и воспитании детей и молодежи в образовательных организациях, а также в организациях отдыха детей и их оздоровления» (письмо Министерства просвещения России от 15.04.2022 № СК-295/06).

5. «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая культура» (Письмо Министерства просвещения РФ от 23.01.2026 г. N АБ-254/06 «О направлении информации»).

6. «Методические рекомендации по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения РФ в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны» (Письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023 г. N АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»).

7. Методических рекомендаций «Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы», ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания»

<https://институтвоспитания.рф/upload/iblock/da2/jnpgff0oeer1hvl28kk500zy2z9kv6c.p>

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Место проведения: МАУ ДО «ДЦТ «Юность» им. В.П. Макеева» пр. Макеева, 39

№	Число, месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
Модуль 1. Живой лист: физика и характер					
1.	сентябрь	Вводное занятие.	2	Правила ТБ. Знакомство с техническим оборудованием и инструментами, рабочими местами. Иллюзия жизни: зрительная инерция, фазы движения.	Наблюдение, ответы на вопросы
2.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Тайминг и спейсинг — как скорость меняет смысл. Отработка временных промежутков действия и паузы.	Практическое занятие
3.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Тайминг и спейсинг — как скорость меняет смысл. Ускорение и замедление движения предмета в кадре и изменения в динамике.	Практическое задание
4.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Позы-ключи, их роль в анимации. Основные виды поз-ключей.	Практическое задание
5.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Позы-ключи, их роль в анимации. Отработка рисовки поз-ключей для персонажа.	Практическое задание
6.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Позы-ключи, доработка скетчей поз.	Практическое задание
7.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Методы работы с ключевыми позами.	Практическое задание
8.	сентябрь	Учебно-практическое	2	Ключевые позы в таблице для следование общей динамике персонажа.	Практическое задание

9.	октябрь	Учебно-практическое	2	Ритм в покадровке. Работа со стоп-моушен (лего, пластилин). Теория стоп-моушен анимации и знакомство с материально-технической базой для съемки.	Практическое задание
10.	октябрь	Учебно-практическое	2	Этапы разработки анимационного проекта.	Практическое задание
11.	октябрь	Учебно-практическое	2	Стоп-моушен перекладная анимация. Отрисовка реквизита.	Практическое задание
12.	октябрь	Учебно-практическое	2	Съемка перекладной анимации. Интерфейс приложения StopMotion.	Практическое задание
13.	октябрь	Учебно-практическое	2	Ритм в покадровке. Работа со стоп-моушен (лего, пластилин). Выполнение коротких сведенных анимаций.	Практическое задание
14.	октябрь	Учебно-практическое	2	Разбор домашних зверей и питомцев. Походка кошки, взмах крыла попугая, движение плавников рыбки. Отрисовка движения.	Практическое задание
15.	октябрь	Учебно-практическое	2	Разбор домашних зверей и питомцев. Изучение и отработка специфики движения разных животных.	Практическое задание
16.	октябрь	Учебно-практическое	2	Эмоция и вторичное действие. Изменение поведения и появление дополнительных опций и движений у персонажа в зависимости от эмоций.	Практическое задание
17.	ноябрь	Учебно-практическое	2	Эмоция и вторичное действие. Мимика и жестикуляция.	Практическое задание
18.	ноябрь	Практическое	2	Промежуточная аттестация.	Практическое задание. Просмотр проектов.
Модуль 2. От бумаги к цифровой графике: циклы и персонаж					
19.	ноябрь	Учебно-практическое	2	Интерфейс Krita, растровые слои, луковичная кожа.	Практическое задание

20	ноябрь	Учебно-практическое	2	Ключи и прорисовка. Рисовка поз-ключей. Эскизы.	Практическое задание
21	ноябрь	Учебно-практическое	2	Ключи и прорисовка. Доработка эскизов, детализация.	Практическое задание
22	ноябрь	Учебно-практическое	2	Дизайн персонажа для анимации. Отрисовка основных элементов внешности.	Практическое задание. Выставка работ по блоку.
23	ноябрь	Учебно-практическое	2	Дизайн персонажа для анимации. Отрисовка одежды и атрибутов.	Практическое задание
24	ноябрь	Учебно-практическое	2	Дизайн персонажа для анимации. Отрисовка свето-теневых форм, складок, прядей и тд.	Практическое задание
25	декабрь	Учебно-практическое	2	Цикл дыхания и ленивый зев. Отрисовка вдоха и выдоха.	Практическое задание
26	декабрь	Учебно-практическое	2	Цикл дыхания и ленивый зев. Работа с плечами и рёбрами.	Практическое задание
27	декабрь	Учебно-практическое	2	Работа с зацикленными движениями. Конечности на «шарнирах».	Практическое задание
28	декабрь	Учебно-практическое	2	Дыхание и моргание. Повороты головы. Сведение.	Практическое задание
29	декабрь	Учебно-практическое	2	Лёгкая мимика — бровки и форма рта (фонемы для О, М, Е). Прорисовка частей лица и их изменения.	Практическое задание
30	декабрь	Учебно-практическое	2	Лёгкая мимика — бровки и форма рта (фонемы для О, М, Е). Прорисовка проговаривания слова или фразы.	Практическое задание
31	декабрь	Учебно-практическое	2	Сборка рабочих листов с мимическими изменениями в альбом. Отрисовка персонажа в разговоре.	Практическое задание
32	январь	Учебно-	2	Доработка рисовки говорящего персонажа.	Практическое задание

		практическое			
33	январь	Учебно-практическое	2	Запись речи для озвучивания анимации с нужными эмоциями.	Практическое задание
34	январь	Учебно-практическое	2	Синхронизация мимики и озвучки.	Практическое задание
35	январь	Учебно-практическое	2	Рендер для соцсетей. Экспорт в GIF/MP4, сжатие без потери качества.	Практическое задание
36	январь	Практическое	2	Промежуточная аттестация.	Практическое задание. Просмотр проектов.
Модуль 3. От идеи до анимационного ролика.					
37	январь	Учебно-практическое	2	Сценарный треугольник: герой, цель, препятствие. Изучение базового подхода к сценарию.	Практическое задание
38	январь	Учебно-практическое	2	Сценарный треугольник. Отработка написания своего уникального сценария.	Практическое задание
39	январь	Учебно-практическое	2	Отработка сценария покадрово в сценах и эскизах.	Практическое задание
40	февраль	Учебно-практическое	2	Описание текстового сопровождения кадров с диалогами, ролями и ключевыми сценами.	Практическое задание
41	февраль	Учебно-практическое	2	Сценарный план переходов из сцены в сцену с логическим и композиционным смыслом.	Практическое задание
42	февраль	Учебно-практическое	2	Раскадровка: крупно, средне, общий план, взгляд. Отрисовка кадров – общий план.	Презентация и защита творческих работ
43	февраль	Учебно-практическое	2	Раскадровка: крупно, средне, общий план, взгляд. Отрисовка среднего и крупного плана.	Практическое задание

44	февраль	Учебно-практическое	2	Раскадровка: крупно, средне, общий план, взгляд. Отрисовка взгляда и мимики лица близко.	Практическое задание
45	февраль	Учебно-практическое	2	Монтаж раскадровки в единый ролик. Знакомство с интерфейсом CapCat.	Практическое задание
46	февраль	Учебно-практическое	2	Монтаж раскадровки в единый ролик. Постановка очередности кадров. Выбор скоростей для сцен.	Практическое задание
47	февраль	Учебно-практическое	2	Монтаж раскадровки в единый ролик. Монтаж переходов между кадров, настройка светов и эффектов.	Практическое задание
48	март	Учебно-практическое	2	Композиция кадра, правило третей, воздух, динамика диагоналей.	Практическое задание
49	март	Учебно-практическое	2	Композиция видеоряда и смена планов как залог живого видео и ритмичности в работе.	Практическое задание
50	март	Учебно-практическое	2	Хронометраж и пауза. Отработка насмотренности.	Практическое задание
51	март	Учебно-практическое	2	Настройка видеоряда, сокращение/наполнение, пауза в видеоряду как способ сделать драматический или смысловой акцент.	Практическое задание
52	март	Учебно-практическое	2	Цвет и атмосфера. Влияние цветовой палитры на настроение кадра. Знакомство с цветовыми палитрами, гармониями и их применением в работе.	Практическое задание
53	март	Учебно-практическое	2	Цвет и атмосфера. Связь цветов и времени суток. Изменение цвета в кадре в зависимости от времени суток.	Практическое задание
54	март	Практическое	2	Промежуточная аттестация.	Практическое задание. Просмотр проектов.
Модуль 4. Проект от слоёв до титров					
55	март	Учебно-	2	Разбивка проекта: задачи, референсы, тайм-менеджмент, роли.	Практическое задание

		практическое			
56	апрель	Учебно-практическое	2	Фоновые слои: фон, глубина, передний/задний план. Эскизные зарисовки фона.	Практическое задание
57	апрель	Учебно-практическое	2	Фоновые слои: фон, глубина, передний/задний план. Отработка и детализация фона. Проработка переднего и заднего плана.	Практическое задание
58	апрель	Учебно-практическое	2	Фоновые слои: фон, глубина, передний/задний план. Передний план и детализация.	Практическое задание
59	апрель	Учебно-практическое	2	Фоновые слои: фон, глубина, передний/задний план. Отработка глубины кадра, свето-теневая детализация.	Практическое задание
60	апрель	Учебно-практическое	2	Отрисовка общих и крупных планов.	Практическое задание
61	апрель	Учебно-практическое	2	Грубая анимация: позы-ключи в виде скетч-зарисовок, подборка основных поз персонажа.	Практическое задание
62	апрель	Учебно-практическое	2	Грубая анимация: отрисовка поз-ключей.	Практическое задание
63	апрель	Учебно-практическое	2	Грубая анимация: отрисовка и просмотр выразительности персонажа.	Практическое задание
64	май	Учебно-практическое	2	Грубая анимация: отрисовка и детализация.	Практическое задание
65	май	Учебно-практическое	2	Чистовая отрисовка и заливка. Свето-теневая отработка.	Практическое задание
66	май	Учебно-практическое	2	Чистовая отрисовка и заливка. Взаимодействие персонажа с фоном и предметами.	Практическое задание
67	май	Учебно-практическое	2	Чистовая отрисовка и заливка. Доработка персонажа в кадре.	Практическое задание

68	май	Учебно-практическое	2	Чистовая отрисовка и заливка. Общая цветовая и свето-теневая доработка.	Практическое задание
69	май	Учебно-практическое	2	Звук и синхронизация.	Практическое задание
70	май	Учебно-практическое	2	Монтаж. Эффекты.	Практическое задание
71	май	Учебно-практическое	2	Финальный рендер: переходы, дополнительные эффекты, титры.	Практическое задание
72	май	Учебно-практическое	2	Итоговое занятие	Подведение итогов, просмотр

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

При оценке проектов учитываются следующие критерии:

№ п/п	ФИО обучающегося	Сценарий и оригинальность идеи (до 5 баллов)	Самостоятельность (до 5 баллов)	Анимация и движение (до 5 баллов)	Визуальный стиль (до 5 баллов)	Звук и монтаж (до 5 баллов)	Техническое исполнение (до 5 баллов)	Итог В(высокий) С(средний) Н(Низкий)
1.								
2.								
3.								
.								
.								

Баллы суммируются, и на основании этого делается заключение об уровне сложности и успешности выполненного проекта.

Анализ результатов аттестации по итогам освоения программы.

Высокий уровень – учащийся набрал не менее 22 баллов по итогам защиты проекта.

Средний уровень – учащийся набрал от 11 до 21 баллов по итогам защиты проекта.

Низкий уровень – учащийся набрал менее 10 баллов по итогам защиты проекта.

АДАПТИРОВАННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ

Данная программа реализуется для детей с сохранным интеллектом и отсутствием противопоказаний по работе с компьютерной мышью, графическим планшетом, ножницами и материалами для ручного труда (пластилин, бумага, карандаши).

При необходимости, обучающиеся по адаптированному учебному плану получают более детальный разбор теории и практические задания выполняют при помощи педагога, что не влияет на оценку при проведении итогового контроля.

Цель программы: создание условий для формирования творческих способностей детей с ОВЗ через включение их в творческую деятельность.

Задачи:

- познакомить с основами анимации через доступные техники (флипбук, стоп-моушен, простая 2D-анимация);
- научить работать с базовыми инструментами графического редактора Krita;
- сформировать представление о полном цикле создания мультфильма.
- развивать мелкую моторику, зрительно-моторную координацию, пространственное мышление;
- развивать произвольное внимание, усидчивость, умение доводить дело до конца;
- развивать творческое воображение и образное мышление.

Планируемые результаты

Личностные результаты:

- Научатся бережно относиться к оборудованию (компьютер, планшет, материалы) и соблюдать порядок на рабочем месте.
- Разовьют чувство эстетики, интереса к визуальному искусству и мультипликации.
- Приобретут навыки самоконтроля при работе с цифровыми инструментами.
- Повысят самооценку и уверенность в своих силах, создав собственный «оживший» рисунок или мультфильм.
- Получат опыт публичного выступления при защите своих работ перед группой.

Метапредметные результаты:

- Научатся ставить перед собой простые учебные задачи (нарисовать кадр, оживить персонажа) и выполнять их пошагово.
- Разовьют умение работать в паре и в команде, распределять простые роли.
- Приобретут навык планирования последовательности действий при создании анимации.
- Научатся анализировать готовые мультфильмы, выделять понравившиеся приёмы.
- Получат опыт рефлексии: что получилось, что было сложно, что хочу улучшить.

Предметные результаты:

- Поймут базовые принципы анимации: ключевые позы, фазы движения, цикл.
- Научатся создавать простые анимации в технике флипбука и стоп-моушена.
- Освоят базовые инструменты графического редактора Krita (кисть, слои, «луковица»).
- Научатся создавать дизайн простого персонажа и фон для него.
- Получат опыт участия в создании общего анимационного ролика.
- Научатся экспортировать готовые работы в формат GIF/MP4.

ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ

Для обеспечения непрерывности образовательного процесса могут применяться дистанционные образовательные технологии и электронное обучение.

Цель: формирование у обучающихся практических навыков в области создания анимационных проектов посредством освоения технологий цифровой анимации и моушн-дизайна.

Задачи:

- Формирование первоначальных знаний и навыков в области создания анимационных проектов;
- Стимулирование творческих способностей и воображения;
- Приобщение к взаимодействию в группе с помощью мессенджеров.

Режим занятия:

Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятия 30 минут с перерывами 10 минут;

10 минут - работа в онлайн режиме;

20 минут – в офлайн режиме (индивидуальная работа и консультирование).

Форма организации занятий:

Проведение теоретической части занятия, консультации (индивидуальные и групповые), организация конференции и вебинаров осуществляется на площадках: Webinar.ru, МАХ, Яндекс -диск используется для организации групповой / проектной работы с помощью облачных папок. Обучающимся передается видео, видеоинструкция, презентационный материал с инструкцией выполнения заданий.

Онлайн-ресурсы: [«Российская электронная школа»](http://Российская электронная школа), телеканал [«Яндекс.Учебник»](http://Яндекс.Учебник) [«Учи.ру»](http://Учи.ру)

Сервисы для организации занятий:

Яндекс, Майл.ру, onlinetestpad.com (тесты, опросы, кроссворды, диалоги, занятия)

learningapps.org (шаблон для разработки упражнений и игр)

Wordwall <https://wordwall.net/ru> (создание интерактивных и печатных материалов)

Взнания <https://vznaniya.ru/> (конструктор для создания интерактивных материалов к урокам)

Формы контроля: Выполнение практического задания. Работа в чатах МАХ. Яндекс - формы – контроль и диагностика освоения образовательной программы (онлайн-тест).

ДИСТАНЦИОННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Платформа проведения	Форма контроля	Ссылки
1						
..						
Всего часов						

ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ

Учебный план

№	Название разделов и тем	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля/аттестации
			теория	практика	
Ожившие предметы					
1.	Вводное занятие. Стоп-моушн без планшета — пластилин, LEGO, свои игрушки. Теория, виды покадровой анимации, разбор деталей съемки.	4	1	3	Наблюдение, ответы на вопросы
Магия флипбука					
2.	Флипбук и магия покадровой анимации на бумаге. Выполнение базовых работ и творческого флипбука.	4	1	3	Практическое задание
3. Знакомство с цифровым редактором					
3.	Знакомство с Krita. Функции «новый кадр», «луковица (onion skin)», «экспорт в GIF». Выполнение простой анимации.	4	1	3	Практическое задание
Короткий фильм на 15 секунд					
4.	Подготовка сюжета для 15секундного ролика. Съемка/отрисовка кадров. Монтаж.	2	1	1	Практическое задание
5.	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация проектов Защита
	Итого:	16	4	12	

Содержание учебного плана**1. Вводное занятие. Стоп-моушн - теория, виды покадровой анимации, разбор деталей съемки.**

Теория: Знакомство, техника безопасности, основной инструментарий, ознакомление с оборудованием, обсуждение понятия стоп-моушн анимации и ее видов, специфики съемки.

Практика: Игры на знакомство и сближение, обсуждение предстоящей работы, выбор темы, подготовка короткого покадрового анимационного ролика.

2. Флипбук и магия покадровой анимации на бумаге. Выполнение базовых работ и творческого флипбука.

Теория: Понятие флипбука и технология его изготовления.

Практика: Создание собственного флипбука и выполнение простой флип-анимации с падающим мячом/яблоком и цветной анимации на свободную тему.

3. Знакомство с Krita. Функции «новый кадр», «луковица», «экспорт в GIF». Выполнение простой анимации.

Теория: Инструментарий Krita. Знакомство с функциями, слоями, кистями.

Практика: Отрисовка простого персонажа, как он дышит и оглядывается.

4. Подготовка сюжета для 15секундного ролика. Съёмка/отрисовка кадров. Монтаж.

Теория: Последовательность этапов построения сюжетной линии, нюансы монтажа.

Практика: Выполнение кадров в соответствии с сюжетом. Монтаж кадров в единый ролик, наложение звука и эффектов.

5. Итоговое занятие.

Практика: Презентация выполненных работ, выставка.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	Число, месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1. Ожившие предметы					
1	Июнь	Вводное занятие.	2	Правила ТБ. Знакомство с техническим оборудованием, инструментами и рабочим местом. Стоп-моушн. Теория, виды покадровой анимации, разбор деталей съёмки.	Наблюдение, ответы на вопросы
2	Июнь	Учебно-практическое	2	Стоп-моушн. Съёмка видео (5-10 сек) на заданную тему.	Практическое задание
2. Магия флипбука					
3	Июнь	Учебно-практическое	2	Создание собственного флипбука и выполнение простой флип-анимации с падающим мячом/яблоком.	Практическое задание
4	Июнь	Практическое	2	Выполнение анимации в флипбуке на свободную тему в цвете.	Практическое задание
3. Знакомство с цифровым редактором					
5	Июнь	Учебно-практическое	2	Знакомство с Krita. Функции «новый кадр», «луковица (onion skin)», «экспорт в GIF».	Практическое задание
6	Июнь	Практическое	2	Отрисовка простого персонажа, как он дышит и оглядывается.	Практическое задание
4. Короткий фильм на 15 секунд					
7	Июнь	Практическое	2	Подготовка сюжета для 15секундного ролика. Съёмка/отрисовка кадров. Монтаж.	Практическое задание
8	Июнь	Учебно-практическое	2	Итоговое занятие	Подведение итогов

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

План воспитательной работы составлен в соответствии с:

- Особенности дополнительной общеобразовательной программы
- Целевыми установками Учреждения
- Социокультурными условиями региона
- Особенности коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

- Организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей
- Организация ценностно-смыслового развития обучающихся
- Формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности с учетом потребностей современного общества

Направленность воспитательной работы		Целевое назначение
I	Объединение обучающихся	-сплочение и создание дружественной атмосферы объединения
II	Работа с родителями	-выстраивание взаимодействия с родителями; -укрепление детско-родительских отношений, семейных ценностей
III	Воспитательная среда	-воспитание основ гражданской идентичности; -приобщение к российским традиционным культурным и духовным ценностям
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	-формирование профессионального самоопределения, интереса к труду, интереса к занятию дополнительным образованием; -формирование потребности в познавательной деятельности; - формирование навыка адаптации к условиям современной жизни
V	Профилактическая работа	-формирование нравственных ценностей, навыка противостоять негативному воздействию социума; - воспитание потребности в выполнении правил норм поведения в обществе, правил здорового и безопасного образа жизни

План воспитательной работы

Направленность воспитательной работы		Название и форма мероприятия	Срок реализации
I	Объединение обучающихся	Занятие «Традиции объединения» Демо-день «Новогодние проекты» Демо-день «Моя игра»	Сентябрь Декабрь Апрель-май
II	Работа с родителями	Родительское собрание «Организация образовательного процесса» Социальный проект «День матери»	Сентябрь Ноябрь
III	Воспитательная среда	16 октября- День отца в России 4 ноября - «День народного единства». История праздника. 18 ноября- День города Миасса Праздник «Масленица» Международный день родного языка	Октябрь Ноябрь Ноябрь Март Февраль

		Акция «День победы»	Май
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	День программиста Беседа «Атлас новых профессий»	Сентябрь Февраль
V	Профилактическая работа	Тематическая беседа: «Как программисту сохранить зрение?» Техника безопасности (Т/Б на воде, ПДД, осторожно гололед, пожарная безопасность и т.д.)	Октябрь В течении года

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ «Бесшовный цикл: создаем анимированный стикер в Krita»

1. Вводная часть. Мотивация и «Крючок» (5 минут)

- **Действие педагога:** На экран выводится нарезка из популярных бесшовных циклов (например, крутящийся логотип DVD, прыгающий мяч из заставки Pixar, зацикленные аниме-гифки).
- **Вопрос к группе:** «Ребята, сколько кадров, по-вашему, в этом ролике? 10? 100? 1000?» (*Дети гадают*). «На самом деле — всего 12-24 кадра! Сегодня вы узнаете секрет, как заставить объект двигаться вечно, не рисуя при этом тысячу картинок».
- **Постановка задачи:** Сегодня каждый из вас создаст свой первый «живой стикер» (парящий и моргающий слайм/дух), который можно будет сразу отправить в чат.

2. Основная часть. Демонстрация и теория (10 минут)

- **Мини-лекция «Математика петли»:**
 - Педагог объясняет разницу между «Бумерангом» (анимация идет вперед-назад) и «Истинным циклом» (конец плавно перетекает в начало).
 - **Золотое правило цикла:** *Кадр №1 должен быть идентичен Кадру №N+1*. Если мы делаем анимацию из 20 кадров, то 20-й кадр мы не рисуем, он автоматически подтягивается из первого. Значит, рисуем только 19 уникальных кадров!
- **Демонстрация интерфейса Krita:**
 - Включение рабочего пространства «Анимация».
 - Настройка «Луковицы» (Onion Skin): показываем прошлые и будущие кадры полупрозрачным красным/зеленым цветом.
 - Настройка тайминга: выставляем 12 кадров в секунду (fps).

3. Практическая часть. Создание стикера (20 минут)

Дети работают за компьютерами. Педагог показывает каждый шаг на своем экране, дети повторяют.

- **Шаг 1. Основа (2 мин).** Рисуем Кадр 1. Простой персонаж (например, круглый слайм или дух) в нижней точке траектории.
- **Шаг 2. Ключевые позы (3 мин).** Переходим на Кадр 10. Рисуем слайм в верхней точке (он вытянулся вверх, по закону сжатия и растяжения из п. 1.1).
- **Шаг 3. Промежуточные кадры (10 мин).** Используя «луковицу», дорисовываем кадры 2-9 (полет вверх) и 11-19 (падение вниз). *Важно: следим, чтобы траектория была плавной, без рывков.*
- **Шаг 4. Вторичное действие / Эмоция (5 мин).** Добавляем «фишку». Например, когда слайм падает, его глаза закрываются от страха (моргают). Рисуем 2-3 кадра моргания.

4. Заключительная часть. Рендер и Рефлексия (10 минут)

- **Экспорт:** Педагог показывает, как сохранить файл: File → Render Animation → GIF. Объясняем галочку «Loop forever» (Зациклить навсегда).
- **Презентация:** Все сохраняют свои GIF на рабочий стол. Дети перекидывают их в общий чат класса (Telegram/WhatsApp) или открывают все файлы в папке одновременно.
- **Рефлексия:**
 - «У кого цикл "спотыкается"? Давайте вместе найдем ошибку (обычно это несовпадение первого и предпоследнего кадра)».
 - «Что было сложнее: придумать движение или нажимать горячие клавиши?»

Информационная карточка программы



Дополнительная общеобразовательная программа

«Компьютерная анимация и мультипликация»

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Длительность: 1 год / 144 часа

Интенсивность: 2 раза в неделю по 2 часа.

Цель программы: формирование у обучающихся практических навыков в области создания анимационных проектов посредством освоения технологий цифровой анимации и моушн-дизайна.

Описание программы: Программа «Компьютерная анимация и мультипликация» — это практико-ориентированный курс, в котором обучающиеся проходят полный путь создания мультфильма: от первых набросков на бумаге и понимания физики движения до финального монтажа и рендера готового ролика. Программа построена по принципу «от простого к сложному, от руки к компьютеру»: дети осваивают классические законы анимации на флипбуках и в стоп-моушене, затем переходят к цифровой 2D-анимации в среде Krita, изучают режиссуру и композицию, а завершают обучение созданием командного анимационного проекта от сценария до титров.

Практические навыки и умения:

- 12 принципов анимации и законы физики движения в кадре;
- основы языка кино: планы, композиция, монтаж, цветовой круг;
- этапы создания анимационного проекта (пайплайн);
- принципы работы в графическом редакторе Krita.

Теоретические знания:

- создавать флипбуки и простейшую стоп-моушен анимацию;
- разрабатывать дизайн персонажа и раскадровку;
- рисовать циклическую 2D-анимацию с использованием «луковицы»;
- выполнять чистовую отрисовку, заливку и композитинг слоёв;
- работать со звуком, экспортировать проект в нужных форматах (GIF, MP4).

Конкурсная среда:

- Международный фестиваль детской анимации «Мульт-Горой»
- Всероссийский детский конкурс анимации «Мир мультфильмов»
- Чемпионат профессионального мастерства WorldSkills Russia (компетенции «Анимация» и «Моушн Дизайн»)

Программа разработана: 2026 г.