


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ХАБАРОВСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ Г. ХАБАРОВСКА «ЦЕНТР ЭСТЕТИЧЕСКОГО
ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ»

<p>ПРИНЯТА на заседании педагогического совета МАУ ДО «ЦЭВД» от « <u>21</u> » <u>августа</u> 2023 г. Протокол № <u>1</u></p>	<p>УТВЕРЖДАЮ: Директор МАУ ДО «ЦЭВД» <u>Ю.В. Онисимова</u> 2023 г.</p> 
---	--

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАМА ТЕХНИЧЕСКОЙ
НАПРАВЛЕННОСТИ «АНИМАТИКА»**

Уровень освоения: разноуровневая (стартовый, базовый)
Возраст обучающихся: 10 – 17 лет
Срок реализации программы: 2 года

Составитель:
Друца А.П., заведующий
методическим отделом

Хабаровск
2023 г.

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Аниматика» (далее – Программа) **технической направленности, уровень освоения – базовый.**

Программа разработана с учетом следующих нормативных документов и локальных актов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

6. Приказ Министерства образования и науки РФ и министерства просвещения РФ от 05.08.2020г. № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ»;

7. Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 26.05.2023 № 218П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной программе в Хабаровском крае»;

8. Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования г. Хабаровска «Центр эстетического воспитания детей» (МАУ ДО «ЦЭВД»).

Актуальность программы состоит в том, что одной из задач образования является формирование функционально грамотной личности, обладающей не только предметными, но и универсальными знаниями и умениями. Основы функциональной грамотности закладываются в том числе и через приобщение детей к художественной культуре, обучение их умению видеть прекрасное в жизни и искусстве, эмоционально воспринимать произведения искусства и грамотно формулировать своё мнение о них, а также, умению пользоваться полученными практическими навыками в повседневной жизни и в проектной деятельности (как индивидуальной, так и коллективной). Эти навыки и умения, безусловно, обогащают внутренний мир учащихся, существенно расширяют их кругозор и дают им возможность более

осознанно и целю постигать окружающий мир. Создание анимации позволяет развивать знания и умения учащихся как в технической направленности (компьютерная анимация), так и в художественной (работа с материалом).

Отличительная особенность программы проявляется в разнообразности деятельности: ученики создают мультфильмы различных видов – от песочной и стопмоушн анимации до 3D анимирования. Таким образом, изучение графических редакторов происходит в процессе создания мультфильма, что мотивирует учеников к работе лучше, чем постоянная отрисовка 2д изображений «в стол». Конечным продуктом каждого года обучения является мультфильм, созданный учениками в группе или индивидуально. Так же особенностью программы является реализация разноуровневого содержания стартового и базового уровней, каждый из которых ориентирован на детей, имеющих разный уровень подготовки, способностей, общего развития. Для определения уровня ребенка и зачисления его на соответствующий уровень, применяется инструмент первичной диагностики (тестовое задание). Так же, программа является универсальной для всех возрастов. Соответствие обучения возрасту обусловлено повышением требований к качеству и сложности работы, длительности ролика.

Адресат программы – дети в возрасте от 10 до 17 лет.

Педагогическая целесообразность. Освоив программу «Аниматика», учащийся получит возможность самовыражения и самореализации средствами технического искусства, научится использовать современные медиа технологии не только для получения информации или в сугубо развлекательных целях, но и для производства творческого продукта. В дальнейшем, при наличии интереса и способностей, ученику будет проще освоить профессию, связанную с графическими технологиями (дизайн, мультипликация, моделирование и т.п.).

Цель программы развитие творческих способностей детей посредством создания анимации.

Задачи:

Личностные:

- Формировать устойчивую мотивацию к приобретению профессиональных навыков
- стимулировать потребность в творческой деятельности.

Метапредметные:

- воспитать навык грамотной организации рабочего места;
- сформировать умения применять графические знания в новых ситуациях;

- самостоятельно следовать действиям, описанным в учебно-методических материалах.

Предметные:

- сформировать представления о графических средствах (языковых, неязыковых, ручных, компьютерных) отображения предметов в виртуальном пространстве, создания, хранения, передачи и обработки информации;
- сформировать знания содержания и алгоритма (последовательности этапов) выполнения проектной деятельности в области анимации различных видов.
- усвоить рациональные приёмы работы с графическими программами;
- овладеть основными методами, средствами отображения и чтения информации, используемыми в различных графических средах;
- научить применять информационно-графические знания при решении различных прикладных задач в графических программах;

Формы и режим Одно занятие имеет продолжительность 90 минут, состоит из трёх уроков по 30 минут (для детей 7-10 лет) и двух уроков по 45 минут (для детей от 10 лет) с 15-минутным перерывом и проводится 3 раза в неделю. Занятия групповые, от 7 до 15 человек.

Каждая часть занятия включает повторение предыдущего материала и освоение нового с обязательным его закреплением; ставит конкретные задачи на основе решения которых делается заключение об эффективности их освоения и дальнейшей, если нужно, их корректировки.

Срок реализации программы:

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в нед.	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год обучения	3 часа	2	6 часов	45	243 часа
2 год обучения	3 часа	2	6 часов	45	246 часов
Итого:					489 часов

Учебный план

п/п	Название раздела, модуля, блока	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	

I	1 год обучения – стартовый уровень	243	51	192	
II	2 год обучения – базовый уровень	246	47	199	

Учебный план 1 года обучения

п/п	Название раздела, модуля, блока	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	1 год обучения	243	51	192	Итоговый просмотр мультфильмов
1.1	Знакомство с компьютером и редактором Paint, Paint короткометраж	69	13	56	Серия рисунков
1.2	Стопмоушн анимация	24	5.5	18.5	Короткий анимационный ролик
1.4	Песочное рисование	48	8	40	Короткий анимационный ролик
1.5	Изучение Corel Draw и Adobe Photoshop Мультфильм 2д	102	24.5	77.5	Серия рисунков

Содержание программы

1.1. Знакомство с компьютером и редактором Paint

Теория: ознакомление с компьютером и основы редактора Paint (инструменты, основные клавишные сокращения). Изучение основ покадрового рисования программе Paint

Практика: работа в редакторе, создание рисунков посредством графических инструментов программы: Линии, Круги, Фигуры, Завитки, Волны, Замкнутые линии и т.п. Создание короткого мультфильма на свободную тему покадровым рисованием в программе Paint и Windows Movie Maker

1.2 Стопмоушн анимация

Теория: знакомство с программой Windows movie maker как простейшим средством монтажа видео роликов, изучение технологии стопмоушн.

Практика: съемка и монтаж короткого ролика «Моя игрушка» посредством технологии стопмоушн.

1.4 Песочное рисование

Теория: изучение основ рисования песком. Развитие навыка песочного рисования

Практика: создание gif картинки и короткого ролика в технологии песочная анимация.

1.5 Изучение Corel Draw и Adobe Photoshop

Теория: основы работы в графическом редакторе и создание короткометражного мультфильма.

Практика: изучение редактора, основных возможностей и инструментов. Придумывание сюжета, раскадровка, покадровое рисование в программе Corel Draw или Adobe Photoshop и монтаж мультфильма в Windows Movie Maker.

Планируемые результаты:

По освоении 1 года обучения учащийся будет:

- знаком с компьютером, основами редактора Paint (инструменты, основные клавишные сокращения), программой Windows movie maker, технологией стопмоушн, основами рисования песком и основами работы в Corel Draw и Adobe Photoshop, этапами создания мультфильмов.
- научится основам покадрового рисования программе Paint, Corel Draw и Adobe Photoshop, основам технологии стопмоушн и монтажу видео в Windows Movie Maker.
- Создаст видео ролики в технологии стопмоушн, песочная и 2д анимация.

Учебный план 2 года обучения

п/п	Название раздела, модуля, блока	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
I	2 год обучения	246	47	199	Итоговый просмотр мультфильмов

1.1	Перекладная анимация	42	9	33	Короткометражный мультфильм
1.2	Мультфильм 2д Corel Draw и Adobe Photoshop	24	8	16	Короткий анимационный ролик
1.3	Песочное рисование	24	5	19	Короткий анимационный ролик
1.4	Коллажная анимация	12	3	9	Короткий анимационный ролик
1.5	Blender 3d проектирование Blender 3d монтаж видео	30	7	23	Серия рисунков
1.6	Итоговый проект	114	15	99	Короткометражный мультфильм (5 и более минут)

Содержание учебного плана 2-го года обучения

2.1 Перекладная анимация

Теория: знакомство с таким видом стопмоушн анимации, как перекладная анимация, отработка навыка пользования Windows movie maker как простейшим средством монтажа видео роликов, знакомство с функцией видео монтажа в Blender.

Практика: раскадровка, отрисовка, съемка и монтаж короткого ролика по рассказу посредством технологии стопмоушн.

2.2 Мультфильм 2д – продолжение освоения Corel Draw и Adobe Photoshop

Теория: работа в графическом редакторе и создание короткометражного мультфильма.

Практика: продолжение освоения редактора, его возможностей и инструментов. Придумывание сюжета, раскадровка, покадровое рисование в программе Corel Draw или Adobe Photoshop и монтаж мультфильма в Windows Movie Maker и/или Blender.

2.3 Песочное рисование

Теория: Развитие навыка песочного рисования

Практика: создание короткого ролика в технологии песочная анимация по любимому стихотворению.

2.4 Коллажная анимация

Теория: знакомство с таким видом стопмоушн анимации, как коллажная анимация, отработка навыка пользования Windows movie maker как простейшим средством монтажа видео роликов, знакомство с функцией видео монтажа в Blender.

Практика: подборка вырезок, съемка и монтаж короткого ролика по придуманному рассказу посредством технологии стопмоушн.

2.5 Blender 3d проектирование

Теория: изучение основ работы в Blender.

Практика: создание серии иллюстраций в технологии 3д.

Blender 3d монтаж видео

Теория: Изучение основ видео монтажа в Blender 3d.

Практика: создание короткого видео ролика в Blender 3d.

2.6. Итоговый проект

Теория: финальная творческая работа.

Практика: создание мультфильма на 5 и более минут в любой технике на любую тему.

Планируемые результаты:

По освоении 2 года обучения учащийся будет:

- знаком с перекладной и коллажной анимацией, основами работы в Blender 3d – проектирование объектов и монтаж видео.
- научится проектированию и монтажу видео в Blender 3d.
- Создаст видео ролики в технологии стопмоушн, песочная и 2д анимация.

Планируемые результаты

По освоении программы учащиеся покажут следующие результаты:

Личностные:

- устойчивую мотивацию к приобретению профессиональных навыков
- потребность в творческой деятельности.

Метапредметные:

- навык грамотной организации рабочего места;
- умение применять графические знания в новых ситуациях;
- умение следовать действиям, описанным в учебно-методических материалах.

Предметные:

- иметь представления о графических средствах (языковых, неязыковых, ручных, компьютерных) отображения предметов в виртуальном пространстве, создания, хранения, передачи и обработки информации;
- знать содержание и алгоритм (последовательности этапов) выполнения проектной деятельности в области анимации различных видов.
- Знать и применять рациональные способы работы с графическими программами;
- владеть основными методами, средствами отображения и чтения информации, используемыми в различных графических средах;
- применять информационно-графические знания при решении различных прикладных задач в графических программах;

Формы аттестации и оценочные материалы

Формы аттестации:

Предполагается следующее использование формы контроля реализации программы «Аниматика»:

- индивидуальное отслеживание творческой активности и художественной продуктивности учащихся в процессе обучения
- выполнение контрольных работ в конце каждого раздела и года обучения
- выставочная деятельность

Формы представления результатов:

- Коллективный просмотр
- Участие в выставках Центра
- Участие в городских, краевых, всероссийских и международных конкурсах

Организационно-педагогические материалы

Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение:

- Учебный класс с мебелью
- Компьютеры, соответствующие техническим требованиям графических программ
- Графические планшеты
- Мыши компьютерные
- Проектор
- Доска маркерная/меловая.

Программное обеспечение:

- CorelDraw
- Adobe Photoshop (минимум CS2)
- Windows Movie Maker
- Blender (последнего выпуска)

Методическое обеспечение программы

В ходе освоения программы используются:

- мультфильмы современных художников и мульт.студий в различных техниках
- Видео уроки по графическим редакторам

Освоение учебной программы предполагает использование следующих **форм обучения:**

- индивидуально-самостоятельной работы при выполнении учащимися специально подобранных заданий, соответствующих их возрасту и уровню подготовки;
- фронтальной при выполнении учебной деятельности на уроке за ПК, при выполнении общей установки для всех;
- совместной работы при выполнении определённого графического задания под руководством педагога;
- групповой при выполнении учебной деятельности в малых группах;
- коллективной работы при создании общего творческого проекта.

В реализации программы используются следующие **формы занятий:**

1. По месту проведения:
 - аудиторные (в оборудованной комнате);
2. По виду деятельности:
 - лекции (в рамках которых возможны видеоряд, иллюстрационный ряд);
 - графическая деятельность (в рамках которой возможно использование любых графических редакторов и любой дополнительной техники);
 - тематические беседы;
 - свободное общение.
3. По способу проведения:
 - игра (в рамках данного способа возможны логические игры разного характера);
 - традиционный урок;
 - поисковый или частично-поисковый (в рамках данной деятельности ребятам самим предлагается найти пути решения поставленной задачи).
4. По уровню субъектных отношений в педагогическом процессе:
 - урок творчества, где субъектом педагогического процесса является педагог и учащийся.

Освоение программы предполагает использование следующих **методов обучения**

по форме преподнесения информации:

- словесных (рассказ, беседа, объяснение, учебная лекция),
- наглядных (наблюдение, демонстрация),

- практических (разнообразные упражнения, практические работы);

по дидактическим задачам обучения:

- приобретение знаний, формирование умений и навыков, применение знаний, творческая деятельность, контроль.

По характеру познавательной деятельности:

- объяснительно-иллюстративный,
- репродуктивный,
- частично-поисковый (эвристический метод),
- проблемное изложение,
- проектный,
- исследовательский.

Оценочные материалы

Критерии и показатели эффективности результатов освоения программ

Критерии	Показатели	Результаты
1. Композиционное решение творческих заданий	Степень проявления самостоятельности в воплощении детьми заданной идеи, замысла	<ul style="list-style-type: none"> - высокая степень проявления самостоятельности – 75% - 90% детей в учебной группе; - средняя степень – 50% - 74%; - низкая степень – ниже 50%
2. Самостоятельное позитивное влияние на ход учебных занятий	Активное самостоятельное участие в занятии с целью личного самовыражения и творческой самореализации	<ul style="list-style-type: none"> - высокая степень проявления самостоятельности – 75% - 90% детей в учебной группе; - средняя степень – 50% - 74%; - низкая степень – ниже 50%
3. Самостоятельное создание графической композиции	Умение использовать в графических композициях как можно большее число освоенных за учебный год навыков работы с графическими редакторами	<ul style="list-style-type: none"> - высокая степень проявления самостоятельности – 75% - 90% детей в учебной группе; - средняя степень – 50% - 74%; - низкая степень – ниже 50%
4. Выбрана интересная точка зрения	Умение анализировать возможные варианты композиции	<ul style="list-style-type: none"> - высокая степень проявления самостоятельности – 75% - 90% детей в учебной группе; - средняя степень – 50% - 74%; - низкая степень – ниже 50%
5. Предметы оптимального размера и помогают раскрыть смысл композиции	Умение передать закономерность в пропорциях предметов (первый план, второй план) и их значимость в композиции,	<ul style="list-style-type: none"> - высокая степень проявления самостоятельности – 75% - 90% детей в учебной группе; - средняя степень – 50% - 74%; - низкая степень – ниже 50%

6. При построении соблюдаются правила линейной перспективы	Умение использовать знания о передаче пространства: <ul style="list-style-type: none"> • точка схода; • главный луч зрения; • линия горизонта; • предметная плоскость; • картинная плоскость; • угол зрения. 	- высокая степень проявления самостоятельности – 75% - 90% детей в учебной группе; - средняя степень – 50% - 74%; - низкая степень – ниже 50%
7. Предметы переднего плана более четко прорисованы	Уметь выделить объекты первого плана прорисовкой деталей и соотношением размера	- высокая степень проявления самостоятельности – 75% - 90% детей в учебной группе; - средняя степень – 50% - 74%; - низкая степень – ниже 50%
8. Верно намечено распределение света, полутени, тени, рефлекса на предметах и падающие тени, используются знания цветоведения	Умение показать глубину композиции знаниями о цветоведении	- высокая степень проявления самостоятельности – 75% - 90% детей в учебной группе; - средняя степень – 50% - 74%; - низкая степень – ниже 50%

Методы отслеживания результативности

- педагогическое наблюдение;
- выполнения обучающимися диагностических заданий,
- участия в мероприятиях
- защиты проектов,
- решения задач поискового характера,
- активности обучающихся на занятиях

Формы подведения итогов реализации дополнительной программы:

– продуктивные формы: выставки, фестивали, конкурсы.

– документальные формы подведения итогов реализации программы – портфолио обучающегося.

Кадровое обеспечение программы.

Педагог дополнительного образования, имеющий высшее специальное образование, владеющий современными образовательными технологиями и методиками, умеющий создать безопасную образовательную среду, обладающий специальными личностными качествами и профессиональными компетенциями, необходимыми для осуществления учебно-воспитательной деятельности.

Воспитание.

Исходя из воспитательного идеала, а также основываясь на базовых для нашего общества ценностях (таких как семья, труд, отечество, природа, мир, знания, культура, здоровье, человек) и специфики дополнительного образования, цель воспитания в Центре эстетического воспитания детей заключается в личностном развитии учащихся.

Образовательный процесс в детском объединении предполагает активное освоение компетенций по направленности программы, а также воспитание обучающихся.

Воспитательная деятельность осуществляется по основным направлениям воспитания:

- гражданское воспитание;
- патриотическое воспитание;
- духовно-нравственное воспитание;
- эстетическое воспитание;
- физическое воспитание, формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия;
- трудовое воспитание;
- экологическое воспитание;
- ценности научного познания.

Воспитательная деятельность педагога осуществляется в рамках содержания программы на занятиях в детском объединении. А также на мероприятиях, проводимых в детском объединении и центре. В число организационных форм воспитания входят конкурсы, концерты, выставки, игровые программы, квесты, творческие встречи, воспитательные события, посвящённые памятным датам.

Особенностью воспитательной работы является вовлеченность в нее социальных партнеров (родителей и других сетевых партнеров). Обучающиеся и их родители включены в совместную деятельность – социальную, оздоровительную и досуговую.

Результатом воспитательного процесса в детском объединении является получение каждым обучающимся необходимых социальных навыков, которые помогут ему ориентироваться в мире человеческих взаимоотношений, эффективнее налаживать коммуникацию с окружающим миром, продуктивнее взаимодействовать с людьми разных возрастов и разного социального положения, искать и находить выходы из трудных жизненных ситуаций, осмысленнее выбирать свой жизненный путь для себя и окружающих его людей.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ГОРОДА ХАБАРОВСК «ЦЕНТР ЭСТЕТИЧЕСКОГО ВОСПИТАНИЯ ДЕТЕЙ»

**Календарно-учебный график
на 2023-2024 учебный год
«АНИМАТИКА»**

1-й год обучения (стартовый уровень)

№п/п	Дата	Содержание занятия	Кол-во часов			Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			Всего	Теория	Практика			
1. Знакомство с компьютером и редактором Paint. Paint короткометраж.								
Сентябрь								
1.1		Ознакомление с ПК. Введение в компьютерную графику. Обзор графического редактора Paint. Панель инструментов. Дома при помощи инструментов: кисть, линия, фигуры, заливка.	3	1	2	Ознакомление с ПК. Введение в компьютерную графику. Обзор графического редактора Paint. Панель инструментов.	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Серия рисунков. Короткий мультфильм. Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.
1.2		Панель инструментов. Дома при помощи инструментов: кисть, линия, фигуры, заливка.	3	1	2	Панель инструментов.		
1.3		Панель инструментов. Дома при помощи инструментов: кисть, линия, фигуры, заливка.	3	1	2	Панель инструментов.		

1.4		Панель инструментов. Дома при помощи инструментов: кисть, линия, фигуры, заливка.	3	1	2	Панель инструментов.		
1.5		Группа инструментов «Фигуры». Пейзаж с помощью группы инструментов.	3	1	2	Группа инструментов «Фигуры».		
1.6		Группа инструментов «Фигуры». Пейзаж с помощью группы инструментов.	3	1	2	Группа инструментов «Фигуры».		
1.7		Группа инструментов «Фигуры». Пейзаж с помощью группы инструментов.	3	1	2	Группа инструментов «Фигуры».		
1.8		Выполнение задания «Снеговик из эллипсов»	3		3	«Снеговик»		
Октябрь								
1.9		Выполнение задания «Виноградная гроздь»	3		3	«Виноградная гроздь»		
1.10		Выполнение задания «Бабочки»	3		3	«Бабочки»		
1.11		Выполнение задания «Радуга»	3		3	«Радуга»		

1.12		Выполнение задания «Коллаж»	3		3	Работа с фрагментами изображения		
1.13		Инструмент «Текст» Создание поздравительной открытки.	3		3	Работа с текстом		
1.14		История анимации. Виды анимации. Этапы создания мультфильма.	3	3		Знакомство с анимацией.		
1.15		Выполнение задание «Анимируем мяч»	3	0.5	2.5	Анимация в Paint.		
1.16		Выполнение задание «Анимируем машинку»	3	0.5	2.5	Анимация в Paint.		
1.17		Выполнение задание «Девочка со скакалкой»	3	0.5	2.5	Анимация в Paint.		
Ноябрь								
1.18		Обсуждение и написание сценария для собственного мультика.	3		3	Анимация в Paint.		
1.19		Отрисовка раскадровки по сценарию и эскизов.	3	0.5	2.5	Анимация в Paint.		

1.20		Отрисовка кадров в Paint.	3	0.5	2.5	Анимация в Paint.		
1.21		Отрисовка кадров в Paint.	3		3	Анимация в Paint.		
1.22		Отрисовка кадров в Paint.	3		3	Анимация в Paint.		
1.23		Сбор кадров в мультфильм.	3	0.5	2.5	Анимация в Paint.		
ИТОГО			69	13	56			
2. Стопмоушен анимация								
2.1		История стопмоушен анимации. Процесс создания стопмоушен анимации. Выбор темы для стопмоушен анимации. Написание сценария.	3	1.5	1.5	Ведение в стопмоушен анимацию. Создание своей анимации «Моя игрушка»	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Серия рисунков/фотографий. Стопмоушен анимация «Моя игрушка». Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.
2.2		Прорисовка раскадровки и эскизов.	3	0.5	2.5	Создание своей анимации.		
2.3		Запись озвучки.	3	0.5	2.5	Создание своей анимации.		
Декабрь								
2.4		Фотографирование кадров.	3	0.5	2.5	Создание своей анимации.		

2.5		Фотографирование кадров.	3		3	Создание своей анимации.		
2.6		Фотографирование кадров.	3		3	Создание своей анимации.		
2.7		Фотографирование кадров.	3		3	Создание своей анимации.		
2.8		Монтаж анимации	3	0.5	2.5	Создание своей анимации.		
ИТОГО			24	5.5	18.5			
3. Песочное рисование								
3.1		История создания песочной анимации. Основные приёмы и техники создания песочных изображений. Выбор темы для gif картинки. Раскадровка.	3	2	1	Ведение в песочную анимацию. Изучение основ рисования песком. Развитие навыка песочного рисования gif картинки.	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Серия фотографий. Gif картинка и короткий ролик в технологии песочная анимация. Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.
3.2		Отрисовка изображений на песке. Фотографирование кадров.	3	0.5	2.5	Создание gif картинки.		
3.3		Отрисовка изображений на песке.	3	0.5	2.5			

		Фотографирование кадров.						
Январь								
3.5		Обсуждение и написание сценария.	3	0.5	2.5	Песочная анимация.		
3.6		Прорисовка раскадровки.	3	0.5	2.5			
3.7		Запись озвучки и поиск фонового звука.	3	0.5	2.5			
3.8		Отрисовка изображений на песке.	3	1	2			
3.9			3		3			
3.10		Фотографирование кадров.	3		3			
Февраль								
3.11		Отрисовка изображений на песке.	3		3	Песочная анимация.		
3.12			3		3			
3.13		Фотографирование кадров.	3		3			
3.14			3		3			
3.15		Монтаж фильма.	3	1	2			
3.16			3	1	2			
ИТОГО			48	8	40			
4. Изучение CorelDRAW и Adobe Photoshop. Мультфильм 2D.								
4.1		Введение в векторную графику. Знакомство с программой CorelDRAW.	3	1	2	Векторная графика. Изучение CorelDRAW.	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Серия рисунков. 2D мультфильм.
4.2			3	1	2			

		Команды главного меню. Панель инструментов.					Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.
Март							
4.3		Способы создания графического изображения в CorelDRAW. Графические примитивы. Импорт. Экспорт. Сохранение.	3	1	2	Векторная графика. Изучение CorelDRAW.	
4.4		Работа с объектами. Управление масштабом объекта, упорядочение размещения объектов, группировка и соединение объектов.	3	1	2		
4.5		Работа с цветом, прозрачностью объекта, цветоделение. Работа с текстом. Инструмент «Оболочка». Инструмент «Искажение».	3	1	2		

4.6		Создание теней. Инструмент «Клонирование». Инструмент «Контур». Создание объёмных фигур.	3	1	2			
4.7		Инструменты: перетекание, вытягивание, перспектива. Ручная трассировка.	3	1	2			
4.8		Обсуждение темы для мультфильма. Написание сценария. Прорисовка раскадровки и эскизов.	3	1.5	1.5	Создание короткой 2D анимации при помощи CorelDRAW.		
4.9		Отрисовка	3	0.5	2.5			
4.10		изображений для мультфильма в CorelDRAW.	3		3			
Апрель								
4.11		Запись озвучки. Монтаж.	3	1	2	Создание короткой 2D анимации при помощи CorelDRAW		

4.12		Введение в растровую графику. Интерфейс программы Adobe Photoshop. Создание и сохранение файла.	3	1	2	Растровая графика. Изучение Adobe Photoshop.		
4.13		Способы работы с инструментами Adobe Photoshop.	3	1	2			
4.14		Способы и приёмы редактирования изображения. Выделение и обрезка изображения.	3	1	2			
4.15		Работа со слоями. Режим смешивания. Работа с текстом. Фотомонтаж.	3	1	2			
4.16		Инструменты	3	1	2			
4.17		рисования и	3	1	2			
4.18		ретуширования.	3	1	2			
4.19		Обсуждение темы для мультфильма. Написание сценария. Прорисовка раскадровки и эскизов.	3	1	2	Создание короткой 2D анимации при помощи Adobe Photoshop.		
Май								
4.20	06.05		3	0.5	2.5			

4.21	13.05	Отрисовка изображений для мультфильма в Adobe Photoshop.	3		3	Создание короткой 2D анимации при помощи Adobe Photoshop.		
4.22	17.05	Запись озвучки. Монтаж.	3	1	2			
4.23	20.05	Обсуждение темы для мультфильма. Написание сценария.	3	1	2	Создание 2D мультфильма.		
4.24		Прорисовка раскадровки и эскизов.	3	0.5	2.5			
4.25		Запись озвучки и поиск необходимых фоновых звуков.	3	0.5	2.5			
4.26		Отрисовка изображений для мультфильма	3	1	2			
Июнь								
4.27		Отрисовка изображений для мультфильма.	3		3	Создание 2D мультфильма.		
4.28			3		3			
4.29			3		3			
4.30			3		3			
4.31			3		3			
4.32			3		3			
4.33		Монтаж мультфильма.	3	1	2			

4.34		Монтаж мультфильма. Презентация мультфильма.	3	1	2			
ИТОГО			102	24.5	77.5			
ВСЕГО			243	51	192			

2-й год обучения

№п/п	Дата	Содержание занятия	Кол-во часов			Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			Всего	Тео рия	Прак тика			
1. Коллажная анимация								
Сентябрь								
1.1.		Методы и приёмы коллажно анимации. Используемые материалы. Обсуждение идеи мультфильма.	3	2	1	Вводное занятие.	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Серия фотографий. Короткий ролик в технологии коллажная анимация. Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.
1.2		Написание сценария.	3	1	2	Создание мультфильма в технике коллаж.		
1.3		Прорисовка раскадровки с эскизов.	3		3			
1.4		Запись озвучки и поиск музыки.	3	1	2			
1.5		Отрисовка персонажей и фонов.	3	1	2			
1.6			3		3			
1.7			3		3			

1.8			3		3			
Октябрь								
1.9		Фотосъемка кадров.	3	1	2	Создание мультфильма в технике коллаж.	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Серия фотографий. Короткий ролик в технологии коллажная анимация. Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.
1.10			3	1	2			
1.11			3		3			
1.12			3		3			
1.13		Монтаж мультфильма.	3	1	2			
1.14			3	1	2			
ИТОГО			42	9	33			
2. Стопмоушен анимация из необычных материалов								
2.1		Обсуждение идеи мультфильма с необычными материалами. Знакомство с работами современных авторов в технике стопмоушен анимация.	3	3		Вводное занятие	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Серия фотографий. Короткий ролик в технологии коллажная анимация. Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.
2.2		Написание сценария. Прорисовка раскадровки.	3	1	2	Создание мультфильма с необычными материалами в главной роли.		
2.3		Подбор музыки.	3	1	2			
Ноябрь								
2.4		Фотографирование кадров.	3	1	2	Создание мультфильма с необычными материалами в главной роли.	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Серия фотографий. Короткий ролик в технологии коллажная анимация. Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.
2.5			3		3			
2.6			3	1	2			
2.7			3		3			

2.8		Монтаж мультфильма	3	1	2			
ИТОГО			24	8	16			
3. Песочное рисование								
3.1		Обсуждение техник песочной анимации. Обсуждение идеи мультфильма «Метаморфозы».	3	3		Песочная анимация на тему «Метаморфозы»	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Серия Фотографий/ видеороликов. Мультфильм в технике песочная анимация. Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.
3.2		Написание сценария. Прорисовка раскадровки. Выбор техники (покадровая съёмка/видео съёмка отдельных фрагментов)	3	1	2			
3.3		Запись озвучки, подбор музыки.	3	1	2			
3.4		Покадровая съёмка/ видеосъёмка фрагментов.	3					
Декабрь								
3.5		Покадровая съёмка/ видеосъёмка фрагментов.	3			Песочная анимация на тему «Метаморфозы»		
3.6			3					
3.7			3					

3.8		Монтаж мультфильма.	3								
ИТОГО			24	5	19						
4. Blender 3d анимация											
4.1		Обсуждение идеи мультфильма. Прорисовка эскизов (персонаж, фон). Подбор музыки.	3	1	2	3D мультфильм	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Короткий 3D мультфильм. Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.			
4.2		Создание 3D персонажа и фона в программе Blender.	3	1	2						
4.3			3		3						
4.4		Анимация персонажа.	3	1	2						
			12	3	9						
5. 2D анимация CorelDRAW и Adobe Photoshop											
5.1		Интерфейс и палитра инструментов CorelDRAW.	3	1	2	Повторение графического редактора CorelDRAW.	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Короткий 2D мультфильм. Творческая работа. Участие в выставках и конкурсах.			
Январь											
5.2		Интерфейс и палитра инструментов Adobe Photoshop.	3	1	2				Повторение графического редактора Adobe Photoshop.		
5.3		Обсуждение идеи мультфильма. Написание сценария.	3	2	1					Создание 2D мультфильма.	

5.4		Написание сценария.	3	1	2						
5.6		Прорисовка раскадровки и эскизов. Поиск музыки и запись озвучки.	3	1	2						
5.7		Отрисовка кадров	3	1	2						
5.8		мультфильма.	3		3						
Февраль											
5.9		Отрисовка кадров мультфильма.	3		3						
5.10		Монтаж мультфильма.	3	1	2						
ИТОГО			30	7	23						
6. Итоговый проект											
1		Обсуждение идеи мультфильма и техники исполнения.	3	3					Создание итогового мультфильма.	МАУ ДО «ЦЭВД», кабинет № 31	Создание итогового мультфильма.
2		Написание сценария.	3	1	2						
3			3	1	2						
4			Прорисовка эскизов персонажей и фонов.	3	1	2					
5		3			3						
6		3			3						
Март											
7		Запись озвучки и поиск музыки.	3	1	2	Создание итогового мультфильма.					
8			3		3						
9			3		3						
10		Прорисовка раскадровки	3	1	2						
11			3		3						

12		Создание кадров/видеороликов мультфильма	3	1	2		
13			3		3		
14			3		3		
Апрель							
15		Создание кадров/видеороликов мультфильма	3	1	2	Создание итогового мультфильма.	
16			3		3		
17			3		3		
18			3		3		
19			3		3		
20			3		3		
21			3	1	2		
22			3		3		
23			3		3		
Май							
24		Создание кадров/видеороликов мультфильма	3		3	Создание итогового мультфильма.	
25			3		3		
26			3		3		
27			3	1	2		
28			3		3		
29			3		3		
30			3	1	2		
Июнь							
31		Монтаж мультфильма.	3	2	1	Создание итогового мультфильма.	
32			3		3		
33			3		3		
34			3		3		
35			3		3		
36			3		3		

37			3		3			
38		Презентация готового мультфильма.	3		3			
ИТОГО			114	15	99			
ВСЕГО			246	47	199			