Администрация муниципального района «Мирнинский район»
Республики Саха (Якутия)
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
"Центр дополнительного образования" г. Мирный
муниципального образования "Мирнинский район"
Республики Саха (Якутия)

П Р И Н Я Т А
на заседании педагогического совета
МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный
(протокол № 3 от 29.05.2026г.)

У Т В Е Р Ж Д А Ю
И.о. директора МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный
_____ Ч.М. Базыр
Приказ № 146 от «05» августа 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности анимационной студии «Север» (младшие)

Тип программы: модифицированная
Срок реализации: 3 года
Возраст обучающихся: 7-10 лет
Уровень: разноуровневая (базовый и продвинутый)

Составитель:
Будаева Дарима Сергеевна,
педагог дополнительного образования

Мирный, 2026

Внутренняя экспертиза проведена. Программа рекомендована к рассмотрению на педагогическом (методическом) совете учреждения.

Заместитель директора по УВР_____ /Базыр Ч.М./

Заместитель директора по НМР _____/Рожина М.П./

«25» мая 2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	**Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы**	3
1.1	Пояснительная записка	3
1.2	Цель и задачи программы	4
1.3	Содержание программы	5
1.4	Планируемые результаты	15
2.	**Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий**	16
2.1	Календарный учебный график	16
2.2	Условия реализации программы	16
2.3	Формы аттестации	17
2.4	Методические материалы	18
3.	**Раздел 3. Список литературы**	19
	Приложения	
	Приложение 1 Календарный учебный график	20
	Приложение 2 Контрольно-измерительные материалы для проведения промежуточной аттестации обучающихся 2026-2027 учебного года	40
	Приложение 3 Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы анимационной студии «Север» (младшие) на 2026-2027 учебный год	44

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Север» (младшие) имеет техническую направленность.

Дополнительная общеобразовательная программа составлена с учетом:

Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства просвещения РФ “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам” от 27.07. 2022 г. N 629;

Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. "Об утверждении санитарных правил СП-2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"" (СП-2.4.3648-20);

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242).

Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

Детская мультипликация уникальна тем, что включает в себя огромное число различных видов деятельности. Работа над мультфильмом стимулирует детей придумывать новые сюжеты для сценариев, создавать декорации и персонажи мультфильмов, озвучивать роли, дети пробуют себя в качестве аниматоров, операторов аудио- и видеосъемки, изучают специальные компьютерные программы для анимации, осуществляют монтаж отснятого материала. Именно мультипликация помогает максимально сблизить интересы взрослого и ребенка, потому как создание фильма — это сложный, многоструктурный процесс, результат которого зависит от слаженности в работе всего детско-взрослого творческого коллектива.

Актуальность программы заключается в том, что раннее приобщение ребенка к применению компьютерных технологий, используемых при создании мультфильма, имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для обучения в школе, в дальнейшей профессиональной подготовке, облегчая социализацию ребенка, вхождение его в информационное общество.

Отличительные особенности программы, новизна

программа ценна тем, что дает ребенку возможность создать мультипликационный фильм своими руками, проявить себя, свои чувства, умения, фантазию, талант и творчество. Она способствует созданию условий творческой и личностной мультипликационной лаборатории-мастерской с включением детей в креативный процесс создания мультфильма (творческого продукта). Посредством этого развиваются такие ключевые компетентности, как технологическая, коммуникативная, готовность к социальному взаимодействию - то есть, предусматривает развитие у детей готовности выполнять поставленные задачи, используя свой интегративный опыт, знания, умения, психолого-волевые качества; умения самостоятельно принимать решения и нести за них ответственность. В объединении дети проходят обучение основным принципам анимации, учатся переводить свои идеи и замыслы на язык мультипликации, используя богатую палитру её изобразительных возможностей, учатся коммуникативным навыкам.

Новизна программы состоит в том, что обучающиеся получают первоначальные знания пользователя персонального компьютера, так же осваивают навыки работы с графическими редакторами и программами для монтажа. Ребята понимают роль компьютера как средство производства мультфильмов, а не развлечения.

Адресат дополнительной общеобразовательной программы

Данная программа рассчитана на детей в возрасте от 7 до 10 лет. Необходимо распределять обучающихся по группам так, чтобы не было большой разницы в возрасте. Студию могут посещать как мальчики, так и девочки. Количество обучающихся в студии 8 человек.

Объем программы – 144 часа.

Программа рассчитана на 3 года обучения.

1 год обучения: 144 часа в год,

2 год обучения: 144 часа в год,

3 год обучения: 144 часа в год. Итого – 432 часа.

Продолжительность одного академического часа -30 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Уровень программы: базовый и продвинутый.

Формы реализации: Занятия проводятся в очной и очно-заочной формах обучения без использования дистанционных технологий, без использования сетевой формы.

Дистанционное обучение

С учетом санитарно-эпидемиологической ситуации при необходимости возможна реализация программы в заочной форме обучения, с использованием дистанционных технологий, без использования сетевой формы. В таких электронных образовательных ресурсах как Rutube, Mail.ru, Яндекс поиск, Яндекс телемост.

Педагогическая целесообразность

В настоящее время мультфильмам не отводится важное воспитывающее и развивающее значение. Каждый обучающийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общего дела, от которого зависит исполнение коллективной работы в целом, следовательно, он старается исполнить свою часть работы достойно. Положительное воздействие анимации может стать прекрасным развивающим пособием для раскрепощения мышления, развития творческого потенциала ребёнка.

Формируемые компетенции

Вводный (базовый) модуль дает необходимые компетенции для дальнейшей работы в студии мультипликации. В рамках модуля ученики познакомятся с основами мультипликации, научатся создавать прикладную анимацию разными способами, в технике stop-motion, научатся работать на современном мультоборудовании и использовать его для создания авторских мультфильмов и проектов.

Продвинутый модуль сформирует знания и навыки для создания мультфильмов различного уровня сложности, применяя техники съемки, знания программы для монтажа и озвучки. Так же возможна реализация индивидуального образовательного маршрута обучающегося, если обучающийся успешно преодолел первый базовый модуль и показывает стремление к научно-исследовательской деятельности.

1.2. Цель и задачи программы

Цель:

Развитие творческой личности обучающегося, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством мультипликационной деятельности через анимационную студию «Север» (младшие).

Задачи:

- Способствовать развитию художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;
- Способствовать формированию устойчивого интереса обучающихся к художественной деятельности;

- Развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
  - Способствовать формированию командных отношений в группе;
  - Способствовать развитию художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;
  - Способствовать формированию устойчивого интереса обучающихся к художественной деятельности;
  - Развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.
- Способствовать формированию командных отношений в группе.

1.3. Содержание программы

Учебно-тематическое планирование вводного модуля

1 год обучения

Программа вводного модуля рассчитана на 36 недель обучения, общее количество академических часов - 144. Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектный подход.

Основная форма работы теоретической части – лекционные занятия в группах до 8 человек. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности изучаемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики.

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Формы контроля
1	**Вводная часть. Основы мультипликации**	**6**	**2**	**4**	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Анкетирование.	2	2	0	Опрос
1.2	История возникновения мультфильмов. Анимационные фокусы.	4	0	4	Практическая работа
2	**Рисованная анимация**	**30**	**8**	**22**	
2.1	Рисунок – основа анимационного творчества.	2	0	2	Опрос
2.2	Смешение красок.	2	1	1	Опрос Практическая работа
2.3	Пятно как средство выражения.	2	1	1	Опрос Практическая работа
2.4	Перспектива.	2	0	2	Практическая работа
2.5	Образ человека – главная тема искусства.	4	1	3	Практическая работа
2.6	Пейзаж – большой мир	4	1	3	Опрос Практическая работа
2.7	«Художественное изображение животных».	6	0	6	Практическая работа
2.8	Выпуск мультфильма на свободную тему	8	4	4	Опрос Практическая работа

3	**Пластилиновая анимация**	**30**	**8**	**22**	
3.1	«Пластилиновая история».	2	1	1	Опрос
3.2	«Смешанный пластилин».	4	2	2	Практическая работа
3.3	Барельеф.	6	2	4	Практическая работа
3.4	Работа над сценарием и раскадровка.	6	2	4	Практическая работа
3.5	Выпуск мультфильма на свободную тему.	10	1	9	Презентации мультфильмов
3.6	Промежуточный контроль	2	2	0	Тестирование
4	**Аппликационная мультипликация**	**26**	**11**	**15**	
3.1	Художественное моделирование.	2	1	1	Опрос
3.2	«Бумажный конструктор».	4	2	2	Практическая работа
3.3	«Веселая аппликация».	2	0	2	Практическая работа
3.4	«Веселый человечек».	6	2	4	Практическая работа
3.5	Выпуск анимационного фильма.	12	6	6	Презентация
5	**Песочная анимация**	**18**	**4**	**14**	
5.1	Этюдный тренаж.	4	0	4	Практическая работа
5.2	Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	4	2	2	Практическая работа
5.3	Выпуск анимационного фильма.	10	2	8	Презентация
6	**Кукольная анимация**	**34**	**12**	**22**	
6.1	«Театральные гримеры и костюмеры».	6	2	4	Практическая работа
6.2	Краткосрочный проект «Настольный театр».	8	2	6	Практическая работа Презентация
6.3	Краткосрочный проект «Куклы-артисты».	8	2	6	Практическая работа Презентация
6.4	Выпуск анимационного фильма.	10	6	4	Практическая работа Презентация
	Итоговое занятие	2	0	2	
Итого:		**144**	**45**	**99**	

Содержание учебного плана
1 год обучения

Тема	Содержание
Раздел 1. Вводная часть. Основы мультипликации – 6ч.	
Вводное занятие	**Теория:** Правила техники безопасности. Цели и задачи программы.
История возникновения мультфильмов.	**Теория:** Демонстрация приборов оптических иллюзий. **Практика:** Самостоятельное изготовление простейших из них.
Анимационные фокусы.	**Практика:** Выполнить простейшие анимационные фокусы.
Раздел 2. Рисованная анимация- 30 ч.	
Рисунок – основа анимационного творчества.	**Теория:** Линия и ее выразительные возможности. «Цветовой круг». Изобразительные свойства акварели. Основные цвета.
Смешение красок.	**Теория:** Спектральный анализ цвета, цветовая гамма. **Практика:** Работа в онлайн тренажёре по анализу и спектру цвета. Смешивание красок, в разны оттенки и цвета.

Пятно как средство выражения.	**Теория:** Композиция как ритм пятен. **Практика:** Изображение объема на плоскости.
Перспектива.	**Теория:** Правила и теории линейной и воздушной перспективы **Практика:** Создание перспективы комнаты, природы.
Образ человека – главная тема искусства.	**Теория:** Конструкция головы человека и ее пропорции. Сатирические образы человека. **Практика:** Создание образа человека.
Пейзаж – большой мир	**Теория:** Организация изображаемого пространства. **Практика:** Рисунок пейзажа.
«Художественное изображение животных».	**Практика:** Анатомия и строение. Наброски и зарисовки. «Подводное царство». Техника рисования по «мокрому» и по «сухому».
Выпуск мультфильма на свободную тему	**Теория:** Настройка освещения. Работа на мультсанке. Монтаж и озвучка. **Практика:** на основе полученных знаний самостоятельно создаем мультфильм.
Раздел 3. Пластилиновая анимация-30ч.	
«Пластилиновая история».	**Теория:** Знакомство с пластилином. Виды и свойства пластилина, инструменты при работе**.** **Практика:** Лепка из пластилина на свободную тему.
«Смешанный пластилин».	**Теория:** Техники и приемы в пластилиновой анимации. **Практика:** Работа с пластилином.
Барельеф.	**Теория**: Правила оформления пластилином барельефа. **Практика**: Упражнение на создание барельефа.
Работа над сценарием и раскадровка.	**Теория:** Обучающиеся получают навыки написания полного сценария и раскадровки. **Практика**: Написание сценария и создание раскадровки для будущего мультфильма.
Выпуск мультфильма на свободную тему.	**Теория**: Обучающиеся получают навыки создания декораций, осещения, монтажа и озвучки. **Практика:** Подготовка персонажей главных и второстепенных. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Промежуточный контроль	Дети работают с выданными КИМ
Раздел 4. Аппликационная анимация – 26 ч.	
Художественное моделирование.	**Теория**: Знакомство с аппликационной мультипликацией и ее историей. Определение что такое аппликация. Способы создания аппликации. **Практика**: Заготовка персонажей и фона. Обзор материала для аппликации.
«Бумажный конструктор».	**Теория**: Что такое оригами. **Практика**: Конструирование из модулей.
«Веселая аппликация».	**Теория**: Работа с бумагой и картоном. Симметрия. **Практика**: Создание фигурок и декораций. Работа с цветной бумагой и другими материалами.
«Веселый человечек».	**Теория**: Создаем шаблон с подвижными деталями для анимации человека в движении. **Практика**: Обучающиеся создают человечка в движении для небольшого сюжета из сказки.

Выпуск анимационного фильма.	**Теория**: Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в аппликационной мультипликации. **Практика**: Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Раздел 5. Песочная анимация-18ч.	
Этюдный тренаж.	**Теория**: Обучение приемам работы с сыпучими материалами. **Практика**: Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп.
Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	**Теория**: Обучение приемам работы с сыпучими материалами **Практика**: Прорисовка деталей, упражнения.
Выпуск анимационного фильма.	**Теория**: Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике песочной мультипликации. **Практика**: Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Раздел 5. Кукольная анимация-34 ч.	
«Театральные гримеры и костюмеры».	**Теория:** Комбинированные работы из различных материалов. **Практика:** Создание своего персонажа.
Краткосрочный проект «Настольный театр».	**Теория:** Обучающиеся знакомятся с настольным театром и методом его изготовления. **Практика:** Проектирование сцены, персонажей, декораций. Съемка. Монтаж.
Краткосрочный проект «Куклы-артисты».	**Теория:** Обучающиеся знакомятся с разными техниками и методами изготовления кукол для анимации. **Практика:** Создание кукол-персонажей, используя различные материалы и техники.
Выпуск анимационного фильма.	**Теория:** Повторение и закрепление знаний о кукольной мультипликации. **Практика:** Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Итоговое занятие	Подведение итогов
Итого	**144**

Учебно-тематическое планирование базового модуля

2 год обучения

Программа *базового* модуля рассчитана на 36 недель обучения, общее количество академических часов – 144. Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектный подход.

Основная форма работы теоретической части – лекционные занятия в группах до 8 человек. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности изучаемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики, мультфильмы.

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Формы контроля
1	**Вводная часть.**	**4**	**2**	**2**	
1.1	Вводное занятие. Правила безопасного поведения.	2	2	0	Опрос
1.2	Мульт прописи.	2	0	2	Практическая работа
2	**Рисованная анимация**	**30**	**2**	**28**	
2.1	Двухфазовка и зеркальный мультфильм.	2	0	2	Практическая работа
2.2	Работа с доской или интерактивным дисплеем.	2	0	2	Практическая работа
2.3	Образ человека и животного.	6	0	6	Практическая работа
2.4	Выпуск мультфильма на свободную тему.	20	2	18	Практическая работа
3	**Пластилиновая анимация**	**30**	**8**	**22**	
3.1	«Пластилиновая история».	2	0	2	Практическая работа.
3.2	«Смешанный пластилин».	4	2	2	Практическая работа
3.3	Барельеф.	6	2	4	Практическая работа
3.4	Работа над сценарием и раскадровка.	6	2	4	Практическая работа
3.5	Выпуск мультфильма на свободную тему.	10	0	10	Презентации мультфильмов
3.6	Промежуточный контроль	2	2	0	Тестирование
4	**Кукольная мультипликация**	**30**	**4**	**26**	
3.1	Создание кукол.	6	0	6	Практическая работа
3.2	Разные материалы.	2	2	0	Опрос
3.3	Выпуск анимационного фильма на свободную тему.	22	2	20	Практическая работа Презентация работ
5	**Песочная анимация**	**18**	**4**	**14**	
5.1	Этюдный тренаж.	4	0	4	Практическая работа
5.2	Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	4	2	2	Практическая работа
5.3	Выпуск анимационного фильма.	10	2	8	Презентация
6	**Компьютерная анимация**	**32**	**8**	**24**	
6.1	ПрограммаTV Paint.	6	2	4	Практическая работа
6.2	Основы создания посредством программы героя.	10	2	8	Практическая работа Презентация
6.3	Основы графического редактора Adobe Photoshop.	6	2	4	Практическая работа Презентация
6.4	Выпуск анимационного фильма.	8	2	6	Практическая работа Презентация
	Итоговое занятие	2	0	2	
Итого:		**144**	**28**	**116**	

Содержание учебного плана
2 год обучения

Тема	Содержание
Раздел 1. Вводная часть - 4ч.	
Вводное занятие	**Теория:** Инструктаж по технике безопасности. История возникновения анимации. Приборы оптических иллюзий.
Мульт прописи.	**Теория:** Знакомство с приложением «Крутоскоп». **Практика:** Создание анимационных GIF по мульт прописям.
Раздел 2. Рисованная анимация- 30 ч.	
Двухфазовка и зеркальный мультфильм.	**Теория:** Знакомство с двухфазными и зеркальными мультфильмами. **Практика:** Создание зацикленного мультфильма: «Игра на музыкальном инструменте» и «Ходьба».
Работа с доской или интерактивным дисплеем.	**Теория:** Закрепление пройденного 1 года обучения. **Практика:** Съемка мультфильма с помощью доски или интерактивного дисплея. Командная работа по ролям.
Образ человека и животного.	**Практика:** Динамика человека. Образ животного. Динамика животного.
Выпуск мультфильма на свободную тему.	**Практика:** Создание мультфильма метражом не менее 3 минут. Создание сценария, раскадровки, персонажей, декораций. Монтаж. Озвучка персонажей. Окончательный монтаж.
Раздел 3. Пластилиновая анимация-30ч.	
«Пластилиновая история».	**Практика:** Лепка из пластилина персонажа для будущего мультфильма.
«Смешанный пластилин».	**Практика:** Работа с пластилином, подготовка декораций для мультфильма.
Барельеф.	**Теория**: Правила оформления пластилином барельефа. **Практика**: Упражнение на создание барельефа.
Работа над сценарием и раскадровка.	**Теория:** Обучающиеся получают навыки написания полного сценария и раскадровки. **Практика**: Написание сценария и создание раскадровки для будущего мультфильма.
Выпуск мультфильма на свободную тему.	**Теория**: Обучающиеся получают навыки создания декораций, освещения, монтажа и озвучки. **Практика:** Подготовка персонажей главных и второстепенных. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Промежуточный контроль	Обучающиеся работают с выданными КИМ
Раздел 4. Кукольная анимация – 30ч.	
Создание кукол.	**Практика**: Создание кукол с использованием различных материалов и техник.
Разные материалы.	**Практика**: Свойства разных материалов при лепке или создании кукол.
Выпуск анимационного фильма.	**Теория**: Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике кукольной мультипликации. **Практика**: Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Раздел 5. Песочная анимация – 18ч	

Этюдный тренаж.	**Теория**: Обучение приемам работы с сыпучими материалами. **Практика**: Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп.
Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	**Теория**: Обучение приемам работы с сыпучими материалами **Практика**: Прорисовка деталей, упражнения.
Выпуск анимационного фильма.	**Теория**: Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике песочной мультипликации. **Практика**: Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Раздел 6. Компьютерная анимация – 32ч.	
ПрограммаTV Paint.	**Теория:** Основные понятия визуализации. Интерфейс Программы TV Paint. Основы анимации: перемещение, вращение и масштабирование. Диаграмма ключей (Dope Sheet) и Редактор графов (Graph Editor). **Практика:** Анимирование материалов, ламп и настроек окружения.
Основы создания посредством программы героя.	**Теория:** Обучающиеся получают знания о способах компьютерного анимирования. **Практика:** Проектирование сцены, персонажей, декораций. Съемка. Монтаж.
Основы графического редактора Adobe Photoshop.	**Теория:** Обучающиеся знакомятся с основными инструментами редактора. **Практика:** Обработка готовых картинок, придание необходимого стиля.
Выпуск анимационного фильма.	**Практика:** Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Итоговое занятие	Подведение итогов
Итого	**144**

Учебно-тематическое планирование базового модуля
3 год обучения

Программа *базового* модуля рассчитана на 36 недель обучения, общее количество академических часов – 144. Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектный подход.

Основная форма работы теоретической части – лекционные занятия в группах до 8 человек. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности изучаемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики, мультфильмы.

№	Наименование разделов и тем	Всего часов	Кол-во часов теории	Кол-во часов практики	Формы контроля
1	**Вводная часть.**	**4**	**2**	**2**	
1.1	Вводное занятие. Правила безопасного поведения.	2	2	0	Опрос
1.2	Мульт прописи.	2	0	2	Практическая работа
2	**Основы драматургии**	**10**	**0**	**10**	
2.1	Мозговой штурм: разработка идеи	2	0	2	Практическая работа.
2.2	Разработка сценария.	2	0	2	Практическая работа
2.3	Разработка характера персонажа.	2	0	2	Практическая работа
2.4	Создание раскадровки по своему сценарию.	2	0	2	Практическая работа
2.5	Составление экспликации.	2	0	2	Презентации мультфильмов
3	**Художественное творчество**	**18**	**2**	**16**	
3.1	Создание фона и окружения.	4	0	4	Практическая работа
3.2	Создание фигуры персонажа.	2	1	1	Практическая работа
3.3	Лицо и базовые формы головы.	6	1	5	Практическая работа
3.5	Анимационный проект.	6	0	6	Практическая работа
4	**Съемки этюдов, упражнений.**	**48**	**0**	**48**	
4.1	Этюд первый: растяжение и сжатие	6	0	6	Практическая работа
4.2	Этюд второй: сценичность.	4	0	4	Практическая работа
4.3	Этюд третий: отказное движение и отхлест.	6	0	6	Практическая работа
4.4	Этюд четвертый: разгон и торможение.	4	0	4	Практическая работа
4.5	Этюд пятый: движения по дуге.	4	0	4	Практическая работа
	Промежуточная аттестация	2	0	2	Практическая работа
4.6	Этюд шестой: второстепенные действия.	6	0	6	Практическая работа
4.7	Этюд седьмой: преувеличение.	6	0	6	Практическая работа
4.8	Анимационный проект.	10	0	10	Практическая работа
6	**Песочная анимация**	**12**	**4**	**8**	
6.1	Этюдный тренаж.	4	0	4	Практическая работа
6.2	Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	4	2	2	Практическая работа
6.3	Выпуск анимационного фильма.	4	2	2	Презентация
7	**Компьютерная анимация. Pivot animator.**	**28**	**2**	**26**	
7.1	Pivot animator. Интерфейс. Простые анимации	2	0	2	Практическая работа
7.2	Создание простых фигур.	2	0	2	Практическая работа

7.3	Создание сложных фигур.	4	0	4	Практическая работа
7.4	Создание собственного фона.	4	1	3	Практическая работа
7.5	Сложные фоны.	4	1	3	Практическая работа
7.6	Добавление спрайтов.	2	0	2	Практическая работа
7.7	Проект: «Авторская анимация»	10	0	10	Практическая работа
8	**Компьютерная анимация. ToonJoy animatics.**	**22**	**2**	**20**	
8.1	ToonJoy animatics. Подготовка к работе и базовые знания интерфейса.	2	1	1	Практическая работа
8.2	Детальное изучение инструментов и их неявных функций.	2	0	2	Практическая работа
8.3	Базовые приемы анимации с помощью инструментов TJA.	4	1	3	Практическая работа
8.4	Марионетки. Как их создать.	4	0	4	Практическая работа
8.5	Анимационный проект.	10	0	10	Практическая работа
	Итоговое занятие	2	0	2	
Итого:		**144**	**12**	**132**	

Содержание учебного плана
3 год обучения

Тема	Содержание
Раздел 1. Вводная часть - 4ч.	
Вводное занятие	**Теория:** Инструктаж по технике безопасности. История возникновения анимации. Приборы оптических иллюзий.
Мульт прописи.	**Теория:** Знакомство с приложением «Крутоскоп». **Практика:** Создание анимационных GIF по мульт прописям.
Раздел 2. Основы драматургии – 10 ч.	
Мозговой штурм: разработка идеи	**Практика:** наброски тем, идей, персонажей, событий. Наброски сюжетов.
Разработка сценария.	**Практика:** написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария.
Разработка характера персонажа.	**Практика:** Упражнение Станция. Составление "паспорта" персонажа.
Создание раскадровки по своему сценарию.	**Практика:** Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки). Составление подробной раскадровки.
Составление экспликации.	**Практика:** составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.
Раздел 3. Художественное творчество – 18 ч.	
Создание фона и окружения.	**Практика:** Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.) Работа над объектами.
Создание фигуры персонажа.	**Теория:** Разбор хрестоматийных характеров, существующих персонажей. **Практика:** Разработка эскизов персонажей

	Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.
Лицо и базовые формы головы.	**Теория:** Разбор и зарисовки форм лиц и головы. **Практика:** Разработка лица и головы персонажа.
Анимационный проект.	**Практика:** Создание анимационного проекта.
Раздел 4. Съемки этюдов и упражнений – 48 ч	
Этюд первый: растяжение и сжатие	**Практика:** Растяжение и сжатие на бумаге: Создание простых фигур из бумаги (камень) и анимация их движений с использованием эффектов растяжения и сжатия.
Этюд второй: сценичность.	**Практика:** Выбрать стиль и форму силуэта персонажа и анимировать его. Нарисовать контур силуэта на бумаге или в графическом редакторе.
Этюд третий: отказное движение и отхлест.	**Практика:** Анимация продолжающегося движения.
Этюд четвертый: разгон и торможение.	**Практика:** Анимация разгона и торможения.
Этюд пятый: движения по дуге.	**Практика: А**нимация движения по дуге.
Этюд шестой: второстепенные действия.	**Практика:** Придумать какую-то особенность анимации движения и выполнить ее в рамках своего задания.
Этюд седьмой: преувеличение.	**Практика:** Создать сцену, где персонаж падает с высоты. Использовать анимационную физику, чтобы персонаж падал медленно и с преувеличением, как будто он сделан из резины.
Промежуточная аттестация	Обучающиеся работают с выданными КИМ
Анимационный проект.	**Практика:** Выполнить анимационный проект.
Раздел 5 - Песочная анимация – 12 ч	
Этюдный тренаж.	**Теория**: Обучение приемам работы с сыпучими материалами. **Практика**: Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп.
Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	**Теория**: Обучение приемам работы с сыпучими материалами **Практика**: Прорисовка деталей, упражнения.
Выпуск анимационного фильма.	**Теория**: Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике песочной мультипликации. **Практика**: Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Раздел 6. Компьютерная анимация. Pivot animator.- 28 ч.	
Pivot animator. Интерфейс. Простые анимации	**Теория:** Знакомство с интерфейсом программы. **Практика:** Создание анимации на тему «Ходьба».
Создание простых фигур.	**Практика:** Создание простых фигур и их анимирование по упражнению «Штангист» и «Скейтбордист».
Создание сложных фигур.	**Практика** Создание сложных фигур и их анимирование по упражнению «Эмоции».
Создание собственного фона.	**Теория:** Основы работы в графическом редакторе. **Практика:** Создание собственного фона.
Сложные фоны.	**Теория:** Основы работы в графическом редакторе. **Практика:** Создание собственного сложного фона.
Добавление спрайтов.	**Практика:** Создание спрайтов и порядок анимирования.

Проект: «Авторская анимация»	**Практика:** Создание анимации по собственному сценарию.
Раздел 7. Компьютерная анимация. ToonJoy animatics.-22ч.	
ToonJoy animatics. Подготовка к работе и базовые знания интерфейса.	**Теория:** Интерфейс программы. **Практика:** Создание движения мяча.
Детальное изучение инструментов и их неявных функций.	**Практика:** Разбор инструментов и создание липсинга.
Базовые приемы анимации с помощью инструментов TJA.	**Теория**: Правила базовых приемов анимации. **Практика**: Создание ходьба и бега персонажа.
Марионетки. Как их создать.	**Теория:** Принципы работы с марионетками. **Практика**: Создание марионеток и способы их анимирования.
Анимационный проект.	**Практика:** Подготовка персонажей главных и второстепенных. Съемка. Монтаж. Озвучка.
Итоговое занятие	Обучающиеся работают с выданными КИМ

1.4. Планируемые результаты

Планируемые результаты формулируются на каждый год освоения программы.

1 год обучения

Профессиональные и предметные:

- правила безопасности труда;
- иметь начальные знания по жанрам и видам мультипликации;
- знать историю мультипликации, выдающихся мультипликаторов и их мультфильмы;
- уметь отличать различные виды искусства, жанры и техники выполнения мультфильмов;
- знание основ и владение практическими знаниями в работе с мультстанком и предметами освещения;
- уметь работать в программе AnimaShooter, Movavi.

Универсальные:

- умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- наличие высокого познавательного интереса учащихся,
- умение ориентироваться в информационном пространстве;
- умение ставить вопросы, связанные с темой занятия и проекта, выбор
- наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- наличие критического мышления;

2 год обучения

Профессиональные и предметные:

- знание основ в работе с приложениями по мультипликации;
- знание основами и овладение практическими базисными знаниями в работе в области разных техник прикладной мультипликации;
- умение работать в программе TV Paint;
- уметь выбирать наиболее выразительный сюжет тематической композиции;
- уметь составлять сценарий и раскадровку к мультипликационному фильму.

Универсальные:

- умение работать самостоятельно и в команде;

- умение создавать проект согласно выбранным ролям;
- способность творчески подходить к выполнению заданий.

3 год обучения

Профессиональные и предметные:

- знание основ в работе с приложениями по мультипликации;
- знание основами и овладение практическими базисными знаниями в работе в области разных техник прикладной мультипликации;
- умение работать в программе Pivot Animator;
- умение работать в программе ToonJoy Animatics;
- уметь создавать раскадровку;
- уметь работать в паре (аниматор + оператор) и в команде (сценарист + художники + аниматоры + операторы);
- уметь снимать мультфильмы с частотой анимации 8-10 кадров в секунду.
- уметь выбирать наиболее выразительный сюжет тематической композиции;

Универсальные:

- умение работать самостоятельно и в команде;
- умение создавать проект согласно выбранным ролям;
- способность творчески подходить к выполнению заданий.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график определяет количество учебных недель и количество учебных дней, продолжительность каникул, даты начала и окончания учебных периодов/этапов; определяет даты проведения занятия и т.д. Календарный учебный график является обязательным приложением к дополнительной общеобразовательной программе, составляется на 1 год и для каждой группы.

Календарный учебный график по форме № 1 рекомендуется размещать в тексте программы, а по форме № 2 – в Приложении к ней.

(Форма № 1) Календарный учебный график
(общий)

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Каникулы зимние	Каникулы летние
1 год обучения (базовый)	07 сентября 2026г.	31 мая 2027г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 08 января	01 июня – 31 августа
2 год обучения (углубленный)	07 сентября 2026г.	31 мая 2027г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 08 января	01 июня – 31 августа
3 год обучения (углубленный)	07 сентября 2026г.	31 мая 2027г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 08 января	01 июня – 31 августа

Календарный учебный график групп см. в Приложении 1.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

- Персональные компьютеры для работы с готовым материалом для монтажа с предустановленной операционной системой и специализированным ПО;
- Мульт станок с возможностью снимать плоскую и объемную анимацию;
- Фотоаппарат;
- Микрофон для озвучивания;
- Интерактивный комплект;
- Материалы для различных техник мультипликации;
- Видеокамера Full HD;
- Шатитвы;
- Осветительные приборы.

Информационное обеспечение

Электронные образовательные ресурсы (аудио, видео), специальные компьютерные программы, информационные технологии.

AnimaShooter, Movavi, TV Paint, Adobe Photoshop, Youtube.

Информационное обеспечение

Для организации образовательного процесса используются печатные и электронные ресурсы, авторские разработки аутентичные материалы.

1. Книга «Секреты детской мультипликации: кукольная анимация».
2. Книга «Секреты детской мультипликации: перекладка».
3. Раскадровка «Азбука в стихах» Н.Лунько.
4. Сценарные карточки О.Дунаевской.
5. Информационные плакаты для мульстудии.

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу будет педагог дополнительного образования Будаева дарима Сергеевна, стаж работы в образовании 6 лет. Переподготовка «Педагог дополнительного образования», обладает знаниями в области прикладной мультипликации и компьютерной анимации.

2.3. Формы аттестации

Формы аттестации: творческая работа, выставка, конкурс, отчетные выставки, открытые уроки и другие.

Текущий контроль включает следующие формы: творческие работы, самостоятельные работы, мультмарафон, тестирование, конкурс, защита творческих работ, проектов, конференция, фестиваль, соревнование.

Итоговый контроль включает контрольно-измерительные материалы, позволяющие определить уровень знаний обучающегося.

КИМ в Приложении 2

2.4. Оценочные материалы

Критерии оценки:

1. Оригинальность и качество решения – проект уникален и продемонстрировал творческое мышление обучающихся.
2. Сложность – трудоемкость, многообразие используемых техник.
3. Понимание технической части – четко понимает, как работать с ПО.
4. Эстетичность – хороший внешний вид
5. Ответы на вопросы – обучающийся или команда с легкостью ответила на все вопросы, касающиеся их проекта-мультфильма.

Низкий уровень (1 балл)

Средний уровень (2-3 балла)

Высокий уровень (4 балла)

В конце первого полугодия и в конце учебного года проводится тестирование и смотр готовых мультфильмов.

2.5. Методические материалы

Кейс-метод, это техника обучения использующая описание реальных, экономических, социальных и бизнес ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшие из них.

Проектная деятельность – самостоятельная, творческая деятельность обучающегося, направленная на воплощение в жизнь своих идей. В процессе, которой он получает новые знания.

Формы работы

- практическое занятие;
- консультация;
- выставка

Виды учебной деятельности

- просмотр и обсуждение учебных фильмов, презентаций, роликов;
- объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений;
- анализ проблемных учебных ситуаций;
- построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных;
- проведение исследовательского эксперимента.
- поиск необходимой информации в учебной и справочной литературе;
- выполнение практических работ;
- публичное выступление.

РАЗДЕЛ 3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Литература и методические материалы для педагогов

- Нагибина М.И. «Технология анимации»
- Поварнин С.И. Искусство спора. – М., 1993 г.
- Почивалов А.В. Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить
- фигурки и снять свой собственный мультик, - М.: Э, 2015 - 62 с
- Пунько Н.П. Секреты детской мультипликации: метод. пособие. – М.: Линка-
- Пресс, 2017 г. – 136 с.
- Родарри Дж. Грамматика фантазии. – М.: Самокат, 2011 г.
- Хитрук Ф.Н. Профессия-аниматор, М, 2008 г.
- Хофф Р. Я вижу вас голыми: Как подготовиться к презентации и с блеском ее
- провести /Пер. с англ.А.Д.Иорданского. - М.: Независимая фирма "Класс", 2005

Литература для обучающихся

- Линицкий П. Рисуем человечков. Пошаговый мастер-класс - Питер, 2013 г. - 32с.
- Нищева Н. Картотека подвижных игр, упражнений, физкультминуток, пальчиковой гимнастики. ФГОС- Детство-Пресс, 2016 г. - 80 с.
- Новацкая М.: Большая пластилиновая книга. Как слепить любую сказку - Питер, 2015 г. - 96 с.
- Орен Р.: Секреты пластилина - Махаон, 2015 г. - 96 с.
- Орен Р.: Секреты пластилина - Махаон, 2015 г. - 40 с.
- Почивалов А., Сергеева Ю.: Пластилиновый мультфильм своими руками. Как оживить фигурки и снять свой собственный мультик - Эксмо, 2015 г. - 64 с.
- Ращупкина С. Лепка из глины для детей. Развиваем пальцы - Рипол-Классик, 2010 г. - 256 с.
- Харт К. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках - Попурри, 2001 г. - 144 с.
- Харт К. Как нарисовать мультяшных животных - Попурри, 2009 г. - 144 с.
- Харт К. Мультяшки для начинающих - Попурри, 2002 г. - 144 с.
- Холодное сердце. Учимся рисовать по шагам - Клевер Медиа Групп, 2016 г. - 64с.
- Н. Шайдурова: Обучение детей дошкольного возраста рисованию животных по алгоритмическим схемам - Детство-Пресс, 2015 г - 64 с.

Приложение 1

Календарный учебный график
1 группа
(1 год обучения)

Время занятий: ПН и СР 11.00-12.10 **место проведения 9 кабинет**

Дата	Тема занятия	Содержание	Форма занятия	Форма Контроля	Всего часов	в том числе	
План						*теор.*	*практ.*
Раздел 1. Вводная часть. Основы мультипликации (6 часов)							
07.09	Вводное занятие. Правила безопасного поведения.	Правила техники безопасности. Цели и задачи программы. Анкетирование.	Лекция	Опрос	2	2	0
09.09	История возникновения мультфильмов.	Демонстрация приборов оптических иллюзий. Самостоятельное изготовление простейших из них.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
14.09	Анимационные фокусы.	Выполнить простейшие анимационные фокусы.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
Раздел 2. Рисованная анимация (30 часов)							
16.09	Рисунок – основа анимационного творчества.	Линия и ее выразительные возможности. «Цветовой круг». Изобразительные свойства акварели. Основные цвета.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
21.09	Смешение красок.	Спектральный анализ цвета, цветовая гамма.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	1	1
23.09	Пятно как средство выражения.	Композиция как ритм пятен. Изображение объема на плоскости..	Занятие практических работ	Практическая работа	2	1	1
29.09	Перспектива	Правила линейной и воздушной перспективы.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
30.09 05.10	Образ человека – главная тема искусства.	Конструкция головы человека и ее пропорции. Сатирические образы человека.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
07.10 12.10	Пейзаж – большой мир	Организация изображаемого пространства.	Занятие практических работ	Практическая	4	1	3

				работа			
14.10 19.10 21.10	«Художественное изображение животных».	Анатомия и строение. Наброски и зарисовки. «Подводное царство». Техника рисования по «мокрому» и по «сухому».	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
26.10 28.10 02.11 09.11	Выпуск мультфильма на свободную тему	На основе полученных знаний самостоятельно создаем мультфильм.	Занятие практических работ	Практическая работа	8	4	4
Раздел 3. Пластилиновая анимация (30 часов)							
11.11	«Пластилиновая история».	Знакомство с пластилином. Виды и свойства пластилина, инструменты при работе. Лепка из пластилина на свободную тему.	Лекция, практика	Опрос, Практическая работа	2	1	1
16.11 18.11	«Смешанный пластилин».	Техники и приемы в пластилиновой анимации. Работа с пластилином.	Лекция, практика	Практическая работа	4	2	2
23.11 25.11 30.11	Барельеф.	Упражнение на создание барельефа. Правила оформления пластилином барельефа.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
02.12 07.12 09.12	Работа над сценарием и раскадровка.	Обучающиеся получают навыки написания полного сценария и раскадровки. **Промежуточная аттестация**	Лекция, Практическая работа	Практическая работа	6	2	4
14.12 16.12 21.12 23.12 28.12	Выпуск мультфильма на свободную тему.	Подготовка декораций. Подготовка персонажей главных и второстепенных. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Лекция, Занятие практических работ	Презентации результатов, тест	12	1	11

Раздел 4. Аппликационная мультипликация (26 часов)							
30.12	Художественное моделирование.	Знакомство с аппликационной мультипликацией и ее историей. Определение что такое аппликация. Способы создания аппликации. Техника безопасности.	Лекция, Занятие практических работ	Опрос	2	1	1
13.01 18.01	«Бумажный конструктор».	Что такое оригами. Конструирование из модулей.	Лекция Занятие практических работ	Опрос Практическая работа	4	2	2
20.01	«Веселая аппликация».	Работа с бумагой и картоном. Симметрия.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
25.01 27.01 01.02	«Веселый человечек».	Создаем шаблон с подвижными деталями для анимации человека в движении. «Мир сказок».	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
03.02 08.02 10.02 15.02 17.02 22.02	Выпуск анимационного фильма.	Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Лекция, Занятие практических работ	Презентации результатов	12	6	6
Раздел 5. Песочная анимация (18 часов)							
24.02 01.03	Этюдный тренаж. Настройка основных параметров лазера	Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4

03.03 10.03	Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	Прорисовка деталей, упражнения.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	2	2
15.03 17.03 22.03 24.03 29.03	Выпуск анимационного фильма.	Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	10	2	8
Раздел 6. Кукольная анимация (34 часов)							
31.03 05.04 07.04	«Театральные гримеры и костюмеры».	Комбинированные работы из различных материалов. Создание своего персонажа.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
12.04 14.04 19.04 21.04	Краткосрочный проект «Настольный театр».	Проектирование сцены, персонажей, декораций. Съемка. Монтаж.	Занятие практических работ	Практическая работа	8	2	6
26.04 28.04 03.05 05.05	Краткосрочный проект «Куклы-артисты».	Создание кукол-персонажей, используя различные материалы и техники.	Занятие практических работ	Практическая работа	8	2	6
10.05 12.05 17.05 19.05 24.05	Выпуск анимационного фильма.	Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	4	6
26.05	Итоговое занятие	Итоговая аттестация. Мультмарафон готовых мультфильмов.			2	2	0
		Итого			**144**	45	99

Приложение 1

Календарный учебный график
2 группа
(2 год обучения)

Время занятий: ВТ и СБ 11.00-12.10 **место проведения 9 кабинет**

Дата	Тема занятия	Содержание	Форма занятия	Форма Контроля	Всего часов	в том числе	
План						*теор.*	*практ.*
Раздел 1. Вводная часть (4 часа)							
08.09	Вводное занятие. Правила безопасного поведения.	Инструктаж по технике безопасности. История возникновения анимации. Приборы оптических иллюзий.	Лекция	Опрос	2	2	0
12.09	Мульт прописи.	Знакомство с приложением «Крутоскоп». Создание анимационных GIF по мульт прописям.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
Раздел 2. Рисованная анимация (30 часов)							
15.09	Двухфазовка и зеркальный мультфильм.	Знакомство с двухфазными и зеркальными мультфильмами. Создание зацикленного мультфильма: «Игра на музыкальном инструменте» и «Ходьба».	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
19.09	Работа с доской или интерактивным дисплеем.	Закрепление пройденного 1 года обучения. Съемка мультфильма с помощью доски или интерактивного дисплея. Командная работа по ролям.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
22.09 26.09 29.09	Образ человека и животного.	Динамика человека. Образ животного. Динамика животного.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
03.10 06.10 10.10 13.10 17.10 20.10 24.10	Выпуск мультфильма на свободную тему.	На основе полученных знаний самостоятельно создаем мультфильм.	Занятие практических работ	Практическая работа	20	2	18

27.10 31.10 03.11							
Раздел 3. Пластилиновая анимация (30 часов)							
07.11	«Пластилиновая история».	Лепка из пластилина персонажа для будущего мультфильма.	Лекция, практика	Опрос, Практическая работа	2	0	2
10.11 14.11	«Смешанный пластилин».	Работа с пластилином, подготовка декораций для мультфильма.	Лекция, практика	Практическая работа	4	2	2
17.11 21.11 24.11	Барельеф.	Правила оформления пластилином барельефа. Упражнение на создание барельефа.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
28.11 01.12 05.12	Работа над сценарием и раскадровка.	Обучающиеся получают навыки написания полного сценария и раскадровки.	Лекция, Практическая работа	Практическая работа	6	2	4
08.12 12.12 15.12 19.12 22.12 26.12	Выпуск мультфильма на свободную тему.	Подготовка декораций. Подготовка персонажей главных и второстепенных. Съемка. Монтаж. Озвучка. **Промежуточная аттестация**	Лекция, Занятие практических работ	Презентации результатов, тест	12	0	12
Раздел 4. Кукольная анимация – (30 часов)							
29.12 09.01 12.01	Создание кукол.	Создание кукол с использованием различных материалов и техник.	Лекция, Занятие практических работ	Опрос	6	0	6
16.01	Разные материалы.	Свойства разных материалов при лепке или создании кукол.	Лекция Занятие практических работ	Опрос Практическая работа	2	0	2
19.01 23.01 26.01 30.01	Выпуск анимационного фильма.	Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике кукольной мультипликации. Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка	Занятие практических работ	Практическая работа	22	2	20

02.02		декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.					
06.02							
09.02							
13.02							
16.02							
20.02							
Раздел 5. Песочная анимация (18 часов)							
27.02	Этюдный тренаж.	Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
02.03							
06.03	Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Прорисовка деталей, упражнения.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	2	2
09.03							
13.03	Выпуск анимационного фильма.	Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике песочной мультипликации. Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	10	2	8
16.03							
20.03							
23.03							
27.03							
Раздел 6. Компьютерная анимация (32 часа)							
30.03	Программа TV Paint.	Основные понятия визуализации. Интерфейс Программы TV Paint. Основы анимации: перемещение, вращение и масштабирование. Диаграмма ключей (Dope Sheet) и Редактор графов (Graph Editor). Анимирование материалов, ламп и настроек окружения.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
03.04							
06.04							
10.04	Основы создания посредством программы героя.	Обучающиеся получают знания о способах компьютерного анимирования. Проектирование сцены, персонажей, декораций. Съемка. Монтаж.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	2	8
13.04							
17.04							
20.04							
24.04							

04.05 08.05 11.05	Основы графического редактора Adobe Photoshop.	Обучающиеся знакомятся с основными инструментами редактора. Обработка готовых картинок, придание необходимого стиля.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
15.05 18.05 22.05 25.05	Выпуск анимационного фильма.	Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Занятие практических работ	Практическая работа	8	2	6
29.05	Итоговое занятие	Итоговая аттестация. Мультмарафон готовых мультфильмов.			2	2	0
		Итого			**144**	28	116

Календарный учебный график
3 группа
(2 год обучения)

Время занятий: ПН и СР 14.00-15.10 **место проведения 9 кабинет**

Дата	**Тема занятия**	**Содержание**	**Форма занятия**	**Форма Контроля**	**Всего часов**	**в том числе**	
						теор.	*практ.*
План							
Раздел 1. Вводная часть (4 часа)							
07.09	Вводное занятие. Правила безопасного поведения.	Инструктаж по технике безопасности. История возникновения анимации. Приборы оптических иллюзий.	Лекция	Опрос	2	2	0
09.09	Мульт прописи.	Знакомство с приложением «Крутоскоп». Создание анимационных GIF по мульт прописям.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
Раздел 2. Рисованная анимация (30 часов)							
14.09	Двухфазовка и зеркальный мультфильм.	Знакомство с двухфазными и зеркальными мультфильмами. Создание зацикленного мультфильма: «Игра на музыкальном инструменте» и «Ходьба».	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
16.09	Работа с доской или интерактивным дисплеем.	Закрепление пройденного 1 года обучения. Съемка мультфильма с помощью доски или интерактивного	Занятие практических работ	Практическая	2	0	2

		дисплея. Командная работа по ролям.		работа			
21.09 23.09 28.09	Образ человека и животного.	Динамика человека. Образ животного. Динамика животного.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
30.09 05.10 07.10 12.10 14.10 19.10 21.10 26.10 28.10 02.11	Выпуск мультфильма на свободную тему.	На основе полученных знаний самостоятельно создаем мультфильм.	Занятие практических работ	Практическая работа	20	2	18
Раздел 3. Пластилиновая анимация (30 часов)							
09.11	«Пластилиновая история».	Лепка из пластилина персонажа для будущего мультфильма.	Лекция, практика	Опрос, Практическая работа	2	0	2
11.11 16.11	«Смешанный пластилин».	Работа с пластилином, подготовка декораций для мультфильма.	Лекция, практика	Практическая работа	4	2	2
18.11 23.11 25.11	Барельеф.	Правила оформления пластилином барельефа. Упражнение на создание барельефа.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
30.11 02.12 07.12	Работа над сценарием и раскадровка.	Обучающиеся получают навыки написания полного сценария и раскадровки.	Лекция, Практическая работа	Практическая работа	6	2	4
09.12 14.12 16.12	Выпуск мультфильма на свободную тему.	Подготовка декораций. Подготовка персонажей	Лекция, Занятие	Презента	12	0	12

21.12 23.12 28.12		главных и второстепенных. Съемка. Монтаж. Озвучка. **Промежуточная аттестация**	практических работ	ции результатов, тест			
Раздел 4. Кукольная анимация – (30 часов)							
30.12 11.01 13.01	Создание кукол.	Создание кукол с использованием различных материалов и техник.	Лекция, Занятие практических работ	Опрос	6	0	6
18.01	Разные материалы.	Свойства разных материалов при лепке или создании кукол.	Лекция Занятие практических работ	Опрос Практическая работа	2	0	2
20.01 25.01 27.01 01.02 03.02 08.02 10.02 15.02 17.02 22.02	Выпуск анимационного фильма.	Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике кукольной мультипликации. Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Занятие практических работ	Практическая работа	22	2	20
Раздел 5. Песочная анимация (18 часов)							
24.02 01.03	Этюдный тренаж.	Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
03.03 10.03	Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Прорисовка деталей, упражнения.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	2	2
15.03 17.03	Выпуск анимационного фильма.	Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике	Лекция, Занятие практич	Практическая	10	2	8

22.03 24.03 29.03		песочной мультипликации. Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	еских работ	работа			
Раздел 6. Компьютерная анимация (32 часа)							
31.03 05.04 07.04	Программа TV Paint.	Основные понятия визуализации. Интерфейс Программы TV Paint. Основы анимации: перемещение, вращение и масштабирование. Диаграмма ключей (Dope Sheet) и Редактор графов (Graph Editor). Анимирование материалов, ламп и настроек окружения.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
12.04 14.04 19.04 21.04 26.04	Основы создания посредством программы героя.	Обучающиеся получают знания о способах компьютерного анимирования. Проектирование сцены, персонажей, декораций. Съемка. Монтаж.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	2	8
28.04 03.05 05.05	Основы графического редактора Adobe Photoshop.	Обучающиеся знакомятся с основными инструментами редактора. Обработка готовых картинок, придание необходимого стиля.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	2	4
10.05 12.05 17.05 19.05	Выпуск анимационного фильма.	Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Занятие практических работ	Практическая работа	8	2	6
26.05	Итоговое занятие	Итоговая аттестация. Мультмарафон готовых мультфильмов.			2	2	0
		Итого			**144**	28	116

Календарный учебный график
4 группа
(3 год обучения)

Время занятий: ПН и ПТ 09.40-10.50 **место проведения 9 кабинет**

Дата	Тема занятия	Содержание	Форма занятия	Форма Контроля	Всего часов	в том числе	
План						*теор.*	*практ.*
Раздел 1. Вводная часть (4 часа)							
07.09	Вводное занятие. Правила безопасного поведения.	Инструктаж по технике безопасности. История возникновения анимации. Приборы оптических иллюзий.	Лекция	Опрос	2	2	0
11.09	Мульт прописи.	Знакомство с приложением «Крутоскоп». Создание анимационных GIF по мульт прописям.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
Раздел 2. Основы драматургии (10 часов)							
14.09	Мозговой штурм: разработка идеи	Наброски тем, идей, персонажей, событий. Наброски сюжетов.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
18.09	Разработка сценария.	Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
21.09	Разработка характера персонажа.	Упражнение Станция. Составление "паспорта" персонажа.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
25.09	Создание раскадровки по своему сценарию.	Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки). Составление подробной раскадровки.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
28.09	Составление экспликации.	составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
Раздел 3. Художественное творчество (18 часов)							

02.10 05.10	Создание фона и окружения.	Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.) Работа над объектами.	Лекция, практика	Опрос, Практическая работа	4	0	4
09.10	Создание фигуры персонажа.	Разбор хрестоматийных характеров, существующих персонажей. Разработка эскизов персонажей Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.	Лекция, практика	Практическая работа	2	1	2
12.10 16.10 19.10	Лицо и базовые формы головы.	Разбор и зарисовки форм лиц и головы. Разработка лица и головы персонажа.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	1	5
23.10 26.10 30.10	Анимационный проект.	Обучающиеся получают навыки написания полного сценария и раскадровки.	Лекция, Практическая работа	Практическая работа	6	0	6
Раздел 4.Съемки этюдов и упражнений– (48 часов)							
02.11 07.11 09.11	Этюд первый: растяжение и сжатие	Растяжение и сжатие на бумаге: Создание простых фигур из бумаги (камень) и анимация их движений с использованием эффектов растяжения и сжатия.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
14.11 16.11	Этюд второй: сценичность.	Выбрать стиль и форму силуэта персонажа и анимировать его. Нарисовать контур силуэта на бумаге или в графическом редакторе.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
20.11 23.11 27.11	Этюд третий: отказное движение и отхлест.	Анимация продолжающегося движения.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6

30.11 04.12	Этюд четвертый: разгон и торможение.	Анимация разгона и торможения.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
07.12 11.12	Этюд пятый: движения по дуге.	**А**нимация движения по дуге.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
14.12	Промежуточная аттестация	Обучающиеся работают с выданными КИМ					
18.12 21.12 25.12	Этюд шестой: второстепенные действия.	Придумать какую-то особенность анимации движения и выполнить ее в рамках своего задания.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
28.12 09.01 11.01	Этюд седьмой: преувеличение.	Создать сцену, где персонаж падает с высоты. Использовать анимационную физику, чтобы персонаж падал медленно и с преувеличением, как будто он сделан из резины.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
15.01 18.01 22.01 25.01 29.01	Анимационный проект.	Выполнить анимационный проект.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	0	10
Раздел 5. Песочная анимация (12 часов)							
01.02 05.02	Этюдный тренаж.	Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Работа уже не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
08.02 12.02	Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Прорисовка деталей, упражнения.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	2	2
15.02 19.02	Выпуск анимационного фильма.	Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике	Лекция, Занятие практич	Практическая	4	2	2

		песочной мультипликации. Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	еских работ	рабо та			
Раздел 6. Компьютерная анимация. Pivot animator. (28 часов)							
22.02	Pivot animator. Интерфейс. Простые анимации	Знакомство с интерфейсом программы. Создание анимации на тему «Ходьба».	Занятие практич еских работ	Прак тиче ская рабо та	2	0	2
26.02	Создание простых фигур.	Создание простых фигур и их анимирование по упражнению «Штангист» и «Скейтбордист».	Занятие практич еских работ	Прак тиче ская рабо та	2	0	2
01.03 05.03	Создание сложных фигур.	Создание сложных фигур и их анимирование по упражнению «Эмоции».	Занятие практич еских работ	Прак тиче ская рабо та	4	0	4
12.03 15.03	Создание собственного фона.	Основы работы в графическом редакторе. Создание собственного фона.	Занятие практич еских работ	Прак тиче ская рабо та	4	1	3
19.03 22.03	Сложные фоны.	Основы работы в графическом редакторе. Создание собственного сложного фона.	Занятие практич еских работ	Прак тиче ская рабо та	4	1	3
26.03	Добавление спрайтов.	Создание спрайтов и порядок анимирования.	Занятие практич еских работ	Прак тиче ская рабо та	2	0	2
29.03 02.04 05.04 09.04 12.04	Проект: «Авторская анимация»	Создание анимации по собственному сценарию.	Занятие практич еских работ	Прак тиче ская рабо та	10	0	10
Раздел 7. Компьютерная анимация. ToonJoy animatics (22 часа)							

16.04	ToonJoy animatics. Подготовка к работе и базовые знания интерфейса.	Интерфейс программы. Создание движения мяча.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	1	1
19.04	Детальное изучение инструментов и их неявных функций.	Разбор инструментов и создание липсинга.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
23.04	Базовые приемы анимации с помощью инструментов TJA.	Правила базовых приемов анимации. Создание ходьба и бега персонажа.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
26.04							
30.04	Марионетки. Как их создать.	Принципы работы с марионетками. Создание марионеток и способы их анимирования.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
03.05							
07.05	Анимационный проект.	Подготовка персонажей главных и второстепенных. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	0	10
10.05							
14.05							
21.05							
24.05							
28.05	Итоговое занятие	Обучающиеся работают с выданными КИМ	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
		Итого			**144**	12	132

Календарный учебный график
5 группа
(3 год обучения)

Время занятий: ВТ и ЧТ 14.30-15.40 **место проведения 9 кабинет**

Дата	Тема занятия	Содержание	Форма занятия	Форма Контроля	Всего часов	в том числе	
						теор.	*практ.*
План							
Раздел 1. Вводная часть (4 часа)							
08.09	Вводное занятие. Правила безопасного поведения.	Инструктаж по технике безопасности. История возникновения анимации. Приборы оптических иллюзий.	Лекция	Опрос	2	2	0
10.09	Мульт прописи.	Знакомство с приложением «Крутоскоп». Создание анимационных GIF по мульт прописям.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
Раздел 2. Основы драматургии (10 часов)							
15.09	Мозговой штурм: разработка идеи	Наброски тем, идей, персонажей, событий. Наброски сюжетов.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
17.09	Разработка сценария.	Написание синопсиса, формулировка темы и идеи. Подробная разработка литературного сценария.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
22.09	Разработка характера персонажа.	Упражнение Станция. Составление "паспорта" персонажа.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
24.09	Создание раскадровки по своему сценарию.	Добавление в раскадровку тайминга (примерно), реплик, звукового сопровождения (шумов и музыки). Составление подробной раскадровки.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
29.09	Составление экспликации.	составление перечня необходимого реквизита для начала съемок.	Занятие практических работ	Практическая	2	0	2

				работа			
Раздел 3. Художественное творчество (18 часов)							
01.10 06.10	Создание фона и окружения.	Отрисовка фонов в выбранной технике (фломастеры, карандаши, акварель, гуашь, восковые мелки и т.д.) Работа над объектами.	Лекция, практика	Опрос, Практическая работа	4	0	4
08.10	Создание фигуры персонажа.	Разбор хрестоматийных характеров, существующих персонажей. Разработка эскизов персонажей Работа над главными персонажами мультфильма. Создание марионетки.	Лекция, практика	Практическая работа	2	1	2
13.10 15.10 20.10	Лицо и базовые формы головы.	Разбор и зарисовки форм лиц и головы. Разработка лица и головы персонажа.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	1	5
22.10 27.10 29.10	Анимационный проект.	Обучающиеся получают навыки написания полного сценария и раскадровки.	Лекция, Практическая работа	Практическая работа	6	0	6
Раздел 4.Съемки этюдов и упражнений– (48 часов)							
03.11 05.11 10.11	Этюд первый: растяжение и сжатие	Растяжение и сжатие на бумаге: Создание простых фигур из бумаги (камень) и анимация их движений с использованием эффектов растяжения и сжатия.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
12.11 17.11	Этюд второй: сценичность.	Выбрать стиль и форму силуэта персонажа и анимировать его. Нарисовать контур силуэта на бумаге или в графическом редакторе.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4

19.11 24.11 26.11	Этюд третий: отказное движение и отхлест.	Анимация продолжающегося движения.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
01.12 03.12	Этюд четвертый: разгон и торможение.	Анимация разгона и торможения.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
08.12 10.12	Этюд пятый: движения по дуге.	**А**нимация движения по дуге.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
15.12	Промежуточная аттестация	Обучающиеся работают с выданными КИМ					
17.12 22.12 24.12	Этюд шестой: второстепенные действия.	Придумать какую-то особенность анимации движения и выполнить ее в рамках своего задания.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
29.12 12.01 14.01	Этюд седьмой: преувеличение.	Создать сцену, где персонаж падает с высоты. Использовать анимационную физику, чтобы персонаж падал медленно и с преувеличением, как будто он сделан из резины.	Занятие практических работ	Практическая работа	6	0	6
19.01 21.01 26.01 28.01 02.02	Анимационный проект.	Выполнить анимационный проект.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	0	10
Раздел 5. Песочная анимация (12 часов)							
04.02	Этюдный тренаж.	Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Работа уже	Занятие практич	Практическая	4	0	4

09.02		не только с готовыми формами действительности, но создание своих новых форм из песка, манки и других круп.	еских работ	работа			
11.02 16.02	Разводы пальцами и ладошками по поверхности сыпучих мелкофактурных материалов.	Обучение приемам работы с сыпучими материалами. Прорисовка деталей, упражнения.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	2	2
18.02 25.02	Выпуск анимационного фильма.	Повторение и закрепление знаний об анимации персонажей в технике песочной мультипликации. Подготовка сценария. Раскадровка. Подготовка декораций, персонажей. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Лекция, Занятие практических работ	Практическая работа	4	2	2
Раздел 6. Компьютерная анимация. Pivot animator. (28 часов)							
02.03	Pivot animator. Интерфейс. Простые анимации	Знакомство с интерфейсом программы. Создание анимации на тему «Ходьба».	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
04.03	Создание простых фигур.	Создание простых фигур и их анимирование по упражнению «Штангист» и «Скейтбордист».	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
09.03 11.03	Создание сложных фигур.	Создание сложных фигур и их анимирование по упражнению «Эмоции».	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
16.03 18.03	Создание собственного фона.	Основы работы в графическом редакторе. Создание собственного фона.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
23.03 25.03	Сложные фоны.	Основы работы в графическом редакторе. Создание собственного сложного фона.	Занятие практических работ	Практическая	4	1	3

				работа			
30.03	Добавление спрайтов.	Создание спрайтов и порядок анимирования.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
01.04 06.04 08.04 13.04 15.04	Проект: «Авторская анимация»	Создание анимации по собственному сценарию.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	0	10
Раздел 7. Компьютерная анимация. ToonJoy animatics (22 часа)							
20.04	ToonJoy animatics. Подготовка к работе и базовые знания интерфейса.	Интерфейс программы. Создание движения мяча.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	1	1
22.04	Детальное изучение инструментов и их неявных функций.	Разбор инструментов и создание липсинга.	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
29.04 04.05	Базовые приемы анимации с помощью инструментов TJA.	Правила базовых приемов анимации. Создание ходьба и бега персонажа.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	1	3
06.05 11.05	Марионетки. Как их создать.	Принципы работы с марионетками. Создание марионеток и способы их анимирования.	Занятие практических работ	Практическая работа	4	0	4
13.05 18.05 20.05 25.05 27.05	Анимационный проект.	Подготовка персонажей главных и второстепенных. Съемка. Монтаж. Озвучка.	Занятие практических работ	Практическая работа	10	0	10

31.05	Итоговое занятие	Обучающиеся работают с выданными КИМ	Занятие практических работ	Практическая работа	2	0	2
		Итого			**144**	12	132

Приложение 2

Промежуточные Контрольно-измерительные материалы.

1-й год обучения (декабрь)

1. Практическое задание:
   1. С помощью тренажера собери эмоцию: радость, грусть, отвращение, злость.
   2. Сделай раскадровку анимационной фразы по выбору.
   3. Подключи мультстанок к компьютеру с помощью программы покадровой съемки
2. Теоретическое задание

№ п/п	Вопрос	Ответ
1	Расставь этапы создания мультфильма в правильном порядке	А) Коллективный просмотр и демонстрация мультфильма Б) Идея В) Монтаж Г) Раскадровка Д) Озвучивание мультфильма Е) Создание персонажей и фонов Ж) Написание сценария
2	Как назывался самый первый мультфильм?	А) Пароходик Вилли Б) Фантасмагория В) Прекрасная Люканида, или война усачей и рогачей
3	Анимационные техники (заполни столбик)	А) силуэтная анимация Б) песочная анимация В) Г) Д) Е) Ж)
4	Функция крупного плана в мультфильме?	А) показать действие Б) показать персонаж В) показать эмоцию
5	Функция общего плана в мультфильме?	А) показать действие Б) показать персонаж В) показать эмоцию

1-й год обучения (май)

1. Теоретическое задание

№ п/п	Вопрос	Ответ
1	Напиши фамилии 5 известных мультипликационных деятелей (актеров, режиссеров, мультипликаторов)	1) 2) 3) 4) 5)
2	Что такое раскадровка?	Раскадровка - это
3	Озвучку делать лучше до съемки или после съемки основных сцен мультфильма? (обоснуй ответ)	
4	Назови особенности выполнения персонажа для анимирования?	А) Movavi Video Editor Б) VideoPad В) OpenShot Video Editor Г) Windows Movie Maker Д) VirtualDub Е) AnimaShooter
5	Автор техники «живопись по стеклу»	А) Ю. Норштейн Б) Ф. Хитрук В) У. Дисней Г) А. Петров

2. Практическое задание

1. Посмотри предложенный фрагмент мультфильма, проанализируй его (о чем мультфильм, техническая сторона мультфильма, в какой технике сделан мультфильм) 2. Сделай раскадровку анимационной фразы с учетом правильного чередования планов по крупности
3. Сними небольшой анимационный фрагмент в любой технике, используя готового персонажа (не больше 30 сек).
4. Смонтируй фрагмент в видеоредакторе, сопоставив видео и аудио дорожку.

2-й год обучения (декабрь)

1. Теоретическое задание

№ п/п	Вопрос	Ответ
1	Кульминация сюжета – это…	А) все события повествования, которые выстроены с учетом хронологии происходящего Б) ситуация, порождающая причину конфликта. В) пик развития событий

2	Что такое титры? (основная функция титров)	Титры – это…
3	Откуда брать идею для мультфильма?	А) Б) В) Г) Д)
4	Звук в кино состоит из трех основных элементов. Каких?	1. 2. 3.
5	7 признаков успешности сюжета (исключите лишнее)	1) исключительность темы, 2) неожиданность, 3) новизна информации, 4) общественная значимость, 5) конкретность 6) визуальность, 7) драматичность, 8) действенность

2. Практическое задание:
1. Посмотри предложенный фрагмент мультфильма, проанализируй его (о чем мультфильм, техническая сторона мультфильма, в какой технике сделан мультфильм) 2. Сочини сказку, используя ассоциативные карты.
3. Сделай раскадровку полученного сценария. 4. Придумай и нарисуй персонажа к своей сказке.

2-й год обучения (май)

1. Теоретическое задание

№ п/п	Вопрос	Ответ
1	Что такое СТаНЦия для главного героя?	С- Т- Н- Ц-
2	Звуковая патртитура – это…	А) список литературы Б) плей-лист В) режиссерский документ, который отражает звуковое и шумовое сопровождение спектакля

3	Референс – это…	А) пример для создания собственного образа Б) поклон В) сюжет мультфильма Г) основной источник вдохновения
4	Ракурс – это…	А) план по крупности Б) вид на объект под определённым углом В) чередование сцен в раскадровке Г) правила установки освещения в кадре
5	Предпочтительный фон для съемки на хромакее (зачеркни лишнее)	А) Фуксия Б) Зеленый В) Синий Г) Белый

2. Практическое задание:
Данное задание включает в себя показ мультфильма или мультзарисовки, выполненного учащимися на самостоятельно выбранную ими технику.

3-й год обучения (декабрь)

1. Теоретическое задание
1. Назовите и охарактеризуйте три разных стиля современной анимации. Для каждого стиля приведите по одному примеру известного мультфильма.
2. Объясните разницу между литературным и режиссерским сценарием. Зачем аниматору нужна раскадровка и что на ней обязательно должно быть изображено?
3. Опишите основной пайплайн (pipeline) создания мультфильма в программе, которой вы обучались (например, ToonJoy Animatics, Pivot Animator/
Перечислите основные этапы.
4. Почему звуковое сопровождение (шумовые эффекты, музыка, атмосфера) так важно в анимации? Что такое липсинг (lip-sync) и на каком этапе его создают?
2. Практическое задание:
1. Подготовить пакет документов (концепт, сценарий, раскадровка).
2. Сдаем черновую анимацию (аниматик).
3. Подготавливаем для аниматика звуковое сопровождение.
4. Презентация: краткий рассказ об идее, этапах работы, распределении ролей.
5. Показ чернового мультфильма.

3-й год обучения (май)

1. Теоретическое задание.
1. Назовите и охарактеризуйте три разных стиля современной анимации. Для каждого стиля приведите по одному примеру известного мультфильма.
2. Объясните разницу между литературным и режиссерским сценарием. Зачем аниматору нужна раскадровка и что на ней обязательно должно быть изображено?
3. Опишите основной пайплайн (pipeline) создания мультфильма в программе, которой вы обучались (например, ToonJoy Animatics, Pivot Animator/
Перечислите основные этапы.
4. Почему звуковое сопровождение (шумовые эффекты, музыка, атмосфера) так важно в анимации? Что такое липсинг (lip-sync) и на каком этапе его создают?

2. Практическое задание:
1. Подготовить пакет документов (концепт, сценарий, раскадровка).
2. Сдаем черновую анимацию (аниматик).
3. Подготавливаем для аниматика звуковое сопровождение.
4. Презентация: краткий рассказ об идее, этапах работы, распределении ролей.
5. Показ чернового мультфильма.

Приложение 3

Рабочая программа воспитания и календарный план воспитательной работы студии «Север» на 2026-2027 учебный год

1. Цель, задачи и результат воспитательной работы

Цель воспитания создание условий для развития, саморазвития и самореализации личности учащегося и создание условий для активной жизнедеятельности обучающегося, гражданского самоопределения, максимального удовлетворения потребностей в интеллектуальном, культурном, физическом и нравственном развитии.

Задачи воспитания

Формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;

− Формирования нравственного сознания, развитие нравственных чувств, нравственное поведение.

− Приобщение детей к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям родного края, страны.

− Обеспечения развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни.

− Воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания.

− Развитие воспитательного потенциала педагога. − Поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.

2. Работа с коллективом обучающихся

Работа с коллективом обучающихся детского объединения нацелена на:

- формирование патриотических, ценностных представлений и любви, уважении к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине,
- формирование представлений и ценностях культурно-исторического наследия России и родного края.
- формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики, о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа.
- формирование знаний, представлений о трудовой деятельности, выявление творческих способностей и профессиональных направлений учащихся.
- формирование характера и нравственных качеств потребителей, взглядов и убеждений личности, обогащение чувственного опыта, эмоциональной сферы личности, повышение познавательной активности, а также воспитание чувства красоты, развитие способности воспринимать чувствовать и понимать красоту в общественной жизни.

3. Работа с родителями

Работа с родителями обучающихся детского объединения включает в себя:

– организацию системы индивидуальной и коллективной работы (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);

- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение родителей в жизнедеятельность детского объединения (организация и проведение открытых занятий в течение учебного года);

4. Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 уч. год

Примерный календарный план воспитательной работы
объединения «Север» на 2026-2027 учебный год
Педагог дополнительного образования Будаева Дарима Сергеевна

№	Мероприятие	Задачи (прописать задачи самостоятельно)	Сроки проведения	Примечание
Модуль «Детское объединение»				
1.	Беседа «Что такое мультипликация» Знакомство с техникой безопасности при работе по создании мультфильма и анимационных картинок.	формировать знания об основах создания мультфильма.	Сентябрь, 2026 г. (I неделя)	
Модуль «Воспитательная среда»				
СЕНТЯБРЬ				
1	Создание поздравительной анимационной открытки ко Дню учителя (продумывание сюжета, создание рисунков, фотографирование)	развитие творческих способностей детей, воспитание нравственности. И патриотизма	Сентябрь, 2026 г. (III неделя)	**Отчет до 30.09. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
ОКТЯБРЬ				
2	28.10 Международный день анимации	- Разработка норм и правил поведения детей в сети Интернет - Расширение кругозора учащихся.	Октябрь 2026, (II неделя)	**Отчет до 20.10. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
НОЯБРЬ				
3	04.11 День народного единства	формирование патриотических, ценностных представлений и любви, уважении к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине,	Октябрь 2026, (III неделя)	**Отчет до 30.10. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
4	13.11 Беседа о безопасности на дорогах	Формирование знаний о безопасности и правильном поведении на улице	Ноябрь 2026, (II неделя)	**Отчет до 15.11. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
5	20.11 Создание поздравительной анимационной открытки ко Дню учителя	формирование ценностных представлений о морали, об основных понятиях этики, о духовных ценностях	Ноябрь 2026, (III неделя)	**Отчет до 28.11. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в**

	(продумывание сюжета, создание рисунков, фотографирование)			**электронном варианте**
ДЕКАБРЬ				
6	**09.12.** **День Интернета. Беседа об итернетбезопасности**	формирование знаний, представлений о трудовой деятельности, выявление творческих способностей и профессиональных направлений учащихся.	Декабрь 2026, (I неделя)	**Отчет до 10.12. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
ЯНВАРЬ				
7	27.01 Акция ко Дню снятия блокады Ленинграда 27 января	-способствовать воспитанию чувства патриотизма, гордости за свою страну, свой народ;	Январь 2027, (II неделя)	**Отчет до 28.01. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
ФЕВРАЛЬ				
8	08.02. День российской науки	Самообразование обучающихся; расширение кругозора школьников; получение навыков научно - исследовательской деятельности школьников.	Февраль 2027, (I неделя)	**Отчет до 10.02. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
9	20.02 Создание поздравительной анимационной открытки ко Дню защитника Отечества (продумывание сюжета, создание рисунков, фотографирование)	развитие творческих способностей детей, воспитание нравственности. И патриотизма	Февраль 2027, (II неделя)	**Отчет до 10.02. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
МАРТ				
10	03.03 Создание поздравительной анимационной открытки ко Мепждународному женскому дню (продумывание сюжета, создание рисунков, фотографирование)	развитие творческих способностей детей, воспитание нравственности. И патриотизма	Март 2027, (I неделя)	**Отчет до 05.03. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
11	15.03 Беседа об экологии и защите окружающей среды	Формирования нравственного сознания, развитие нравственных чувств, нравственное поведение.	Март 2027, (II неделя)	**Отчет до 16.03. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
АПРЕЛЬ				

11	08.04 День российской анимации	развитие творческих способностей детей, воспитание нравственности. И патриотизма	Апрель 2027 (III неделя)	**Отчет до 15.04. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
12	12.04. День космонавтики	Прививать интерес к изучению космоса и истории космонавтики. Воспитывать чувство патриотизма и гражданственности.	Апрель 2027 (II неделя)	**Отчет до 10.04 с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
МАЙ				
11	**09.05.** **День Победы**	Воспитание уважения к подвигам героев Великой Отечественной войны и чувства гордости за них. Воспитание уважения и благодарности к ветеранам ВОВ. Воспитание честности, благородства, сострадания. Содействовать воспитанию патриотизма и любви к своей «малой» Родине.	Май 2027 (II неделя)	**Отчет до 11.05. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте**
Модуль «Работа с родителями»				
1.	Организационное родительское собрание	Знакомство родителей с целями и задачами обучения по данной ДООП, особенностями организации учебного процесса, режимом работы и учебным графиком	сентябрь	
2.	Индивидуальные консультации для родителей	Решение вопросов социального и педагогического характера	в течение учебного года	
3.	Открытые занятия для родителей	Знакомство родителей с промежуточными результатами работы объединения	декабрь, апрель	
4.	Итоговое родительское собрание	Подведение итогов работы объединения, знакомство с результатами итоговой аттестации обучающихся	май	