

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КАЗАНСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ»**

Рассмотрено

На заседании педагогического совета

МАУ ДО «Казанский центр развития детей»

Протокол № 19

от «08» 08 2025 г.

Утверждаю

Директор МАУ ДО

«Казанский центр развития детей»

Е.В. Терентьева

Приказ № 41

«08» 08 2025 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА**

«Студия анимационной графики»

Направленность: техническая

Срок реализации: 1 год (68 часов)

Возраст учащихся: 7 – 16 лет

Уровень программы: базовый

Автор – составитель:

Изместьева Виктория Владимировна,
педагог дополнительного образования

с. Казанское 2025г.

Паспорт программы

1	Название организации	МАУ ДО «Казанский центр развития детей»
2	Название программы	«Студия анимационной графики»
3	Направленность	Техническая
4	Срок реализации	68 часов
5	Возраст учащихся	7 – 16 лет
6	Вид деятельности	Клуб по интересам
7	Автор - составитель	Изместьева Виктория Владимировна, педагог дополнительного образования
8	Цель	Создание условий для всестороннего развития личности обучающихся, раскрытия их творческого потенциала и формирования базовых навыков в области анимационной графики и цифрового искусства.
9	Задачи	<p>Обучающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Познакомить учащихся с базовыми принципами покадровой анимации; 2. Научить работе с программным обеспечением для создания анимации (FlipaClip: 2D- анимация); 3. Обучить принципам создания увлекательных сюжетов, построения повествования и создание дизайна и характера персонажей. <p>Развивающие:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Научить планировать работу, разбивать большой проект на этапы, последовательно двигаться к цели; 2. Тренировать точность движений при работе с гаджетами и графическим приложением, а также цифровым ПО; 3. Поощрять создание собственных миров, персонажей и историй. <p>Воспитательные:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Воспитывать умение работать в команде, слушать и слышать других, выражать свои мысли; 2. Поощрять инициативу и ответственность за выполнение своей части работы в проекте; 3. Формировать понимание того, что качественная анимация требует времени и усилий.

10	Планируемые результаты	<p>В результате освоения программы «Киноклуб» обучающиеся будут знать: базовые принципы анимации, виды анимации, этапы создания анимационного проекта, основы композиции, цвета и света в графике, правила работы с приложением, элементарные понятия сторителлинга (персонаж, сюжет, конфликт).</p> <p>уметь: разрабатывать простые идеи для анимационных сюжетов, создавать простые эскизы персонажей и фонов, выполнять раскадровку коротких анимационных сцен, уметь работать с приложением (FlipaClip: 2D- анимация), создавать короткие анимированные ролики (например, простые GIF-анимации, сцены с движущимися персонажами), применять базовые принципы анимации на практике, экспортировать готовые анимационные работы в различные форматы.</p> <p>личные качества: планировать свою деятельность по созданию анимационного проекта, самостоятельно оценивать и корректировать свои действия в процессе работы, искать и систематизировать информацию, необходимую для создания анимации (например, референсы), использовать различные источники информации (текст, изображение, видео), четко формулировать свои мысли и идеи, презентовать свои работы и идеи другим, слушать и слышать собеседника, конструктивно обсуждать идеи, стремиться к самообразованию и освоению новых инструментов, развить эстетический вкус и художественное восприятие.</p>
11	Адресат программы	<p>МАОУ «Новоселезневская СОШ», п. Новоселезнево, ул. Школьная, 21</p>

Пояснительная записка

Нормативно - правовой и документальной основой дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Студия анимационной графики» являются:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации" (ред. от 02.07.2021);
2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями 30.09.2020);
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей" (с изменениями 02.02.2021 № 38);
5. «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-2 "Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»// Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28;
6. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";
7. Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
8. Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ // Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816;
9. Методические рекомендации для субъектов Российской Федерации по вопросам реализации основных и дополнительных общеобразовательных программ в сетевой форме // утв. Министерством просвещения Российской Федерации от 28.06.2019 № МР-81/02;
10. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
11. План мероприятий по реализации в 2021-2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. //Утверждён Распоряжением

Правительства Российской Федерации от 12 ноября 2020 № 2945-р;

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

Актуальность. В последние годы наблюдается значительный рост интереса к анимации как к профессиональной сфере, так и среди любителей. Анимация используется в кино, рекламе, видеоиграх, образовательных материалах и социальных сетях. С развитием технологий, таких как 3D – моделирование, виртуальная и дополненная реальность, анимация становится доступной для более широкой аудитории. Программа помогает учащимся освоить современные инструменты и техники. Анимация способствует развитию креативности и воображения у детей и подростков, что важно в условиях современного мира, где творческие навыки становятся все более востребованными.

Новизна программы. Программа включает новые подходы к обучению, такие как проектное обучение, использование современных программных средств и технологий для создания анимации. Учащиеся могут работать над реальными проектами, что позволяет им применять полученные знания на практике и развивать портфолио. Обучение анимации включает в себя работу в команде, презентацию проектов и взаимодействие с аудиторией, что способствует развитию навыков коммуникации и творчества.

Методические условия. Программа соответствует современным тенденциям развития российского образования, а также возможностью расширения кругозора школьников, созданием для них в процессе деятельности ситуации успеха.

Особенность программы. Особенность программы заключается в ее комплексном, междисциплинарном и проектно – ориентированном подходе к развитию детей, который сочетает в себе искусство, технологии и навыки 21-го века.

У программы имеются следующие ключевые особенности:

1. Интеграция искусства и технологий. Дети не просто учатся рисовать и работать на смартфоне, они учатся синтезировать художественное мышление (дизайн персонажей, композиция, цвет) с цифровыми технологиями (приложение «FlipaClip: 2D-анимация», раскадровка, монтаж). Это уникальное сочетание, которое редко встречается в программах дополнительного образования.

2. Проектно – ориентированное обучение. Главный акцент делается на создании законченных анимационных проектов. Дети проходят весь путь от идеи и сценария до готового мультфильма (или его фрагмента). Это дает им бесценный опыт работы над реальным проектом, развивает навыки планирования, последовательности и доведения начатого до конца.

3. Развитие креативного мышления и воображения. Анимация – живое воплощение фантазии. Программа стимулирует детей придумывать сюжеты, а затем «оживлять» их, что мощно развивает творческие способности и нестандартное мышление.

4. Формирование цифровых навыков и технологической грамотности. Дети осваивают современные программы для анимации (FlipaClip: 2D-анимация), учатся работать со звуком, видео и ,непосредственно, самой анимацией. Это дает им актуальные и востребованные навыки в цифровом мире.

5. Развитие навыков сторителлинга (рассказывания историй). Анимация – прежде всего история в движении. Программа учит детей создавать захватывающие сюжеты, прорабатывать характеры персонажей, выстраивать повествование, что развивает логику, связную речь и умение четко выражать свои идеи.

6. Командная работа и социализация. Многие анимационные проекты – результат коллективного труда. Дети учатся работать в команде, распределять роли, слушать и слышать друг друга, совместно решать творческие и технические задачи.

7. Развитие мелкой моторики и усидчивости. Работа со смартфоном, деталями (в случае покадровой анимации), точные действия в программах тренируют мелкую моторику, а сам процесс анимации требует терпения и усидчивости.

8. Создание портфолио и возможность самовыражения. По завершении программы у каждого ребенка остаются его собственные анимационные работы, которые он может показать. Это формирует чувство гордости за свой труд, повышает самооценку и дает возможность уникального самовыражения.

Таким образом, «Студия анимационной графики» - это не просто кружок, а комплексная развивающая среда, где дети учатся мыслить, творить и воплощать идеи в жизнь с помощью современных цифровых инструментов, получая при этом ценные навыки для дальнейшего развития.

Формы и режим занятий

Возраст обучающихся 7 - 16 лет. Набор детей - на добровольной основе.

Состав группы от 10 – 20 человек.

Место проведения занятий – учебный класс.

Направленность программы - техническая.

Объем программы – 68 часов.

Учебная нагрузка на ребенка – 2 часа 1 раз в неделю, длительность одного занятия 45 минут (1 академический час).

Программа реализуется в сетевой форме взаимодействия.

Форма обучения: очная, с применением дистанционных технологий.

Формы организации образовательного процесса: групповые, мини-группы.

Цель данной программы – создание условий для всестороннего развития личности обучающихся, раскрытия их творческого потенциала и формирования базовых навыков в области анимационной графики и цифрового искусства.

Задачи программы:

Обучающие:

1. Познакомить учащихся с базовыми принципами покадровой анимации;
2. Научить работе с программным обеспечением для создания анимации (FlipaClip: 2D-анимация);
3. Обучить принципам создания увлекательных сюжетов, построения повествования и создание дизайна и характера персонажей.

Развивающие:

1. Научить планировать работу, разбивать большой проект на этапы, последовательно двигаться к цели;
2. Тренировать точность движений при работе с гаджетами и графическим приложением, а также цифровым ПО;
3. Поощрять создание собственных миров, персонажей и историй.

Воспитательные:

1. Воспитывать умение работать в команде, слушать и слышать других, выражать свои мысли;
2. Поощрять инициативу и ответственность за выполнение своей части работы в проекте;
3. Формировать понимание того, что качественная анимация требует времени и усилий.

Планируемые результаты

По окончании программы учащиеся *будут знать:* базовые принципы анимации, виды анимации, этапы создания анимационного проекта, основы композиции, цвета и света в графике, правила работы с приложением, элементарные понятия сторителлинга (персонаж, сюжет, конфликт).

По окончании программы учащиеся **будут уметь:** разрабатывать простые идеи для анимационных сюжетов, создавать простые эскизы персонажей и фонов, выполнять раскадровку коротких анимационных сцен, уметь работать с приложением (FlipaClip: 2D-анимация), создавать короткие анимированные ролики (например, простые GIF-анимации, сцены с движущимися персонажами), применять базовые принципы анимации на практике, экспортировать готовые анимационные работы в различные форматы.

Так же дети **смогут:** планировать свою деятельность по созданию анимационного проекта, самостоятельно оценивать и корректировать свои действия в процессе работы, искать и систематизировать информацию, необходимую для создания анимации (например, референсы), использовать различные источники информации (текст, изображение, видео), четко формулировать свои мысли и идеи, презентовать свои работы и идеи другим, слушать и слышать собеседника, конструктивно обсуждать идеи, стремиться к самообразованию и освоению новых инструментов, развить эстетический вкус и художественное восприятие.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения конкретного курса

Личностными результатом является:

1. проявление и развитие креативного мышления, воображения и фантазии, способности к нестандартному видению и поиску оригинальных решений;
2. проявление устойчивого интереса к миру анимации, компьютерной графики, информационных технологий и искусства, стремление к самостоятельному изучению нового;
3. развитие усидчивости, терпения, аккуратности, внимательности к деталям;
4. ответственное отношение к выполнению заданий, умение доводить начатое до конца, ответственность за результаты своего труда;
5. развитие уверенности в собственных силах, осознание своих способностей и достижений через создание собственных анимационных проектов;
6. формирование понимания принципов гармонии, красоты и выразительности в изобразительном искусстве;
7. проявление интереса к профессиям, связанным с анимацией, дизайном, информационными технологиями.

Метапредметными результатами являются:

1. планировать этапы своей работы, распределять время и ресурсы;
2. осуществлять самоконтроль и самооценку процесса и результата своей деятельности, вносить необходимые коррективы;
3. осуществлять поиск информации, необходимой для создания анимации;

4. анализировать, сравнивать, классифицировать различные элементы анимации и графики, устанавливать причинно-следственные связи (например, как изменение тайминга влияет на движение);
5. эффективно взаимодействовать в группе /команде при создании коллективных проектов, распределять роли и обязанности;
6. четко и логично излагать свои идеи, аргументировать свою точку зрения, представлять результаты своей творческой деятельности.

Предметными результатами являются:

1. знать основные понятия и принципы анимации (фазы движения, тайминг, спейсинг, сжатие /растяжение и др.);
2. различные виды и техники анимации (покадровая, перекладка, 2D цифровая) и их особенности;
3. основные этапы производственного цикла создания анимационного проекта (от идеи до финального рендеринга);
4. базовые принципы композиции, цвета, света и тени в графике;
5. элементарные основы сторителлинга (персонаж, сюжет, конфликт, завязка, кульминация, развязка);
6. базовый функционал используемого приложения для создания анимации (основы работы со слоями, инструментами рисования и т.д.);
7. уметь разрабатывать простые идеи и сценарии для коротких анимационных сюжетов;
8. создавать эскизы и простые дизайны персонажей и фонов;
9. выполнять раскадровку коротких анимационных сцен;
10. использовать основные инструменты выбранного приложения;
11. оживлять простые объекты и персонажей, применяя изученные принципы движения;
12. добавлять звуковые эффекты и фоновую музыку к анимационным роликам;
13. осуществлять базовый монтаж анимационного материала;
14. экспортировать готовые анимационные работы в различные форматы (GIF, MP4);
15. представлять свой анимационный продукт.

Оценочные материалы

Оценка знаний, умений и навыков, полученных детьми в ходе изучения данной дополнительной общеобразовательной программы, проводится по окончании программы. Здесь не существует хороших или плохих отметок. Основная цель контроля знаний, состоит в том, чтобы определить векторы дальнейшего развития детей, понять какие темы западают, а какие были очень хорошо поняты. При этом оценка обеспечивает обратную связь для обучающихся.

Результативность обучения по программе определяется в виде наблюдения

педагога и оценивается по уровневой системе: «высокий», «средний», «низкий».

Формы оценки качества знаний – обобщающие беседы, устные опросы, наблюдения педагога за выполнением практического задания.

Для фиксации полученных знаний по окончании программы используется карта наблюдений за результатами обучения (**приложение 1**). Диагностика результатов дополнительного образования детей представлена в **приложении 2**.

Формы аттестации

Формы, порядок и периодичность аттестации и контроля.

Для отслеживания уровня усвоения содержания программы и своевременного внесения результатов, целесообразно использовать следующие формы контроля: текущий, тематический, итоговый.

1. Текущий контроль – оперативная и динамичная проверка результатов обучения, сопутствующая процессу выработки и закрепления умений и навыков детей (проверка знаний). Текущий контроль за реализацией программы предусмотрен в конце каждого раздела. Контрольное занятие может быть проведено в форме беседы, опроса, тестирования, зачетного занятия и др., учитывая содержание дисциплины.

2. Тематический контроль – проверка решения заранее определенных задач или программного материала (контрольные занятия, выполнение творческого задания).

3. Итоговая аттестация в объединении проводится в конце учебного года. На заключительном занятии подводятся итоги работы за год, оформляется выставка, анализируются результаты, поощряются лучшие учащиеся. Протокол результатов аттестации обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе представлен в **приложении 3**.

Формы отслеживания и фиксирования образовательного результата:

- портфолио объединения;
- журнал посещаемости;
- грамота, диплом.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- фото-видео запись;
- выставка;
- тестирование и др.

Учебный план

Дисциплины, модули	Трудоемкость (количество академических часов)			Формы промежуточной (итоговой) аттестации	Формы организации занятий
	всего	теория	практика		
Модуль 1. Введение в анимацию				Тестирование	Очные занятия
Техника безопасности. История анимации	2	1	1		
Основные принципы анимации. Различные виды анимации	2	1	1		
Всего	4	2	2		
Модуль 2. Основы графического дизайна				Тестирование	Очные занятия
Цветовая теория. Композиция и типографика.	2	1	1		
Знакомство с программами для графического дизайна	6	2	4		
Всего	8	3	5		
Модуль 3. Создание персонажей				Тестирование	Очные занятия
Дизайн персонажа. Разработка характеров и биографий персонажей	2	1	1		
Эмоциональная выразительность в анимации	6	1	5		
Всего	8	2	6		
Модуль 4. Сценарное мастерство				Тестирование	Очные занятия
Основы написания сценариев для анимации. Структура сюжета и развитие персонажей	4	1	3		
Создание раскадровок	8	1	7		
Всего	12	2	10		
Модуль 5. Технологии анимации. Звук и музыка в анимации				Тестирование	Очные
Обзор программного обеспечения для анимации. Основы работы с 2D-анимацией. Роль звукового оформления в анимации. Синхронизация звука и изображения	8	2	6		
Всего	8	2	6		

Модуль 6. Проектирование и работа над проектом					Очные
Создание индивидуального и группового проекта. Презентация и критика работ	26	4	22		
Всего	26	4	22		
Итоговая аттестация	2	0	2	Демонстрация готовых проектов	Очные
	68	15	53		

Содержание программного материала

Модуль 1. «Введение в анимацию»

Тема 1. Техника безопасности. История анимации (2 часа)

Теория (1 час). Техника безопасности при работе с оборудованием и правилами поведения в помещении.

Практика (1 час). Знакомство с историей анимации.

Тема 2. Основные принципы анимации. Различные виды анимации (2 часа)

Теория (1 час). 12 принципов анимации, 2D, 3D, стоп-моушн анимация и т.д.

Практика (1 час). Знакомство с приложением (FlipaClip) для создания 2D-анимации.

Модуль 2. «Основы графического дизайна»

Тема 1. Цветовая теория. Композиция и типографика (2 часа)

Теория (1 час). Знакомство с цветовой теорией (понимание цветового круга, цветовых схем и психологических аспектов цвета), понимание композиций и принципов в дизайне (симметрия, асимметрия, центрирование и правило третей), а также аспекты типографики (шрифты, иерархия текста, кернинг, трекинг и интерлиньяж).

Практика (1 час). Работа с цветовой теорией, а также с композицией и типографикой в ПО.

Тема 2. Знакомство с программами для графического дизайна (6 часов)

Теория (2 часа). Ознакомление с программами для графического дизайна (Figma, Photoshop, InDesign, Procreate, Sketchbook, Blender, Glyphs 3).

Практика (4 часа). Создание первой парной работы в приложении FlipaClip.

Модуль 3. «Создание персонажей»

Тема 1. Дизайн персонажа. Разработка характеров и биографий персонажей (2 часа)

Теория (1 час). Знакомство с концепцией (определение роли персонажа, учет мира в произведении, создание уникальной черты), характером (определение черт характера, проработка мотивации, проработка конфликтов), внешностью (детальное описание физических характеристик, учет одежды и стиля, описание преобразований внешнего облика), биографией

(проработка биографии, описание переломных моментов, показ динамики изменения персонажа).

Практика (1 час). Создание набросков персонажей и разработка их характеров и биографий.

Тема 2. Эмоциональная выразительность в анимации (6 часов)

Теория (1 час). Знакомство с передачей чувств через мимику, движения, цвет и музыку в анимации.

Практика (5 часов). Начало работы над индивидуальным проектом в приложении FlipaClip.

Модуль 4. «Сценарное мастерство»

Тема 1. Основы написания сценариев для анимации. Структура сюжета и развитие персонажей (4 часа)

Теория (1 час). Знакомство с понятием идеи сюжета, его построением, разработкой персонажей, написанием диалогов, визуализацией сценария.

Практика (3 часа). Проработка сюжета к индивидуальному проекту в приложении FlipaClip.

Тема 2. Создание раскадровок (8 часов)

Теория (1 час). Знакомство с понятием раскадровка и что в него входит.

Практика (7 часов). Разработка раскадровок для индивидуальных проектов.

Модуль 5. «Технологии анимации. Звук и музыка в анимации»

Тема 1. Обзор программного обеспечения для анимации. Основы работы с 2D-анимацией.

Роль звукового оформления в анимации. Синхронизация звука и изображения (8 часов)

Теория (2 часа). Повторное объяснение работы в приложении и основы работы с 2D-анимацией. Знакомство с ролью звукового оформления в анимации, а также с синхронизацией звука и изображения в анимации.

Практика (6 часов). Подбор музыки и звуковых эффектов к индивидуальным проектам, продолжение работы над анимацией.

Модуль 6. «Проектирование и работа над проектом»

Тема 1. Создание индивидуального и группового проекта. Презентация и критика работ (26 часов)

Теория (4 часа). Повторное объяснение итогового варианта работы (что должно получиться), помощь педагога в создании сюжетов, персонажей и т.д.

Практика (22 часа). Продолжение работы над индивидуальным проектом, предварительная презентация и критика работ.

Итоговая аттестация (2 часа). Демонстрация готовых проектов.

Методические материалы

Для успешной реализации данной программы используются современные методы и формы занятий, которые помогают сформировать у обучающихся интерес к данному направлению.

1. Методы работы.

- **Наглядные методы** – плакаты, схемы, таблицы, фильмы, презентации;
- **Словесные методы** – беседы с элементами диалога, обобщающие рассказы, объяснение;
- **Практические методы** – практические задания, работа с литературой, наблюдения и самонаблюдения, анализ, решение ситуативных задач.
- **Игровые методы** – проведение разнообразных игр (малоподвижных, сюжетно – ролевых, дидактических и т.д).

2. Формы работы.

При организации занятия органически сочетаются все формы работы с обучающимися: коллективные, индивидуальные, групповые и т.д.

Форма занятий:

- Беседы
- Объяснения
- Практические работы

Педагогические технологии

При реализации программы используются **педагогические технологии**:

-Технология личностно-ориентированного обучения, которая предполагает опору на субъектный опыт ребенка, учет возрастных и личностных возможностей и особенностей обучающихся, создание ситуации успеха, сотрудничество, партнерство преподавателя и обучающихся.

-Технология дифференцированного обучения предполагает использование заданий различного уровня сложности, подбор специальных индивидуальных заданий и упражнений, нацеленных на устранение проблем и недостатков у отдельных детей (отстающих по определенной теме или пропускающих по причинам болезней).

-Технологии здоровьесбережения направлены как на сохранение и укрепление здоровья детей, так и на формирование безопасного и здорового образа жизни. Особое внимание на каждом занятии уделяется режиму, технике безопасности, смене видов деятельности, отслеживанию состояния детей (осанка, утомляемость, эмоциональность,

напряженность и др.).

Условия реализации программы

Для занятий необходим учебный кабинет, оборудованный в соответствии с санитарно-гигиеническим требованиям.

Оборудование кабинета: столы, стулья, интерактивная доска, компьютер.

Материально-техническая база:

1. Бумага А4;
2. Простые карандаши;
3. Цветные карандаши;
4. Индивидуальные гаджеты (смартфоны или планшеты);
5. Стилусы для смартфона;
6. Зарядные устройства.

Информационное обеспечение: организация общения с детьми и их родителями будет осуществляться в чате беседы через социальную сеть «ВКонтакте».

Кадровое обеспечение: педагог, реализующий данную программу, должен иметь педагогическое образование, также приветствуется образование графического дизайнера и аниматора. Требования к стажу педагогической работы нет.

Методическое обеспечение дополнительной образовательной программы по разделам и темам

№	Наименование раздела и темы	Приемы и методы	Формы организации и проведения	Средства обучения Очно
Модуль 1. «Введение в анимацию»				
1	Тема 1. Техника безопасности. История анимации (2 часа)			
1.1	Теория (1 час). Техника безопасности при работе с оборудованием и правилами поведения в помещении	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер
1.2	Практика (1 часа). Знакомство с историей анимации	Наглядный, практический; интерактивный	Индивидуальная	Мультимедиа, компьютер

2	Тема 2. Основные принципы анимации. Различные виды анимации (4 часа)			
2.1	Теория (1 час). 12 принципов анимации, 2D, 3D, стоп-моушн анимация и т.д	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер
2.2	Практика (1 часа). Знакомство с приложением (FlipaClip) для создания 2D-анимации	Наглядный, практический; интерактивный	Индивидуальная	Мультимедиа, компьютер

Модуль 2. «Основы графического дизайна»

1	Тема 1. Цветовая теория. Композиция и типографика (2 часа)			
1.1	Теория (1 час). Знакомство с цветовой теорией, понимание композиций и принципов в дизайне, а также аспекты типографики	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер
1.2	Практика (1 час). Работа с цветовой теорией, а также с композицией и типографикой в ПО	Наглядный, практический; интерактивный, творческая мастерская	Индивидуальная	Мультимедиа, компьютер
2	Тема 2. Знакомство с программами для графического дизайна (6 часов)			
2.1	Теория (2 часа). Ознакомление с программами для графического дизайна	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер

2.2	Практика (4 часа). Создание первой парной работы в приложении FlipaClip	Практический, интерактивный, творческая мастерская	Парная	Мультимедиа, компьютер
------------	--	--	--------	---------------------------

Модуль 3. «Создание персонажей»

1	Тема 1. Дизайн персонажей. Разработка характеров и биографий персонажей (2 часа)			
1.1	Теория (1 час). Знакомство с концепцией, характером, внешностью, биографией	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер

1.2	Практика (1 час). Создание набросков персонажей и разработка их характеров и биографий	Практический, интерактивный, творческая мастерская	Парная	Мультимедиа, компьютер, карандаши (простые и цветные), бумага А4
2	Тема 2. Эмоциональная выразительность в анимации (6 часов)			
2.1	Теория (1 час). Знакомство с передачей чувств через мимику, движения, цвет и музыку в анимации	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер
2.2	Практика (5 часов). Начало работы над индивидуальным проектом в приложении FlipaClip	Практический, интерактивный, творческая мастерская	Индивидуальная	Мультимедиа, компьютер
Модуль 4. «Сценарное мастерство»				
1	Тема 1. Основы написания сценариев для анимации. Структура сюжета и развитие персонажей (4 часа)			
1.1	Теория (1 час). Знакомство с понятием идеи сюжета, его построением, разработкой персонажей, написанием диалогов, визуализацией сценария	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер
1.2	Практика (3 часа). Проработка сюжета к индивидуальному проекту в приложении FlipaClip	Практический, интерактивный, творческая мастерская	Индивидуальная	Мультимедиа, компьютер, карандаши (простые и цветные), бумага А4
	Тема 2. Создание раскадровок (8 часов)			
	Теория (1 часа). Знакомство с понятием раскадровка и что в него входит	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер
	Практика (7 часа). Разработка раскадровок для индивидуальных проектов	Практический, интерактивный, творческая мастерская	Индивидуальная	Мультимедиа, компьютер
Модуль 5. «Технологии анимации. Звук и музыка анимации»				
Тема 1. Обзор программного обеспечения для анимации				

1.1.	Теория (2 часа). Повторное объяснение работы в приложении и основы работы с 2D-анимацией. Знакомство с ролью звукового оформления в анимации, а также с синхронизацией звука и изображения в анимации	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер
1.2.	Практика (6 часов). Подбор музыки и звуковых эффектов к индивидуальным проектам, продолжение работы над анимацией	Практический, интерактивный, творческая мастерская	Индивидуальная	Мультимедиа, компьютер
Модуль 6. «Проектирование и работа над проектом»				
Тема 1.Создание индивидуального и группового проекта. Презентация и критика работ				
1.1.	Теория (4 часа). Повторное объяснение итогового варианта работы, помощь педагога в создании сюжетов, персонажей и т.д	Наглядный; диалог	Коллективная; рассказ	Мультимедиа, компьютер
1.2.	Практика (22 часа). Продолжение работы над индивидуальным проектом, предварительная презентация работ	Наглядный, практический, интерактивный, творческая мастерская	Индивидуальная	Мультимедиа, компьютер
Итоговая аттестация (2 часа).				

Требования техники безопасности в процессе реализации программы

Инструктаж по технике безопасности обучающихся проводит педагог объединения не реже двух раз в год – в сентябре (вводный) и в январе (повторный). Для обучающихся, пропустивших инструктаж по уважительной причине, - в день выхода на занятия; для обучающихся, поступивших в течение учебного года – в первый день их занятий. Этот инструктаж включает в себя: информацию о режиме занятий, правилах поведения, обучающихся во время занятий, во время перерывов в помещениях, на территории учреждения, инструктаж по пожарной безопасности, правила поведения в случае возникновения чрезвычайной ситуации, по правилам дорожно-транспортной безопасности, безопасному маршруту в учреждение и т.д.

Непосредственно перед каждым занятием проводится **промежуточный инструктаж**, который напоминает обучающимся о безопасном поведении на занятиях.

Общие требования безопасности

Безопасность на занятиях: обеспечение безопасной обстановки в кабинете, включая отсутствие острых предметов и препятствий, которые могут привести к травмам.

Эргономика рабочего места: правильная организация рабочего места для учащихся, включая удобные стулья и столы, а также правильное расположение экранов смартфонов.

2. Требования безопасности в начале работы

- Проведение инструктажей по технике безопасности перед началом занятий.
- Обеспечение свободного доступа к эвакуационным выходам и знакомство учащихся с планом эвакуации.
- Наличие огнетушителей и других средств пожаротушения, а также обучение учащихся их использованию.
- Обучение правилам личной гигиены, особенно в условиях длительной работы со смартфоном (перерывы, гимнастика для глаз).
- Создание комфортной атмосферы в группе, предотвращение стрессовых ситуаций.

3. Требования безопасности во время работы

- Обучение правилам безопасного использования компьютерной техники, включая

правильное подключение и отключение оборудования.

- Проверка состояния электропроводки и оборудования, использование сертифицированных устройств.
- Использование только лицензионного обеспечения для предотвращения юридических проблем и обеспечения безопасности данных.
- Обучение учащихся основам кибербезопасности, включая создание сложных паролей и защиту личной информации.

4. Требования безопасности в аварийных ситуациях

- Своевременное информирование персонала о возникшей аварии.
- Организация безопасной и быстрой эвакуации людей из зоны поражения.
- Обучение основам оказания первой помощи.
- Наличие аптечек с необходимыми медикаментами и средствами первой помощи.
- Обеспечение персонала индивидуальными средствами защиты (маски, перчатки, каски и др).
- Определение безопасных маршрутов передвижения в условиях аварии.
- Запрет на использование электрических приборов и открытого огня в зоне аварии.
- Налаживание эффективной системы связи для координации действий в экстренной ситуации.
- Соблюдение порядка на рабочих местах и отсутствие потенциально опасных предметов, которые могут травмировать.
- Обеспечение психологической помощи пострадавшим и свидетелям аварийной ситуации.

5. Требования безопасности по окончании работы

- Убедитесь, что все инструменты и оборудование отключены и находятся в безопасном состоянии.
- Уберите мусор, остатки материалов и инструменты с рабочего места, чтобы предотвратить травмы.
- Все рабочие инструменты и материалы должны храниться в специально отведенных местах.
- Информирование руководства о любых происшествиях или нестандартных

ситуациях, возникших в процессе работы.

Рабочая программа воспитания

Цель программы воспитательной работы – воспитание высоконравственной личности, имеющей активную гражданскую позицию, разделяющей ценности здорового образа жизни, гуманизма и бережного отношения к природе родного края.

Задачи воспитательной работы:

1. Создание условий для личностного роста каждого обучающегося, через интерес к процессу обучения в объединении и создание условий для реализации творческих и научных идей;
2. Создание благоприятного психологического климата в объединении, развитие навыков коммуникации и командной работы;
3. Формирование объемно-пространственного мышления, способности самостоятельно оценивать уровень сложности работы;
4. Формирование проектного мышления;
5. Формирование навыков публичных выступлений.

Планируемые результаты воспитательной работы

В ходе воспитательной работы в рамках образовательной программы у обучающихся должны быть сформированы:

- 1) осознанное отношение к профессиональному самоопределению;
- 2) навыки ведения здорового образа жизни;
- 3) толерантность, умение работать в команде и налаживать коммуникации со сверстниками;
- 4) получение необходимого социального опыта и формирование принимаемой обществом системы ценностей.

Помимо самих занятий организуются мероприятия воспитательного характера в **форме** бесед, игр, просмотров и обсуждения фильмов, видеоматериалов. Данные воспитательные мероприятия направлены на развитие в детях чувства коллективизма, взаимопомощи, умения слушать других и учиться выражать свое мнение, работать в

команде.

Методы воспитательного воздействия. Обучающиеся также участвуют в воспитательных и профилактических мероприятиях МАУ ДО КЦРД, а также сельских мероприятиях.

Работа с родителями предусматривает проведение родительских собраний, индивидуальную работу, использование чата в беседе в социальной сети «ВКонтакте».

Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятия	Тема	Сроки проведения
1	День открытых дверей	Презентация кружка	Сентябрь
2	25 сентября день машиностроителя	Выставка анимационных работ «Машиностроитель»	Сентябрь
3	9 октября День почти	Акция «Письмо благодарности»	Октябрь
4	Игровая программа на каникулах	«УРА - Каникулы»	Ноябрь
5	«Скоро-скоро Новый год»	Изготовление новогодних игрушек на ёлку	Декабрь
6	Игровая площадка на каникулах	«Зимние забавы»	Январь
7	23 Февраля	Мастер- класс открытка к 23 февраля	Февраль
8	8 Марта	Мастер-класс «Цветы для мам»	Март
9	22 апреля «День земли»	Конкурс обратного инжиниринга «Ещё пригодится»	Апрель

Календарный учебный график

Название группы/ модуля	Срок учебного года (продолжительность обучения)	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего академических часов	Количество учебных недель	Кол-во занятий в неделю, продолжительность одного занятия (мин)
«Студия анимационной графики» МАОУ Новоселезневская СОШ	9 месяцев	15.09.2025г.	31.05.2026	68	34	Продолжительность занятия 45 минут 1 раз в неделю

Список литературы

1. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео: азбука анимации: учебник / Н. С. Куркова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 205 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-17849-4. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566290>.,
2. Шульга, И. И. Педагогическая анимация: учебник для вузов / И. И. Шульга. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 142 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10001-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/557342>.,
3. Пименов, В. И. Видеомонтаж: учебник для среднего профессионального образования / В. И. Пименов. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 159 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-20729-3. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566413>.,
4. Дубровин, В. М. Основы изобразительного искусства. Композиция: учебник для среднего профессионального образования / В. М. Дубровин; под научной редакцией В. В. Корешкова. — 2-е изд. — Москва: Издательство Юрайт, 2025. — 313 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-18016-9. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/566341>.

Источники

1. История анимации: от начала до сегодняшнего дня. — <https://www.google.com/url>.,
2. История анимации: путь от первых мультфильмов до современных шедевров. — <https://www.google.com/url>.,
3. Аниме: история, жанры и особенности японской анимации. — <https://www.google.com/url>.,
4. Роль цвета в анимации: секреты профессионалов. — <https://www.google.com/url>.

**Таблица «Карта наблюдений за результатами обучения по программе
«Студия анимационной графики»**

№	Ф.И. учащегося	Освоил теоретический материал по темам и разделам	Знает специальные термины, используемые на занятиях	Научился использовать полученные знания в практической деятельности	Может объяснить и рассказать другому то, что понял и узнал сам	Научился получать информацию из различных источников

Оценка по каждому показателю:

Ярко проявляется – 5
баллов; Проявляется – 4
балла; Слабо проявляется –
3 балла;
Не проявляется – 2 балла.

Итоговая оценка выводится как среднее арифметическое (сумма баллов делится на 5)

5-4.56 – высокий уровень;
4.4 – 3.96 – хороший уровень;
3.8 – 2.96 – средний уровень;
2.8 – 2.6 – низкий уровень

Диагностика результатов дополнительного образования детей

С помощью данной диагностики прослеживается динамика развития обучающихся.

При диагностике показателя «Мотивация к занятиям» можно использовать опрос детей и их родителей по следующим вопросам:

ДЕТЯМ В НАЧАЛЕ УЧЕБНОГО ГОДА

1. Что привело тебя к нам?
2. Чего ты хочешь добиться в результате занятий в этом году?

РОДИТЕЛЯМ В НАЧАЛЕ УЧЕБНОГО ГОДА

1. Что привело Вашего ребенка к нам?
2. Какие результаты обучения ребенка Вас интересуют?

ДЕТЯМ В КОНЦЕ УЧЕБНОГО ГОДА

1. Что дали тебе занятия в объединении?
2. Ты продолжишь обучение в следующем году?

РОДИТЕЛЯМ В КОНЦЕ УЧЕБНОГО ГОДА

1. Удовлетворены ли Вы занятиями вашего ребенка в объединении?
2. Стоит ли Вашему ребенку продолжать обучение в этом объединении в будущем году?

**Протокол результатов аттестации обучающихся
по дополнительной общеразвивающей программе «Студия анимационной графики»**

20____/20____ учебный год

Вид аттестации _____
(предварительная, текущая, промежуточная, итоговая)

Художественное объединение: _____

Образовательная программа и срок ее реализации: _____

Год обучения: _____ Кол-во учащихся в группе: _____

ФИО педагога: _____

Дата проведения аттестации: _____

Форма проведения: _____

Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)

№	Фамилия, имя	Уровень достижения предметных результатов			Уровень достижения личностных результатов		
		высокий	средний	низкий	высокий	средний	низкий
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

Всего аттестовано _____ обучающихся.

Из них по результатам аттестации:

высокий уровень _____ чел. средний уровень _____ чел. низкий уровень _____ чел.

Подпись
педагога _____