

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Мосоловская
средняя общеобразовательная школа им В. М. Фомина» муниципального
образования – Шиловский муниципальный район Рязанской области

391523 Рязанская область, Шиловский район, село, Мосолово, улица Рощина, дом 32а
Телефон: 8 (49136) 4-35-61

Согласовано:

Руководитель центра

Новикова Н. П. Новикова

«30» *августа* 2024 г.

Утверждаю:

И.о. директора Мосоловской СОШ

Тихонова Л. О. Тихонова

Приказ от «30» августа 2024 г. № 191



**ЦЕНТР ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО
ПРОФИЛЕЙ «ТОЧКА РОСТА»**

Технической направленности

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Анимация для учеников средней школы»**

Срок реализации – 1 год
Возраст обучающихся – 11-15 лет

Программу разработала педагог дополнительного образования
для учащихся
Ибраева Надежда Равильевна

с. Мосолово
2024-2025 г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

	стр.
1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.1 Направленность	3
1.2 Актуальность	3
1.3 Новизна	4
1.4 Отличительная особенность	4
1.5 Педагогическая целесообразность	4
1.6 Адресат программы	4
1.7 Объем программы и режим занятий	4
1.8 Формы и методы обучения	4
1.9 Виды занятий	5
2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	5
3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	6
3.1 Учебный план	6
3.2. Календарно-тематический план	7
4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	11
5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	12
ЛИТЕРАТУРА	14

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Педагогическая целесообразность и актуальность программы.

Программа имеет художественную направленность и предназначена для развития у обучающихся творческих способностей через использование техник мультипликации. В области мультипликации гармонизируют между собой искусство, литература, музыка, актёрство, а также мультимедийные технологии и даже математические расчеты. Главным же элементом мультипликации являются чувства человека, которые ученик сможет выразить из через анимацию. Именно в этой комплексности мультипликации заключаются ее широкие возможности в развитии творческих способностей детей. Анимация с использованием современных компьютерных технологий позволяет более мягко и органично соединить цели и задачи программы с интересами и запросами современного ученика и сделать процесс обучения и развития для обучающегося приятным и увлекательным занятием.

Мультипликация — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Искусством мультипликации занимаются мультипликаторы, они придумывают персонажей мультфильмов, выполняют эскизы основных сцен, прорабатывают мимику и жестикуляцию героев, ищут интересные приемы, которые позволяют выделить фильм из массы других. Далее необходимо сделать раскадровку и расцветку будущего фильма, анимацию персонажей (проработать их движения, рисуя промежуточные фазы).

Для качественного образования учебная программа направлена на изучение двух пакетов Flipa Clip и Toon Boom Harmony.

FlipaClip позволяет оттачивать мастерство в создании графических скетчей и полноценных рисунков, а также собирать их в видео с покадровой отрисовкой. Приложение изначально создано для смартфонов, что позволяет любому ученику практиковаться в мастерстве в любое время. Крупнейшие анимационные студии со всего мира выбирают Harmony для создания анимации высочайшего качества, устанавливая стандарты творческого повествования. Данное комплексное программное обеспечение для непрерывной анимации позволяет аниматорам создавать вырезанные и безбумажные анимации в любом стиле, который только можно вообразить.

1.1 Направленность

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимация для учеников средней школы» является модифицированной программой художественной направленности.

Уровень программы – базовый.

1.2 Актуальность

Программа имеет художественную направленность.

Программа способствует эстетическому, нравственному, этнокультурному воспитанию детей путем приобщения к искусству, народному творчеству, а также способствует развитию у обучающихся разнообразного художественного опыта и помогает овладеть навыками по реализации тесной связи между технологией, искусством, культурой и повседневной жизнью. В последние годы наблюдается рост спроса на 2D-анимационные сериалы, художественные фильмы, а также игры, и многие софты отреагировали, добавив дополнительную мощность и производительность своему программному обеспечению для 2D-анимации, а также совершенно новый набор функций, предназначенный для независимых разработчиков 2D-игр.

1.3 Новизна

Новизна дополнительной общеразвивающей программы «Анимация для учеников средней школы» основана на комплексном и специально структурированном подходе к изучению динамического рисунка. Занятия по данной программе служат мощным мотивом к освоению знаний и умений в классических областях изобразительного искусства, моделинга и продакшена. Данная программа способствует обучению работе над мультфильмом, как мощную творческую составляющую в освоении обучающимся основ изобразительного искусства в самом широком смысле этого понятия. Быстрое развитие цифровых технологий и ранняя увлеченность современных школьников в использовании различных гаджетов, сделало доступным применение средств мультипликации в техническом образовании детей. Занятия по дополнительной общеразвивающей программе «Анимация для учеников средней школы» позволяют сделать техническое образование более эффективным, насыщенным, интересным и индивидуально-ориентированным, что обеспечивает помощь в решении проблемы социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся. Работа над созданием мультфильма — это обязательно коллективный труд, который решает проблемы социализации обучающихся, выявляет способности в литературе (создание сценария), художественные способности (рисование), развивает способности к декоративно-прикладной деятельности (создании декораций и персонажей), помогает развивать музыкальные и речевые способности (озвучивание мультфильма). Все это в комплексе создает единый, гармоничный творческий процесс.

1.4 Отличительная особенность

Данная программа предусматривает углубленное изучение покадровой анимации и частично 3D для полного понимания данного направления. Учебный план составлен таким образом, чтобы каждый ученик смог обнаружить в себе творческие способности, развить и освоить базовые навыки покадровой анимации.

1.5 Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность данной программы заключается в том, что она отвечает потребностям общества в формировании компетентной творческой личности. Освоение детьми основных разделов программы способствует развитию воображения и раскрытию своих талантов на протяжении всего периода обучения.

1.6 Адресат программы

Программа рассчитана на детей в возрасте от 11 до 15 лет, не имеющих ограничения по здоровью для занятий в объединении.

Количество детей в группе не превышает 20 человек

1.7. Объем программы

Срок реализации программы – 1 год.

Объём программы – 274 часа.

Занятия проводятся 4 раза в неделю по 2 академическим часам (продолжительность академического часа 45 минут).

1.8 Формы и методы обучения

Форма обучения – очная.

Основная форма занятия – практическая творческая деятельность ребенка.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- коллективная,
- групповая,
- индивидуальная.

На занятиях используются методы работы:

- словесные,
- графические работы,
- наблюдения,
- проектный,
- разговорный.

1.9 Виды занятий:

- практическое занятие,
- мастер-классы,
- составление проектов,
- конкурс,
- презентация,
- мультипликационный фестиваль,
- игра.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Целью программы является освоение базовых знаний по созданию мультфильмов с использованием современных технологий, развитие творческих способностей обучающихся в процессе работы над мультипликационными фильмами, социальной адаптации и профессионального самоопределения обучающихся.

Задачи:

Обучающие:

- ознакомить с историей анимации, с терминологией анимационного творчества, с необходимыми техниками анимации;
- сформировать систему знаний и навыков работы с дополнительным оборудованием;
- обучить навыкам и умениям работы с разнообразными художественными материалами, а также с различными видами информации, в том числе графической, текстовой, звуковой;
- погрузить учащихся в изучение графических и анимационных программ для создания фильмов;
- вызвать интерес к участию различных региональных и мировых конкурсах в мире анимации.

Развивающие:

- расширить представление о технологии создания мультфильмов;
- развивать такие качества, как наблюдательность, пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- развивать у обучающихся чувство красоты;
- развивать творческую инициативу личности, умение работать в команде и культуру общения;
- развивать умение импровизировать в играх, имеющих разную тематику.

Воспитательные:

- содействовать профессиональному самоопределению обучающихся;
- раскрывать воспитательные возможности мультфильмов;
- воспитывать интерес к информационной деятельности;
- воспитывать уважительное отношение к авторским правам.

3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

3.1 Учебный план

№	Название темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
Модуль 1. Введение в анимацию				
1	Дружественный интерфейс FlipaClip. Примеры работ, созданных в программе. Начало работы. Загрузка пакета. Графическое пространство, слои, кисти, палитра, референсы. История анимации. Виды анимации. Кадр, количество кадров в секунду. Физические свойства предметов.	10	2	8
2	Принципы анимации	18	9	9
3	Практическая задача по созданию пятисекундной анимации с использованием принципов анимации	6	0	6
Модуль 2. Анимация природных явлений				
5	Анимация различных природных явлений.	24	12	12
6	Сцена «кипящий суп»	6	0	6
Модуль 3. Постановка руки и насмотренность				
9	Просмотр разных стилистических мультфильмов. Анализ	2	2	0
10	Разработка одного и того же персонажа в разных трех на выбор стилях.	6	1	5
11	Скетчинг.	2	0	2
12	Стоп-моушн.	2	0	2
13	Наброски с натюрморта.	2	0	2
	Мультфильм про семью.	16	2	14
Модуль 4. Анимация эмоций.				
14	Анимация природных явлений.	20	10	10
15	Практическое задание. Отрисовка характера персонажа по индивидуальному заданию	14	2	12
Модуль 5. Toon Boom Harmony				
17	Знакомство с программой.	8	4	4
18	Анимация флага.	10	1	9
	Рука. Сжатие руки в кулак. Перекладная анимация.	8	2	6
Модуль 6. Анимация «Моя Родина»				
19	Создание анимационной истории на тему «Моя Родина»	52	12	40
Модуль 7. Вращение персонажа.				
24	Анимация вращения одного персонажа.	24	12	12
	Анимация вращения двух персонажей в одной сцене.	14	0	14
Модуль 8. Выпускная работа. Русские сказки.				
25	Выпускная работа по всем пройденным темам. Анимация фрагмента русской сказки в продолжительности не менее 8 секунд. Стилизованная анимация.	30	8	22
	Всего:	274	79	195

3.2 Календарно-тематический план

Месяц	№ НЕДЕЛИ	День недели	ПРЕДМЕТ	Время
Модуль 1. Введение в анимацию				
Сентябрь	2	Пн	Техника безопасности при работе с компьютерной техникой. Объяснение принципов работы. Ознакомление с учебным планом. Презентация творческих работ. Дружественный интерфейс FlipaClip. Примеры работ, созданных в программе. Начало работы. Загрузка пакета. Графическое пространство, слои, кисти, палитра, референсы. История анимации. Проба первой анимации: превращение точки в шар, шар в овал на разных скоростях.	2 часа
	3	Вт	Виды анимации. Кадр, количество кадров в секунду. Презентация разных стилей, известные художники, аниматоры. Как можно связать свою жизнь с анимацией, творческое профессиональное развитие. Первая анимация. Разбор покадровой анимации прыжка с мячом. Растяжение-сжатие, качество видео, физика тела. Роль воображения. Представить – сделать.	2 часа
	4	Ср	Физические свойства предметов. Прыжок мяча из разных материалов: прыжок твердого тяжелого, упругого легкого, железного состояния.	2 часа
	5	Чт	Анализ анимации прыгающего мяча. Фон. Тень. Ключевые кадры. Тайминг и спэйсинг. Создание характера предмета линиями. Компоновка сцены, центр тяжести, композиция, гармония кадра.	2 часа
	9	Пн	Освоение объема в рисунке, ставим руку, делаем наброски. Эмоции, силуэт, развитие чувствования объема. Анализ рисунка	2 часа
	10	Вт	Принципы анимации , презентация. Разбор основных принципов. <i>Сжатие/растяжение</i> . Принцип, позволяющий показать вес, упругость, жесткость и скорость объекта	2 часа
	11	Ср	<i>Подготовка</i> . Подготовка — это обратное движение перед основным действием.	2 часа
	12	Чт	<i>Сценичность</i> . Цель принципа — привлечь внимание зрителя и пояснить, почему эта часть сцены так важна для дальнейшего развития событий. « <i>Прямо вперед</i> » и « <i>от позы к позе</i> ». Анимирова «прямо вперед» мы получаем естественное течение произвольного действия, например огня, воды, развивающихся на ветру волос. Метод «от позы к позе» наоборот, четко спланированный, с расставленными ключевыми кадрами на протяжении всей сцены.	2 часа
	16	Пн	<i>Сквозное движение и захлест</i> . Сквозное движение говорит о том, что части тела персонажа продолжают двигаться еще какое-то время после остановки персонажа.	2 часа
	17	Вт	<i>Плавный вход и плавный выход</i> .	2 часа
	18	Ср	<i>Движение по дугам</i> . Этот принцип используется для усиления и дополнения основного действия в сцене.	2 часа
	19	Чт	<i>Тайминг – расчёт времени</i> . Расчет времени говорит о том, за сколько кадров будет совершено действие.	2 часа
	23	Пн	<i>Преувеличение, утрирование</i> . <i>Ясный рисунок/Чёткие позы</i> .	2 часа
	24	Вт	<i>Привлекательность</i> .	2 часа
	25	Ср	Практическая задача по созданию двухсекундной анимации с использованием принципов анимации (12 кадров в секунду, фон, персонаж подушка) компоновка пространства в перспективе, отрисовка персонажа, ключи)	2 часа
	26	Чт	Назначение характера персонажа. Наброски	2 часа
30	Пн	Прорисовка силуэта. Заливка цветом. Финальные штрихи. Озвучка,	2 часа	

			тени, оформление, презентация.	
Модуль 2. Анимация природных явлений				
Октябрь	1	Вт	Анимация травинки. Наклон травы под разной силой движения воздуха.	2 часа
	2	Ср	Анимация огня. Огонь в штиль. Анимация огня в ветер.	2 часа
	3	Чт	Анимация дерева в ветренную погоду. Разбор. Анимация листвы.	2 часа
	7	Пт	Анимация воды. Капля капает в кружку, капля падает на стол. Капля падает в воду.	2 часа
	8	Пн	Анимация капель воды на стекле, стекание жидкости по твердой плоской поверхности.	2 часа
	9	Вт	Анимация дождя. Закрепление материала по движению капель воды. Стекание дождевой капли с листа.	2 часа
	10	Ср	Практическая задача «забеливание чая молоком». Вместе с учениками разобрать сцену, в которой находится кружка чая и сливочник.	2 часа
	14	Чт	Анимация солнца в пустом пространстве. Работа со светом, освещением поверхности, характер лучей. Анимация солнца в природе, солнечные лучи проходят сквозь листву.	2 часа
	15	Пт	Анимация луны. Контрастные жесткие тени. Работа с освещением в темном пространстве.	2 часа
	16	Пн	Снегопад. Сцена «падает снег у ночного фонаря».	2 часа
	17	Вт	Туман. Анимация летящего воздушного шара в туманном пространстве.	2 часа
	21	Ср	Анимация пера. Изучение веса. Работа легкостью, характером предмета.	2 часа
	22	Чт	Пар. Сцена «кипящий суп». Прорисовка кастрюли на газовой плите. Бурление воды. Составная сцена из двух ракурсов одного пространства. Первая – вид сбоку, вторая вид сверху с позиции глаз повара. Работа с видами. Создание эскизов.	2 часа
23	Пт	Прорисовка деталей. Покраска сцен.	2 часа	
26	Пн	Завершение работы «кипящий суп».	2 часа	
Модуль 3. Постановка руки и насмотренность				
Ноябрь	5	Вт	Просмотр разных мультфильмов в разных стилистических исполнениях. Фильмы востока, запада, латинских стран, США, России, Австралии. Анализ стилей.	2 часа
	6, 7, 11	Ср, Чт, Пн	Разработка одного и того же персонажа в разных трех на выбор стилях.	6 часов
	12	Вт	Наброски с человека. Быстрый скетчинг.	2 часа
	13	Ср	Стоп-моушн на практике. Ученики коллективно составляют динамическую анимацию, фотографируя каждый кадр.	2 часа
	14	Чт	Наброски с натюрморта. Визуальное представление предметов в виде простых фигур. Понятие света, тени, полутени, рефлекса, блика, объёмного света, композиции, центра композиции.	2 часа
	18	Пн	Мультфильм про семью. Картина про семейную ситуацию на 15 секунд. Коллективная забота. Цель занятий – направить внимание ребенка к семейным ценностям и душевному теплу. Сценарий. Раскадровка.	2 часа
	19, 20, 21	Вт, Ср, Чт	Отрисовка сцен.	6 часов
	25, 26	Пн, Вт	Оживление всех сцен. Цвет, композиция, идея.	4 часа
	27	Ср	Аудиомонтаж, озвучка. Видеомонтаж, текстовое оформление, титры, переход кадров.	2 часа
	28	Чт	Защита работы, презентация.	2 часа
Модуль 4. Анимация эмоций.				
Декабрь	2	Пн	Вводная лекция. Анатомия лица. Примеры анимации лица.	2 часа

	3	Вт	Ключевые кадры. Эмоция радости. Практическое занятие. Пропорции лица.	2 часа
	4	Ср	Эмоция удивления. Практическое занятие. Пропорции лица.	2 часа
	5	Чт	Эмоция обиды. Практическое занятие. Пропорции лица.	2 часа
	9	Пн	Эмоция хитрости. Практическое занятие. Пропорции лица.	2 часа
	10	Вт	Эмоция влюбленности. Практическое занятие. Пропорции лица.	2 часа
	11	Ср	Эмоция любви. Практическое занятие. Пропорции лица.	2 часа
	12	Чт	Эмоция гнева. Практическое занятие. Пропорции лица.	2 часа
	16	Пн	Эмоция печали. Практическое занятие. Пропорции лица.	2 часа
	17	Вт	Отстраненность. Характер персонажа. Лекция, презентация.	2 часа
	18 - 28	Ср - Пн	Практическое задание. Отрисовка характера персонажа по индивидуальному заданию. Каждый ученик оживляет персонажа: новогодний подарок у ёлки	14 часов

Модуль 5. Toon Boom Harmony

Январь			Вводный урок. Знакомство с интерфейсом программы. Создание сцены в Harmony. Вид с камеры. Просмотр свойств инструмента. Представление цвета. Просмотр временной шкалы. Работа слоями в Harmony. Создание нового кадра. Простой риггинг.	2 часа
	9	Чт	Как экспортировать анимацию. 2D риг. Инструменты для рисования. Навигация. Импорт файлов. Инструмент кисть.	2 часа
	13	Пн	Как экспортировать анимацию. 2D риг. Инструменты для рисования. Навигация. Импорт файлов. Инструмент кисть.	2 часа
	14	Вт	Инструменты для работы с кривыми. Палитра.	2 часа
	15	Ср	Прозрачность графики. Эффект свечения маски. Склейка слоев. Быстрое создание фона. Работа с библиотекой.	2 часа
	16, 20, 21, 22	Чт, Пн, Вт, Ср	Анимация флага. Создать развивающуюся ткань на ветру.	8 часов
	23	Чт	Раскраска флага.	2 часа
	27, 28, 29, 30	Пн, Вт, Ср, Чт	Рука. Сжатие руки в кулак. Перекладная анимация.	8 часов

Модуль 6. Анимация «Моя Родина»

Февраль	3	Пн	Создание анимационной истории на тему «Моя Родина». Сценарий. Введение в лекцию по написанию сценария. Режиссерская работа. Этапы сюжета. Экспозиция (пролог) – развитие действия – кульминация – развязка – послесловие (эпилог).	2 часа
	4	Вт	Раскадровка. Отрисовка персонажей. Как гармонично выделить героев фильма и фон. Приятное сочетание оттенков, цветовая гамма, насыщенность цвета, яркость, контрастность, экспозиция, фокус.	2 часа
	5	Ср	Аниматик. Ключевые кадры.	2 часа
	6	Чт	Черновая анимация. Первая сцена.	2 часа
	10	Пн	Морфинг в сцене.	2 часа
	11	Вт	Чистовик первой сцены. Выделение главных и второстепенных персонажей силуэтом, лайном.	2 часа
	12	Ср	Вторая сцена. Черновые наброски сцены.	2 часа
	13	Чт	Эффект преувеличения. Ключевые кадры второй сцены. Видеомонтаж.	2 часа
	17	Пн	Завершение второй сцены. Склейка кадров, визуальный, смысловой, аудиальный переход между сценами.	2 часа
	18	Вт	Крупный план, дальний план. Центр композиции. Третья сцена мультфильма. Как правильно подбирать музыку для фона. Освещение. Как делать световой акцент сцены.	2 часа
	19	Ср	Психологические трюки анимации. Как вызывать у зрителя необходимые эмоции и чувства. Как создать фильм, трогающий сердце? Отрисовка третьей сцены.	2 часа
	20	Чт	Четвертая сцена. Литературная развязка истории. Цель картины. К чему я хочу подвести зрителя: к каким мыслям, действиям, эмоциям, поведению и т.д.	2 часа

	25	Вт	Четвертая сцена в чистовике. Прорисовка деталей. Как выделить акцентные моменты кадра.	2 часа
	26	Ср	Пятая сцена. Черно-белый покрас сцены. Примеры черно-белых сцен в разных мультфильмах. Эмоциональное усиление. Сюжетные маневры.	2 часа
	27	Чт	Завершение пятой сцены. Эмоциональное воздействия в мультипликации, беря крупным планом мелкие детали сцены.	2 часа
Март	3	Пн	Шестая сцена. Перспектива. Виды перспективы. Перспектива в анимации.	2 часа
	4	Вт	Облет камерой. Завершение шестой сцены.	2 часа
	5, 6, 11, 12	Ср, Чт, Вт, Ср	Финальные сцены. Склейка всех сцен. Видеомонтаж.	8 часов
	13	Чт	Озвучка. Принцип озвучки. Виды озвучки. Программы для аудиооформления. Аудиосклейка.	2 часа
	17	Пн	Звукорежессура. История звука в анимации.	2 часа
	18	Вт	Титры. Текстовое оформление. Подготовка к защите.	2 часа
	19	Ср	Презентация фильмов. Защита.	2 часа
	20	Чт	Открытый урок. Показ готовых фильмов.	2 часа

Модуль 7. Вращение персонажа.

Апрель	1	Вт	Введение в тему. Персонаж. Ракурсы. Лекция по способам обзора персонажа. Выигрышные кинематографические приемы.	2 часа
	2	Ср	Отрисовка вращения персонажа в черновом варианте.	16 часов
	3	Чт		
	7	Пн		
	8	Вт		
	9	Ср		
	10	Чт		
	14	Пн		
	15	Вт		
	16, 17	Ср, Чт	Чистовой лайн. Заливка цветом. Тени фон.	4 часа
	21	Пн	Анимация вращения двух персонажей. Один персонаж обязательно должен быть животным.	14 часов
	22	Вт		
	23	Ср		
	24	Чт		
	28	Пн		
29	Вт			
30	Ср			

Модуль 8. Выпускная работа. Русские сказки.

Май	5	Пн	Введение в тему. Выпускная работа по всем пройденным темам. Анимация фрагмента русской сказки в продолжительности не менее 8 секунд. Стилизованная анимация. Что такое стилизация, какой вид стилизации подойдет к выбранному произведению. Изучение исторических событий, исторических костюмов, культуры и быта России.	2 часа
	6	Вт	Сценарий. Раскадровка. Плавность персонажей. Жесты как язык речи.	2 часа
	7	Ср	Аниматик. Ключи. Образ персонажа. Что такое образ? Как правильно подобрать образ, из чего он состоит.	2 часа
	8	Чт	Первые сцены. Добрые и злые персонажи. Силуэт героя в нужном характере и настроении.	2 часа
	12	Пн	Презентация учениками своей идеи. Учащиеся делятся этапами своей работы.	2 часа
	13	Вт	Отрисовка всех сцен. Работа над фильмом.	12 часов
	14	Ср		
	15	Чт		
19	Пн			

	20	Вт		
	21	Ср		
	22	Чт	Чистовое оформление работы. Подготовка сцен к монтажу.	2 часа
	26	Пн	Склейка сцен. Видеомонтаж. Звук. Спецэффекты.	2 часа
	27	Вт	Сборка проекта. Оформление. Подготовка к открытому показу.	2 часа
	28	Ср	Открытый показ выпускной работы. Итоги года.	2 часа

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты:

- Проявление познавательных интересов и творческой активности;
- Получение опыта использования современных технических средств и информационных технологий в профессиональной области;
- Планирование образовательной и профессиональной карьеры;
- Проявление технико-технологичного мышления при организации своей деятельности;
- Приобретение опыта использования основных методов организации самостоятельного обучения и самоконтроля;
- Формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской и творческой деятельности;
- Выражение желания учиться и трудиться в промышленном производстве для удовлетворения текущих и перспективных потребностей;
- Развитие трудолюбия и ответственности за качество своей деятельности;
- Самооценка умственных и физических способностей для труда в различных сферах с позиций будущей социализации и стратификации.
- Обучающиеся научатся самодисциплине, усидчивости, терпению, хорошо воображать и представлять в голове события, которые они собираются реализовать. Распределять свое время и силы.
- Научатся работать самостоятельно и в команде разновозрастных детей, общаться на профессиональном языке, договариваться.
- Научатся организовывать рабочее пространство.
- Будут уметь владеть программой на хорошем уровне, что может стать отличным трамплином в мир анимации и все, что связано с ней.

Метапредметные результаты:

- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, выбирать наиболее эффективные способы решения задач;
- Умение применять компьютерную технику и информационные технологии в своей деятельности;
- Определение адекватных способов решения учебной или трудовой задачи на основе заданных алгоритмов, имеющимся организационным и материально-техническим условиям;
- Умение ориентироваться в информации по трудоустройству и продолжению образованию;
- Оценивание своей познавательно-трудовой деятельности с точки зрения нравственных, правовых норм, эстетических ценностей по принятым в обществе и коллективе требованиям и принципам;
- Самостоятельная организация и выполнение различных творческих работ по моделированию и созданию технических изделий.
- Обучающиеся будут уметь четко понимать ставящуюся перед ними задачу, сразу находить решение и приступить к действию для выполнения этого вопроса.

- Будут уметь самостоятельно принимать решения, не забывая природу и живой мир вокруг.
- научатся конструктивно думать и, следовательно, верно преподносить информацию до других без искажений.
- Будут уметь логически мыслить и выражать свои идеи через дело, слово, результат.
- Будут уметь правильно расставлять приоритеты в жизни, работе, дружбе.
- Будут вести себя гармонично в живой среде и социуме.

Предметные результаты:

Теоретическая подготовка:

- Учащиеся будут знать как грамотно и с пользой проявить свои таланты технические и творческие.
- Будут знать, как работает мир анимации изнутри, какие у него ценности, польза, приоритеты, масштаб. Какие сферы жизни охватывает это направление.
- Будут знать, как работать с разными командами и функциями софта.

Практическая подготовка:

- Будут уметь владеть пространственным мышлением, более быстрой реакцией и сообразительностью;
- Будут уметь создавать анимационные работы в разных стилях, моделировать сцены, работать с различными видами аудио и видеомонтажа, делать презентацию, раскадровку, писать сценарий;
- Будут уметь работать с программами по анимации, создавать в будущем свои фильмы;
- Формирование представления об основных изучаемых понятиях: сцена, сюжет, герои;
- Повышение уровня развития пространственного мышления и, как следствие, уровня развития творческих способностей;
- Обобщение имеющихся представлений о мультфильмах, анимационной работе, ее актуальности;
- Создание и воплощение своих творческих идей, решая актуальные задачи с помощью анимации;
- Будут иметь представление о работе творческого коллектива. На себе ощутят весь спектр ответственности каждого человека, участвующего в создании анимационного продукта;
- выполнение задуманных идей в точные сроки;
- Умение владеть базовыми навыками с ригами, прикладной и покадровой анимации.

5. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

5.1 Материально-техническое обеспечение

Реализация программы предполагает наличие 2 учебных кабинетов необходимым оборудованием.

Компьютерный класс:

- 7 ноутбуков с установленным графическим редактором FlipaClip и Toon Boom Harmony;
- Рабочее место преподавателя, оснащенное ноутбуком с установленным программным обеспечением;
- Интерактивная доска.

5.2 Форма аттестации

Форма: практическое задание.

Цель: закрепить знания ученика по профильному направлению. Развить ответственность и

заинтересованность к предмету.

5.3 Оценочные материалы

Самостоятельные практические работы по анимации. Анимационные работы на конкурсы. Открытые уроки. Презентационные выступления перед классом.

5.4 Методическое обеспечение программы

ЛИТЕРАТУРА

Для педагога

1. Фёдор Хитрук «Профессия - аниматор. В 2-х томах. Том 1»/Гаятри/2008
2. Фёдор Хитрук «Профессия - аниматор. В 2-х томах. Том 2»/Гаятри, Книжный клуб 36.6 /2007
3. <https://www.youtube.com/@IlvaEskoff/videos>
4. <https://animationschool.ru/blog/12-principov-animacii/>
5. https://www.voutube.com/playlist?list=PLIng_PUwvcKMwm_kJkDwC9IbupLgVxnes
6. <https://design.tutsplus.com/ru/articles/cartoon-fundamentals-create-emotions-from-simple-changes-in-the-face--vector-16278>

Для детей

1. Майкл Бэрьер «Уолт Дисней: человек-студия»/АСТ/2020
2. Гарольд Уайтэкер, Джонс Халас «Тайминг в анимации»/2000

Для родителей

1. Майкл Бэрьер «Уолт Дисней: человек-студия»/АСТ/2020
2. Гарольд Уайтэкер, Джонс Халас «Тайминг в анимации»/2000