

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО

на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол № 3 от «15» мая 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Руководитель СП «Отдел по
проектному управлению и внешним
коммуникациям»

Штраух Н.А.
Приказ № 296 «25» июня 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«2D-анимация 1.1»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Срок освоения программы: 1 год (72 часа)
Возрастная категория обучающихся: 12 - 17 лет

Автор-составитель: Яковенко Ирина Валерьевна,
педагог дополнительного образования

Челябинск
2025 г.

Оглавление

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1 Пояснительная записка	3
Формы обучения и виды занятий. Особенности организации образовательного процесса.....	7
1.2 Сведения о программе на 2025-2026 уч. год.....	9
1.3 Цели и задачи программы.....	11
1.4 Содержание программы	12
1.5 Учебный план.....	14
1.6 Планируемые результаты	15
РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.....	16
2.1 Календарный учебный график.....	16
2.2 Условия реализации программы	17
2.3 Формы аттестации	18
2.4 Оценочные материалы	19
2.5 Методические материалы	21
2.6 Воспитательный компонент.....	22
2.7 Информационные ресурсы и литература	23
Приложение № 1	25
Приложение № 2	26

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «2D анимация 1.1» технической направленности, модифицированная, очной формы обучения, сроком реализации 9 месяцев (1 учебный год), для детей в возрасте 12-17 лет на базе ГБУ ДО ДЮТТ, базовый уровень освоения.

В современном мире 2D анимация играет ключевую роль в создании визуального контента, включая мультфильмы, рекламные ролики, видеоигры и образовательные материалы. Визуальное повествование становится важным средством коммуникации и выражения идей. Программа «2D анимация 1.1» разработана для детей, чтобы развить их творческие способности и технические навыки в области анимации. Участие в программе позволит обучающимся изучить основы создания анимации, познакомиться с принципами движения, композиции и повествования, а также освоить современные инструменты и программы для 2D анимации.

В рамках программы дети будут создавать собственные анимационные проекты, такие как короткие мультфильмы, анимированные сцены, персонажи и визуальные эффекты. Они смогут проявить свою творческую индивидуальность, развивая уникальный стиль через свои работы. Обучающиеся узнают о роли 2D анимации в индустрии развлечений, рекламе и цифровых медиа, а также освоят процесс создания анимационных роликов, от разработки концепции до финального рендеринга.

Программа способствует освоению новейших достижений в области 2D анимации и развитию навыков, которые могут стать основой для будущей профессиональной деятельности. Участие в программе поможет детям стать более креативными, инновационными и внимательными к деталям при решении творческих задач. Обучающиеся научатся видеть анимацию как часть повседневной жизни и применять свои знания для создания выразительных и функциональных проектов.

Программа также развивает навыки сотрудничества и коммуникации, поскольку дети будут работать в группах, обмениваться идеями и обсуждать свои проекты. Они получают опыт презентации и защиты своих анимационных работ перед аудиторией, что укрепит их уверенность в себе и навыки публичных выступлений. Программа «2D анимация 1.1» создана, чтобы раскрыть потенциал и интерес обучающихся к анимации, предоставить возможность изучить различные аспекты создания анимационного контента, развить их технические и творческие навыки, а также вдохновить на будущие достижения в этой увлекательной области.

Программа «2D анимация 1.1» – это шаг к качественному освоению знаний о роли анимации в современном мире, обеспечивающий эффективную подготовку подрастающего поколения к профессиональной деятельности в креативных и технических отраслях.

Проект программы составлен в соответствии с государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей на основе следующих нормативных документов:

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ (последняя редакция);

- Федеральный закон Российской Федерации от 14.07.2022 г. № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;

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

- Распоряжение Правительства ЧО № 901-рп от 20.09.2022 г. «Об утверждении регионального плана мероприятий на 2022 – 2025 годы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

- Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;

- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ нового поколения (включая разноуровневые программы в области физической культуры и спорта) (утвержденные приказом ФГБУ «Федеральный центр организационно-методического обеспечения физического воспитания, 2021 год);

- Письмо министерства просвещения Российской Федерации от 19.08.2022 г. «Об адаптированных дополнительных общеразвивающих программах»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);

- Паспорт национального проекта «Образование» (утвержденный президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018г. №16);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении СанПиН

2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 года № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Разработка и реализация раздела о воспитании в составе дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Методические рекомендации ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания» // Москва: Институт изучения детства, семьи и воспитания РАО, 2023.;

– Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ № 652-н от 21.09.2021 г «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242/;

– Письмо Министерства образования и науки РФ от 25.07.2016 № 09-1790 «Рекомендации по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»;

– Практические рекомендации о реализации образовательных программ с использованием дистанционных технологий /Письмо Мин. Просвещения от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03/;

– Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» на 2018–2025 годы. / Постановление Правительства ЧО от 28.12.2017 г. № 732 – П/;

– Устав ГБУ ДО ДЮТТ /утвержден приказом Министерства образования и науки Челябинской области 29.09.2015 № 01/2769/;

– Положение о проведении текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения обучающимися ДООП в ГБОУ ДО ДЮТТ/утверждено приказом директора ГБУ ДО ДЮТТ от 09.01.2019 г/;

– Положение о порядке разработки и реализации ДООП в ГБОУ ДО ДЮТТ / утверждено приказом директора ГБОУ ДО ДЮТТ № 142А от 01.06.2022 г/;

– Положение о реализации ДООП с применением дистанционных образовательных технологий в ГБОУ ДО ДЮТТ / утверждено приказом директора №103 от 24.09.2018 г./.

– Программа воспитания ГБУДО «Дом юношеского технического творчества «Челябинской области на 2023-2026 учебные годы /утверждено приказом директора №125 от 18 мая 2023г./

Актуальность дополнительной общеобразовательной программы обусловлена требованиями общества на воспитание технически грамотных специалистов в области графического дизайна, эффективного развития

технических навыков со школьного возраста, передачей сложного технического материала в доступной форме.

В современном мире 2D-анимация играет ключевую роль в индустрии развлечений, игровой разработке, рекламе и образовательных проектах. Визуальный контент становится важным средством коммуникации и самовыражения. Программа «2D Анимация 1.1» разработана для детей 12–17 лет, чтобы познакомить их с основами анимационного искусства, развить творческое мышление и навыки работы с цифровыми инструментами. Участие в программе позволит обучающимся создавать собственные анимационные проекты, раскрывать творческий потенциал и понимать роль анимации в современных медиа. В рыночных отношениях требуются новые идеи для разработки и создания конкурентно способной продукции, требуются специалисты в области конструирования и художественного оформления продукции. Программа «2D анимация 1.1» является актуальной, так как, изучая способы преобразования форм, обучающиеся приобретают опыт выражения творческой мысли. Программа поможет формированию у обучающихся особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на понимание основных критериев гармонии вещи, чувства стиля, эстетического отношения к миру вещей, то есть формированию дизайнерского мышления. Помимо этого, программа позволяет стимулировать интерес и любознательность, развивать способности к решению проблемных ситуаций, умение исследовать проблему, анализировать имеющиеся ресурсы и время, выдвигать идеи, планировать решения и реализовывать их, кроме того, помогает развитию коммуникативных навыков у обучающихся за счет активного взаимодействия в ходе проектной деятельности и соревновательной деятельности.

Педагогическая целесообразность выражена в использовании практико-ориентированных и интерактивных форм занятий, способствующих формированию ключевых компетенций: информационных, коммуникативных, компетенций личностного развития и других. Программа направлена на формирование у обучающихся устойчивых знаний и навыков в области 2D анимации, развитие мотивации к дальнейшему изучению творческих и технических дисциплин, а также совершенствование логического мышления, навыков работы с мультимедиа и проектной деятельности. Программа создает условия для активного, поискового обучения, предоставляя широкие возможности для реализации творческих проектов.

Программа построена таким образом, чтобы пробудить у учащихся интерес к 2D анимации и помочь им находить ответы на вопросы, возникающие в процессе решения практических и творческих задач, связанных с созданием анимационного контента.

Отличительная особенность программы «2D анимация» заключается в интеграции с рядом учебных дисциплин: изобразительное искусство, технология, информатика, что способствует разностороннему развитию способностей обучающихся. Интеграция объединяет и систематизирует знания,

расширяет их и формирует познавательный интерес, позволяя учащимся применять междисциплинарный подход в создании анимационных проектов.

Программа «2D анимация» является практико-ориентированной. В процессе освоения обучающиеся приобретут навыки самостоятельной и творческой деятельности, разовьют коммуникативные, социальные и технологические умения. Изучение 2D анимации поможет учащимся освоить основы создания анимационных роликов, персонажей и визуальных эффектов с использованием графических планшетов, программного обеспечения и онлайн-сервисов для анимации. Полученные знания и навыки пригодятся в будущем и могут помочь в выборе профессии, связанной с анимацией, мультимедиа или креативными индустриями.

Благодаря программе обучающиеся смогут:

- создавать короткие анимационные ролики, персонажей и визуальные эффекты;
- разрабатывать сценарии и раскадровки для анимационных проектов;
- работать с графическими инструментами, цветами, движением и композицией;
- создавать анимацию для мультфильмов, рекламы, социальных сетей или игр;
- обрабатывать и интегрировать графические элементы в анимационные проекты.

Новизна программы заключается в использовании современного подхода к образованию «CDIO» (Планировать – Проектировать – Производить – Применять), что соответствует начальному уровню компетенций, отраженных в профессиональном стандарте № 54.01.20 «Графический дизайнер» (в части, применимой к анимации). Программа ориентирована на формирование практических навыков проектирования и создания анимационного контента.

Адресат программы. Обучение рассчитано на детей от 12 до 17 лет.

Трудоемкость программы составляет 72 часа. Срок освоения – 9 месяцев (1 учебный год) в зависимости от расписания.

Направленность (профиль) программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Уровень освоения программы – базовый.

Формы обучения и виды занятий. Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения: очная с возможным применением дистанционных технологий.

Форма организации: занятия в группах до 12 человек.

Режим занятий: 1 занятие в неделю продолжительностью 2 часа. Структура занятия:

- **Вводная часть:** повторение пройденного материала, изучение теоретических основ новой темы.
- **Основная часть:** практическое освоение материала, выполнение заданий с консультацией и поддержкой наставника.
- **Заключительная часть:** рефлексия, подведение итогов занятия.

Учитывая психологические особенности и индивидуальное развитие обучающихся, а также цели и задачи программы, занятия проводятся с использованием разнообразных методов и приемов обучения.

Формы организации обучения:

- групповые и индивидуальные работы;
- исследовательские и проектные работы;
- организационно-деятельностные игры;
- участие во внутренних и внешних конкурсах и конференциях.

Типы занятий: комбинированные. Теоретическая часть обеспечивает понимание основ анимации, практическая часть занимает основное время и направлена на создание анимационных проектов.

Возможные формы проведения занятий:

- беседа;
- мастер-класс;
- практическое занятие;
- воркшоп (групповая работа с акцентом на самостоятельность участников);
- конкурс;
- открытое занятие;
- консультация.

Методы обучения:

- объяснительно-иллюстративные (устное изложение, беседа, объяснение);
- наглядные (демонстрация видеоматериалов, презентаций, примеров анимации, работа по образцу);
- практические (выполнение заданий по созданию анимации);
- кейс-метод (анализ и решение практических задач).

Виды учебной деятельности:

- решение творческих и технических задач;
- просмотр и обсуждение учебных видеоматериалов, презентаций, анимационных роликов;
- анализ и интерпретация анимационных техник;
- разработка сценариев и раскадровок;
- проведение исследовательских экспериментов в области анимации;
- поиск информации в учебной и справочной литературе;
- выполнение практических работ (создание анимационных проектов);
- подготовка и защита проектов с использованием мультимедийных инструментов.

Образовательный процесс основан на проектном подходе. Теоретический и практический материал подается в ходе групповых занятий (до 12 человек). В малых группах реализуются учебные кейсы, способствующие командной работе и формированию запроса на учебный материал. Занятия проводятся в смешанном формате с использованием бесед, семинаров, лекций и мультимедийных материалов (презентаций, видеороликов, приложений).

Мониторинг знаний и навыков осуществляется через рефлекссию, контрольные вопросы, практические задания и анкетирование на каждом

занятия, что позволяет отслеживать прогресс в освоении знаний, умений и компетенций.

1.2 Сведения о программе на 2025-2026 уч. год

Название программы	«2D анимация 1.1»
Возраст обучающихся	12-17 лет
Длительность программы (в часах)	72 часа
Количество занятий в неделю	1 занятие в неделю по 2 учебных часа
Цель, задачи	Цели: • Освоение базовых принципов и техник 2D-анимации. • Формирование навыков работы с цифровыми инструментами для анимации и рисования. • Развитие креативности и визуального мышления через создание анимационных проектов. • Подготовка обучающихся к дальнейшему изучению анимации и смежных областей. Задачи: • Изучить основные принципы анимации (12 принципов Диснея). • Научиться создавать персонажей, анимировать движения, эмоции и эффекты. • Освоить работу с ключевыми кадрами, интерполяцией, риггингом и временной шкалой. • Развить навыки композиции сцены, тайминга и спейсинга. • Создать финальный анимационный проект для портфолио. • Способствовать развитию навыков сотрудничества, коммуникации и презентации проектов.
Краткое описание программы	Программа предполагает освоение базовых компетенций и навыков: работа с графическими планшетами и онлайн-сервисами для графического дизайна. Особое внимание уделяется организации проектной деятельности, когда в процессе обучения дети и подростки учатся генерировать оригинальные идеи, ставить перед собой цели и задачи, планировать процесс

	работы, достигать результата, используя традиционные изобразительные средства и современные компьютерные технологии, применять полученные навыки в различных сферах жизни.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Требований к наличию специальных знаний и предварительной подготовки не предъявляется.
Результат освоения программы	По окончании программы обучающиеся смогут: • Создавать анимационные ролики, персонажей и визуальные эффекты. • Разрабатывать сценарии и раскадровки для анимационных проектов. • Работать с графическими планшетами, цветом, движением и композицией. • Применять анимацию в мультфильмах, рекламе, играх и социальных сетях. • Презентовать и защищать свои проекты, развивая коммуникативные навыки. Программа формирует устойчивые знания и навыки в области 2D анимации, развивает логическое мышление, творческий подход и готовит к дальнейшему изучению креативных и технических дисциплин.
Перечень соревнований, в которых обучающиеся смогут принять участие	Всероссийский конкурс «ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ», конкурс «Цифровой ветер», хакатон «Промдизона», конкурс «ТехноСтрелка», конкурс «ТехноОлимп» конкурс «Дизайн-код», конкурс «#ВместеЯрче».
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	ПК; графические планшеты; графический планшет со встроенным экраном; мультимедийный проектор или экран; оргтехника; выход в сеть Internet; программное обеспечение.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	1. Интеграция дисциплин: Программа сочетает изобразительное искусство, информатику и технологию, обеспечивая разностороннее развитие и систематизацию знаний. 2. Практико-ориентированный подход: Основной акцент на создании реальных анимационных проектов (мультфильмы, эффекты), что отличает программу от теоретических курсов. 3. Современная методология CDIO: Использование

	подхода «Планировать – Проектировать – Производить – Применять» соответствует профессиональным стандартам и развивает практические компетенции. 4. Гибкость форм обучения: Комбинация групповых и индивидуальных занятий, мастер-классов, воркшопов и проектной деятельности с применением мультимедиа и дистанционных технологий. 5. Развитие soft skills: Упор на коммуникативные навыки, работу в команде и публичные выступления, что выделяет программу на фоне курсов, сосредоточенных только на технических аспектах. 6. Адаптация к возрасту: Программа учитывает психологические особенности подростков, делая обучение увлекательным и доступным. Программа «2D анимация» уникальна своим междисциплинарным подходом, ориентацией на практику и развитием как творческих, так и профессиональных навыков, подготавливая обучающихся к будущей деятельности в креативных индустриях.
--	---

1.3 Цели и задачи программы

Цель программы – Формирование у обучающихся базовых знаний, навыков и компетенций в области 2D анимации, развитие творческого потенциала, технических умений и проектного мышления для создания анимационных проектов и подготовки к дальнейшему изучению креативных и технических дисциплин.

Задачи:

Образовательные (предметные):

- Ознакомить обучающихся с основами 2D анимации, включая принципы движения, композиции, цветового решения и повествования.
- Научить использовать графические инструменты и программное обеспечение для создания анимационных роликов, персонажей и визуальных эффектов.
- Обеспечить освоение этапов создания анимационного проекта: от разработки сценария и раскадровки до финального рендеринга.
- Сформировать навыки работы с графическими планшетами и онлайн-сервисами для анимации.

Метапредметные (развивающие):

- Развить навыки проектной деятельности через планирование, проектирование, реализацию и презентацию анимационных проектов.

- Сформировать умения анализировать и интерпретировать визуальную информацию, а также решать творческие и технические задачи.
- Способствовать развитию информационной грамотности через поиск, обработку и использование данных для создания анимации.
- Укрепить навыки работы в команде, обмена идеями и обсуждения проектов в малых группах.

Личностные (воспитательные):

- формировать общую культуру обучающихся;
- содействовать эффективному взаимодействию обучающихся с окружающими;
- содействовать организации содержательного досуга;
- воспитывать эмоциональную отзывчивость на явления художественной культуры;
- воспитывать аккуратность, прилежание в работе, трудолюбие;
- воспитывать чувство удовлетворения от творческого процесса и результата.

1.4 Содержание программы

Модуль 1: Введение в 2D-анимацию.

Тема 1.1: Основы анимации и ее история

Теоретическая часть:

Что такое 2D-анимация: определение, виды (традиционная, цифровая, векторная).

История 2D-анимации: от первых мультфильмов до современных техник.

Основные принципы анимации (12 принципов Диснея: сжатие и растяжение, предвосхищение, постановка, плавность движений и др.).

Обзор программ для 2D-анимации

Практическая часть:

Установка и знакомство с интерфейсом выбранной программы (например, Adobe Animate или OpenToonz).

Создание простой сцены: рисование фона и статичного персонажа.

Тема 1.2: Работа с композицией и раскадровкой

Теоретическая часть: Основы композиции в анимации: правило третей, баланс, фокус внимания. Раскадровка: назначение, структура, создание storyboard. Введение в тайминг и спейсинг в анимации.

Практическая часть: Создание раскадровки для короткой сцены (3-5 секунд). Практика тайминга: создание анимации простого движения (например, прыгающий мяч) с использованием ключевых кадров.

Модуль 2: Основы рисования для анимации (12 часов)

Тема 2.1: Дизайн персонажей

Теоретическая часть: Принципы дизайна персонажей: упрощение форм, выразительность, уникальность. Анатомия и пропорции для анимации. Цветовая теория и выбор палитры для персонажей.

Практическая часть: Создание эскиза персонажа (2D-скетч в графическом редакторе или на бумаге). Отрисовка персонажа в цифровом формате с учетом анимационных требований (упрощенные формы, четкие контуры).

Тема 2.2: Создание фонов и окружения

Теоретическая часть: Роль фонов в анимации: создание атмосферы, перспективы, глубины. Основы перспективы (линейная, атмосферная). Стилизация фонов под разные жанры анимации.

Практическая часть: Создание фона для сцены с учетом перспективы. Интеграция персонажа в фон: работа со слоями в программе.

Модуль 3: Техники анимации.

Тема 3.1: Покадровая анимация

Теоретическая часть: Что такое покадровая анимация, ее особенности и преимущества. Работа с ключевыми кадрами, промежуточными кадрами (in-between). Использование временной шкалы (timeline) в анимационных программах.

Практическая часть: Создание покадровой анимации простого движения (например, ходьба персонажа). Эксперименты с таймингом и спейсингом для создания естественного движения.

Тема 3.2: Анимация с использованием риггинга

Теоретическая часть: Введение в риггинг: создание скелета персонажа. Работа с костями (bones) и контроллерами в 2D-анимации. Преимущества и ограничения риггинга по сравнению с покадровой анимацией.

Практическая часть: Создание простого рига для персонажа (например, в Adobe Animate или Toon Boom). Анимация движения персонажа с использованием рига (например, поворот головы, движение рук).

Модуль 4: Движение и динамика.

Тема 4.1: Анимация эмоций и выражений

Теоретическая часть: Основы анимации мимики и эмоций. Использование референсов для создания выразительных движений. Работа с лицевой анимацией: глаза, рот, брови.

Практическая часть: Создание анимации лица персонажа с разными эмоциями (радость, грусть, удивление). Интеграция лицевой анимации в сцену с движением тела.

Тема 4.2: Динамика объектов и эффектов

Теоретическая часть: Анимация физики: падение, прыжки, взаимодействие объектов. Создание эффектов: дым, огонь, вода. Использование масок и фильтров для эффектов.

Практическая часть: Анимация физического взаимодействия (например, падающий лист или разбивающийся объект). Создание простого эффекта (например, дым или искры).

Модуль 5: Монтаж и постпродакшн (12 часов)

Тема 5.1: Монтаж анимации

Теоретическая часть: Основы монтажа: ритм, переходы, синхронизация. Работа со звуком: добавление музыки и звуковых эффектов. Экспорт анимации: форматы, разрешение, оптимизация.

Практическая часть: Монтаж короткой сцены (5-10 секунд) с использованием нескольких кадров и переходов. Добавление звуковых эффектов и фоновой музыки.

Тема 5.2: Рендеринг и финализация

Теоретическая часть: Подготовка проекта к рендерингу: проверка слоев, тайминга, качества. Оптимизация анимации для разных платформ. Обзор популярных форматов (MP4, GIF, MOV).

Практическая часть: Рендеринг финальной сцены. Создание короткого анимационного ролика (10-15 секунд) с учетом всех изученных техник.

Модуль 6: Итоговый проект и анализ.

Тема 6.1: Создание итогового анимационного проекта

Теоретическая часть: Планирование анимационного проекта: идея, сценарий, раскадровка. Анализ референсов: разбор работ известных 2D-аниматоров. Советы по оптимизации рабочего процесса.

Практическая часть: Разработка собственного анимационного проекта (короткий ролик 15-30 секунд). Работа над всеми этапами: от раскадровки до финального рендера.

Тема 6.2: Презентация и обратная связь

Теоретическая часть: Как презентовать анимацию: портфолио, социальные сети, профессиональные платформы. Анализ ошибок и улучшение работы на основе обратной связи.

Практическая часть: Презентация итогового проекта. Обсуждение работ, разбор сильных и слабых сторон.

1.5 Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля / аттестации
		Всего	Теория	Практ.	
Модуль 1: Введение в 2D-анимацию.		12	4	8	
1.1	Тема 1.1: Основы анимации и ее история	4	2	2	Фронтальный опрос
1.2	Тема 1.2: Работа с композицией и раскадровкой	8	2	6	Фронтальный опрос
Модуль 2: Основы рисования для анимации.		12	4	8	
2.1	Тема 2.1: Дизайн персонажей	6	2	4	Выполнение практ. задания
2.2	Тема 2.2: Создание фонов и окружения	6	2	4	Выполнение практ. задания
Модуль 3: Техники анимации.		16	4	12	
3.1	Тема 3.1: Покадровая анимация	8	2	6	Фронтальный опрос

3.2	Тема 3.2: Анимация с использованием риггинга	8	2	6	Фронтальный опрос
Промежуточная аттестация					
Модуль 4: Движение и динамика.		12	4	8	
4.1	Тема 4.1: Анимация эмоций и выражений	6	2	4	Выполнение практ. задания
4.2	Тема 4.2: Динамика объектов и эффектов	6	2	4	Выполнение практ. задания
Модуль 5: Монтаж и постпродакшн		12	4	8	
5.1	Тема 5.1: Монтаж анимации	6	2	4	Выполнение практ. задания
5.2	Тема 5.2: Рендеринг и финализация	6	2	4	Выполнение практ. задания
Модуль 6: Итоговый проект и анализ.		10	3	7	
6.1	Тема 6.1: Создание итогового анимационного проекта	8	2	6	Выполнение практ. задания
6.2	Тема 6.2: Презентация и обратная связь	2	1	1	Выполнение практ. задания
Аттестация по итогам освоения программы					
	Итого	72	23	49	

1.6 Планируемые результаты

Предметные результаты:

Обучающиеся смогут:

- Демонстрировать понимание основных принципов 2D анимации, включая законы движения, композиции, цветового решения и повествования.
- Создавать анимационные проекты (короткие мультфильмы, персонажи, визуальные эффекты) с использованием графических планшетов и специализированного программного обеспечения.
- Разрабатывать сценарии и раскадровки для анимационных роликов, учитывая этапы проектирования и реализации.
- Применять инструменты и онлайн-сервисы для обработки графических элементов и интеграции их в анимационные проекты.
- Оценивать качество собственных анимационных работ, используя базовые критерии композиции, стиля и технического исполнения.

Развивающие (метапредметные):

Обучающиеся смогут:

- Планировать, проектировать и реализовывать анимационные проекты, применяя навыки проектной деятельности.
 - Анализировать визуальную информацию, решать творческие и технические задачи, возникающие в процессе создания анимации.

- Эффективно искать, обрабатывать и использовать информацию из учебных и справочных источников для выполнения анимационных заданий.
- Работать в команде, обмениваться идеями, обсуждать проекты и учитывать мнение других участников.
- Презентовать результаты своих проектов, используя мультимедийные средства и аргументированно защищая свои идеи.

Воспитательные (личностные) результаты:

- формирование целеустремленности, усердия, настойчивости, оптимизма, трудолюбия, аккуратности;
- воспитание у обучающихся стремление к получению качественного законченного результата;
- формирование представлений обучающихся о значимости общечеловеческих нравственных ценностей, доброжелательности, сотрудничества;
- привитие культуры организации рабочего места, дисциплины обращения со сложными и опасными инструментами;
- воспитание бережливости и сознательного отношения к вверенным материальным ценностям;
- создание условий к успешной адаптации обучающихся к жизни в обществе, профессиональной ориентации обучающихся.

Компетентностный подход реализации программы позволяет осуществить формирование у обучающихся как личностных, так и профессионально-ориентированных компетенций через используемые формы и методы обучения, нацеленность на практические результаты.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Режим организации занятий по данной адаптированной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарным учебным графиком и соответствует нормам, утвержденным «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» №28 от 28.09.2020.

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2025-2026	36	72	1 раз в неделю по 2 учебных часа

Начало учебных занятий для обучающихся в текущем учебном периоде – 04.09.2025 г.

Окончание в текущем учебном периоде – 31.05.2025 г.

Продолжительность учебного года – 9 мес.

Количество часов в год – 72 ч.

Продолжительность и периодичность занятий: 1 раз в неделю по 2 учебных часа.

Промежуточная аттестация: 1 раз в середине учебного года.

2.2 Условия реализации программы

Для успешной реализации данной программы необходимы следующие условия:

Материально-техническое обеспечение:

Наименование	Количество (из расчета на 10-12 обучающихся), шт.
Стол педагога	1
Стулья	12
Мультимедийный экран	1
ПК (рабочая станция)	12
Графический планшет без экрана	13
Графический планшет со встроенным экраном	13
Парта двухместная	6
Стеллаж для хранения оборудования и канцелярских принадлежностей	1
Корзина для мусора	1

Информационное (наглядное)обеспечение:

- альбомы; фотоматериалы;
- слайд-фильмы; видеоматериалы; учебные фильмы;
- интернет-источники.

Кадровое обеспечение программы

Согласно Профессиональному стандарту «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» по данной программе может работать педагог дополнительного образования с уровнем образования и квалификации, соответствующим обозначениям таблицы пункта 2 Профессионального стандарта (Описание трудовых функций, входящих в профессиональный стандарт), а именно: коды А и В с уровнями квалификации 6.

Педагог, имеющий высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

2.3 Формы аттестации

Для определения результатов освоения адаптированной дополнительной общеразвивающей программы «2D анимация 1.1» разработана система контроля, который предусматривает мониторинг уровня подготовки обучающихся на всех этапах реализации программы.

Виды и формы контроля:

- 1. Входная контроль** (входная диагностика) с целью оценки общего уровня подготовки каждого обучающегося. Для входного контроля используется фронтальный опрос в ходе ознакомления с оборудованием, а также педагогическое наблюдение за активностью обучающихся в групповых обсуждениях.
- 2. Текущий контроль** – осуществляется по мере изучения тем, разделов программы. Формами могут быть фронтальный опрос, тесты по теоретическому материалу, оценивание уровня самостоятельности при выполнении практической работы и своевременность её выполнения, соревнование, презентация проектов, выставка, демонстрация моделей, открытое занятие, портфолио и др.
- 3. Промежуточный контроль** – проводится по итогам 1 полугодия обучения в форме выполнения практического задания.
- 4. Аттестация по итогам освоения программы** проводится в форме оценивания самостоятельного выполнения практических заданий. Результаты контроля заносятся в оценочный лист итоговой аттестации (Приложение 1).

Выполнение работы оценивается по следующим критериям:

«зачет» / «отлично» – обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.

«зачет» / «хорошо» – обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.

«зачет» / «удовлетворительно» – обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

«незачет» / «неудовлетворительно» – обучающийся не может выполнять работу.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: анкеты для родителей и учащихся, аналитическая справка, аналитический материал, журнал посещаемости, материалы тестирования, протоколы соревнований, фотоотчёты.

Обучающиеся, успешно освоившие дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу выдается свидетельство.

2.4 Оценочные материалы

На занятиях применяется поурочный, тематический и итоговый контроль. Уровень освоения материала выявляется в беседах, в выполнении практических и творческих заданий, в форме тестовых заданий, разно уровневых заданий, ролевой игры, ситуационных задач, в форме демонстрации самостоятельно разработанного проекта, решение кейсов.

К используемым по программе методам контроля и самоконтроля относятся: устный, письменный, лабораторно-практический, самоконтроль.

В течение года ведется индивидуальное педагогическое наблюдение за результатами освоения программы каждого обучающегося. Результаты фиксируются в журнале посещаемости.

3 балла (высокий уровень) – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

2 балла (средний уровень) – промежуточный уровень.

1 балл (низкий уровень) – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность.

Критерии оценивания уровня освоения материала в процессе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы технической направленности «2D анимация 1.1»

Уровень освоения материала	Показатели
Высокий 3 балла	— различает, называет и использует в деятельности различные инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна; — знает свойства инструментов в ПО для скетчинга и графического дизайна; — создает скетчи и макеты по устному или текстовому описанию, схеме, по образцу, самостоятельно планируя процесс разработки; — выделяет структуру объекта и устанавливает ее взаимосвязь с практическим назначением объекта; — самостоятельно отбирает необходимые для разработки инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна и использует их с учетом их конструктивных свойств и потребительских качеств продукта; — понимает процесс разработки дизайнерских решений, умеет смотреть на продукт глазами пользователя; — самостоятельно решает технические задачи в процессе скетчинга и создания макетов; — самостоятельное и правильное выполнение задания, активен в процессе занятий; — хорошо развита компьютерная грамотность.

	Итоговое занятие: — может самостоятельно представить свою работу, аргументировать свою точку зрения, сделать выводы; — умеет демонстрировать технические возможности модели; — знает конструкцию модели, может её описать; — умеет создавать собственные проекты; — сформированы коммуникативные умения, навыки сотрудничества при организации совместной деятельности (обсуждение, планирование, совместный поиск решения проблемы, работа в парах, группах); — обладает творческой активностью.
Средний 2 балл	— не полностью различает, называет и использует в деятельности различные инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна; — частично знает свойства инструментов в ПО для скетчинга и графического дизайна; — испытывает затруднения в создании скетчей и макетов по устному или текстовому описанию, схеме, по образцу, самостоятельно планируя процесс разработки; — не до конца выделяет структуру объекта и устанавливает ее взаимосвязь с практическим назначением объекта; — отбирает необходимые для разработки инструменты в ПО для скетчинга и создания макетов и использует их с учетом их конструктивных свойств и потребительских качеств продукта с помощью наставника; — не до конца понимает процесс разработки дизайнерских решений, умеет смотреть на продукт глазами пользователя; — решает технические задачи в процессе скетчинга и создания макетов; — правильное выполнение задания с помощью наставника, активен в процессе занятий с помощью наставника; — средне развита компьютерная грамотность. Итоговое занятие: — может представить свою работу, аргументировать свою точку зрения, сделать выводы с помощью наставника; — частично умеет демонстрировать технические возможности модели; — частично знает конструкцию модели, может её описать; — частично умеет создавать собственные проекты; — не до конца сформированы коммуникативные умения, навыки сотрудничества при организации совместной деятельности (обсуждение, планирование, совместный поиск решения проблемы, работа в парах, группах); — обладает творческой активностью.
Низкий	— не различает, называет и использует в деятельности различные

1 балл	инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна; — не знает свойства инструментов в ПО для скетчинга и графического дизайна — испытывает затруднения в создании скетчей и макетов по устному или текстовому описанию, схеме, по образцу, самостоятельно планируя процесс разработки; — не умеет выделять структуру объекта и устанавливает ее взаимосвязь с практическим назначением объекта; — отбирает необходимые для разработки инструменты в ПО для скетчинга и графического дизайна и использует их с учетом их конструктивных свойств и потребительских качеств продукта с помощью наставника; — не понимает процесс разработки дизайнерских решений, умеет смотреть на продукт глазами пользователя; — не решает технические задачи в процессе скетчинга и создания макетов; — правильное выполнение задания с помощью наставника, неактивен в процессе занятий с помощью наставника; — компьютерная грамотность на начальном уровне. Итоговое занятие: — не может представить свою работу, аргументировать свою точку зрения, сделать выводы; — не умеет демонстрировать технические возможности модели; — не знает конструкцию модели, может её описать; — не умеет создавать собственные проекты; — не сформированы коммуникативные умения, навыки сотрудничества при организации совместной деятельности (обсуждение, планирование, совместный поиск решения проблемы, работа в парах, группах); — не обладает творческой активностью.
--------	---

2.5 Методические материалы

Краткое описание методики работы по программе включает в себя:

- методы обучения (словесные, наглядные, практические, объяснительно-иллюстративные, интегрированные, метод сравнения, репродуктивный, частично-поисковый, аналитический, дедуктивный, исследовательский, проблемный, игровой, дискуссионный, проектный и др.) и воспитания (убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, метод положительного примера и др.);
- формы организации образовательного процесса: индивидуальная, индивидуально-групповая и групповая;
- формы организации учебного занятия – кейс-метод, защита проектов, беседа, выставка, игра, конкурс, круглый стол, лабораторное занятие, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», олимпиада, открытое занятие, практическое занятие, презентация, семинар, соревнование, тренинг, экскурсия, эксперимент,

работа с первоисточниками и литературой, объяснение материала, моделирование и др.;

– образовательные (педагогические) технологии – технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология программированного обучения, технология модульного обучения, технология блочно-модульного обучения, технология дифференцированного обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология, технология-дебаты, технология трудового обучения и воспитания, технология интеллектуального образования и др.

– дидактические материалы – раздаточные материалы, инструкционные материалы, примеры заданий и упражнений, образцы изделий и т.п.

Программа может реализовываться в каникулярное время с корректировкой учебного плана и содержания программы.

2.6 Воспитательный компонент

Цель: развитие личности; создание условий для самоопределения, в том числе и для профессионального самоопределения, социализации обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения.

Задачи воспитания:

1. Развивать коммуникативные умения, навыки сотрудничества при организации совместной деятельности (обсуждение, планирование, совместный поиск решения проблемы, аргументация точки зрения, работа в парах, группах).

2. Поддержка детской инициативы, развитие способности аргументировано высказывать свою точку зрения.

3. Воспитывать ценностное отношение к собственному труду, труду других людей и его результатам.

Основными формами воспитания являются: беседа, практическое занятие, защита проектов и другие формы взаимодействия обучающихся.

Методики, технологии воспитания, обучения и развития детей с ограниченными возможностями здоровья конструктивной деятельности.

В работе с детьми используются традиционные методы:

- словесные: беседа, рассказ, монолог, диалог;
- наглядные: демонстрация иллюстраций, рисунков, макетов, моделей, презентаций и т.д.;
- практические: решение творческих заданий, изготовление моделей, и др.;

- проблемно-поисковые: изготовление изделий по образцу, по собственному замыслу, решение творческих задач;
- индивидуальные: задания в зависимости от достигнутого уровня развития, учащегося;
- игровые.

Однако, говоря о методах обучения детей, необходимо обозначить специфику использования методического арсенала, существующего в педагогике, в работе с данной категорией детей.

Условия воспитания:

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Запланированы мероприятия по взаимодействию с родителями. Проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов. А также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

В конце учебного года будут проведены внутренние соревнования.

Детям предоставляется возможность участия в конкурсах и выставках. Примерный календарь мероприятий может выглядеть следующим образом.

Календарный план воспитательной работы представлен перечнем запланированных воспитательно-значимых событий, утвержденных в программе воспитания учреждения (Приложение №2)

2.7 Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

1. Алексеева В.В. Что такое искусство? М., 1991г.
2. Баренбаум И. Е., Костылева Н. А. Книжный Петербург. – Л., 1986.
3. Власов В.Г. Иллюстрированный художественный словарь СПб АО «Икар» 1993г.
4. Врона А.П., Лапина Е.Г., Пузанов В.Н. Макетные материалы и их применение. Бумага.
5. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги. - Ташкент 1988г.
6. Горяева Н.А., Островская О.В. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека М., 2005г.
7. Грановская Р.М., Крижанская Ю.С. Творчество и преодоление стереотипов, СПб, 1994г.
8. Джун Джексон. Поделки из бумаги. - Росмэн, М, 1996г.
9. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование из бумаги и картона. Москва: Университет, 2000г.
10. Мартынов П. Н. Полвека в мире книг. – М., 1990
11. Немировский Е. А., Горбачевский Б. Н. Рождение книги. – М., 1957.
12. Розенталь Д. Э., Голуб И. Б. Секреты стилистики. Правила хорошей речи. – М., 1998.

13. Самолетов С. Как делается газета. – С-Пб., 1999.
14. Шилов Ф. Г. Записки старого книжника. – М., 1990.

Список литературы для обучающихся:

1. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Практикум. – С-Пб., 2005.
2. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008г.
3. Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.:Эксмо, 2011г.
4. Тучкевич Е., Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2011г.

Оценочный лист аттестации обучающегося

Название программы: _____

Группа: _____

Педагог: _____

ВРЕМЯ: _____

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА: _____

№	ФИО	Теоретический уровень знания	Практический уровень умения	Оценка	Примечания

3 балла (высокий уровень) – высокий уровень развития компетенции. Обучающийся (его знания, умения) выделяются на общем фоне своей успешностью (оригинальностью, качеством).

2 балла (средний уровень) – промежуточный уровень.

1 балл (низкий уровень) – трудности в понимании заданий и учебного материала; низкий уровень развития компетенции, недостаточная активность.

Приложение № 2

Календарный план воспитательной работы на текущий учебный год

№ п/п	Мероприятия	Сроки
1.Модуль «Воспитывающая среда»		
1	«День знаний»	сентябрь
2	«День пожилого человека»	октябрь
3	«День Матери»	ноябрь
4	«Новый год»	декабрь
5	«День Защитника Отечества»	февраль
6	«8 Марта»	март
7	«День Космонавтики»	апрель
8	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения	май
2.Модуль «Учебное занятие»		
1	«Урок цифры»	в течение года
2	«Урок НТИ»	сентябрь
3	«Урок Победы»	май
4	«Технологический диктант»	декабрь, январь
5	«День науки»	февраль
3.Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
1	Родительские собрание, мастер-классы	сентябрь, май
2	«День защиты детей»	июнь
4.Модуль «Проектная деятельность»		
1	«Ярмарка проектов»	декабрь, май
5.Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
1	«Ярмарки профессий»	в течение года
2	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах	март-апрель
3	Инженерные школы (летние и зимние по направлениям)	январь, июнь
4	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина)	октябрь
5	Профоориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»; - «SkillCity» - WOWPROFI.ru - «Атлас новых профессий»	в течение года
6.Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		

1	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий	в течение года
2	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»	ноябрь-май
3	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности	сроки , указанные в проекте
4	Проведение «Неделя без турникетов»	апрель, октябрь
5	Профессиональные пробы по реализуемым программам	в течение года
6	Стажировки в рамках профессионального обучения	согласно реализуемой программы
7	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий	в течение года
8	Организация мероприятий в осенние каникулы «Профессиональный успех»	октябрь-ноябрь
7.Модуль «Каникулы»		
1	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул	ноябрь, январь, март, июнь
2	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов	июнь
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
1	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»	сентябрь
2	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья	сентябрь
3	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений	в течение года