

Министерство образования Самарской области
Поволжское управление министерства образования Самарской области
Филиал государственного бюджетного общеобразовательного учреждения
«Образовательный центр» имени 81 гвардейского мотострелкового полка
п.г.т. Роцинский муниципального района Волжский Самарской области
«Центр внешкольной работы»

«Утверждаю»
Заведующий филиалом
ГБОУ СОШ «ОЦ» п.г.т. Роцинский
м.р. Волжский Самарской области
«Центр внешкольной работы»

 В.Е. Рябков

Приказ № 17 от 03.08.2026 года
Рассмотрена на заседании
методического совета
Протокол №1 от 03.08.2026 года

Прошла экспертизу областного
межведомственного экспертного
совета 28.02.2025 года

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Анимация»**

Технической направленности

Возраст детей: 11-14 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:
педагог дополнительного образования
Бутин Вадим Валериевич

2026 год

Пояснительная записка

Нормативная база:

- Всеобщая декларация прав человека.
- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года».
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р).
- План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р).
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи".
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441).
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).
- Приложение к письму министерства образования и науки Самарской области от 12.09.2022 №МО/1141-ТУ «Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (новая редакция дополненная)».
- Приказ министерства образования и науки Самарской области от 20.08.2019 г. № 262-од - «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в Самарской области на основе сертификата персонифицированного финансирования дополнительного образования детей, обучающихся по дополнительным общеобразовательным программам».

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Анимация» техническая.

Актуальность программы. Сегодня детская видеостудия — это реальность, которая несколько лет назад была несбыточной мечтой для большинства обучающихся в учреждениях дополнительного образования. У ребят, всё больше проявляется интерес к видеосъёмке, фотографии и анимации. Искусство анимации представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Анимация способствует развитию мышления, воображения, умению выражать свои чувства и мысли. Развивает творческий потенциал и коммуникативные навыки. Занятия по основам анимации поднимают общий уровень культуры обучающихся, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию детей.

Новизна программа связывает теоретическое обучение с самостоятельной работой, формирует первоначальный опыт проектной деятельности. Освоение программы ведется через использование активных методов обучения, моделирование реальных условий, использование информационно-коммуникативных технологий.

Цель программы формирование творческих способностей обучающихся средствами компьютерной анимации и мультипликации.

Задачи:

Образовательные:

- ознакомление с историей возникновения и развитием мультипликации;
- ознакомление с видами мультипликации (рисованная и объемная);
- технология создания мультипликационных фильмов;
- расширить знания обучающихся о профессиях: сценариста, художника – мультипликатора, оператора съёмки, монтажера, диктора, звукооператора.
- изучение фото и видеотехники;
- повышать медиаобразование средством компьютерного монтажа

Развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение
- развивать художественные навыки и умения
- развивать навыки дикции и выразительного чтения
- формировать навыки фото и видеосъёмки
- формировать умение работы в видеомонтажной программе

Воспитательные:

- воспитывать эстетическое чувство красоты и гармонии в жизни и искусстве
- создание дружественной среды вокруг самоопределяющейся личности
- формировать ценностные ориентации личности с позиции общечеловеческих ценностей
- воспитывать толерантность и гуманистическое мировоззрение.

Возраст детей: от 11 до 14 лет.

Наполняемость учебных групп: 15-20 человек.

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 год обучения, обучение осуществляется из расчета 3 учебных часов в неделю, 108 часов в год. Программа состоит из 4-х модулей.

Формы обучения: групповая и индивидуальная.

Теоретическая часть подразумевает групповые занятия.

Практические занятия могут проводиться как индивидуально, так и с группой обучающихся. Практические занятия по отдельным темам (компьютерный монтаж).

Предполагаемые результаты:

Личностные.

- умение формулировать цель предстоящей деятельности;
- оценивать результат;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;

Метапредметные.

Познавательные:

- выделять главное;
- работать с дополнительной литературой, разными источниками информации;
- соблюдать последовательность и системность действий;
- анализировать и объективно оценивать результаты проделанной работы.

Коммуникативные:

- умение сотрудничать с педагогом и сверстниками при решении учебных проблем.
- умение слушать и вступать в диалог; участвовать в коллективном обсуждении проблемы.
- умение интегрироваться в группу сверстников и строить продуктивное взаимодействие и сотрудничество со сверстниками, взрослыми.

Регулятивные:

- проявлять активность, готовность к выдвижению идей и предложений;
- уметь принимать себя как ответственного и уверенного в себе человека;
- понимать творческую задачу.

Предметные.

Должен знать:

1. Отечественных и мировых создателей лучших анимационных фильмов (художник мультипликатор М.А. Котёночкин; художник мультипликатор Уолт Дисней и др).
2. Истоки мультипликации.
3. Виды мультипликации.
4. Средства создания мультипликации.
5. Технология и методы создания мультипликации.
6. Этапы создания мультипликационного фильма.
7. Основы функционирования цифровой фотокамеры.
8. Принцип обработки материала в видеомонтажной программе (VideoPad).

Должен уметь:

1. Анализировать анимационное произведение.
2. Изготовить материал для анимации.
3. Практически пользоваться естественным и искусственным освещением.
4. Выстраивать логический видеоряд.
5. Воспроизводить видеоряд на экране монитора.

При оценке работ обучающихся обращается внимание на оригинальность сюжета, содержание текста, техничность выполнения работы.

Критерии оценки знаний, умений и навыков при освоении программы

Для того чтобы оценить усвоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение отдельных творческих заданий, тестирование, участие в конкурсах, викторинах.

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством викторины, интеллектуальной игры или интерактивного занятия.

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков обучающихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 4-х модулей.

Уровень освоения программы ниже среднего – ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться литературой.

Уровень освоения программы выше среднего – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, умеет анализировать литературные источники, применять полученную информацию на практике.

Формы контроля качества образовательного процесса:

- Собеседование;
- наблюдение;
- интерактивное занятие;
- анкетирование;
- выполнение творческих заданий;
- тестирование;
- участие в конкурсах, викторинах в течение года.

Итоговый контроль приобретенных практических умений и навыков осуществляется по качеству и количеству видеопроектов за год, по результатам участия в различных творческих конкурсах и фотовыставках

Учебный план

№	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Мультфильм как вид искусства	12	5	7
2	Творческий	33	10	23
3	Технологический	30	3	27
4	Цифровой	33	12	21
	ИТОГО	108	30	78

Модуль 1. Мультфильм как вид искусства.

Цель: формирование у обучающихся целостного представления о анимации.

Задачи: познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов

Ожидаемые результаты:

Должны знать: названия мультфильмов рисованной анимации; виды, техники анимации;

принцип метода перекладки; термины: анимация, съемка, раскадровка, перекладка, кадр. Должны уметь: выполнять действия по созданию персонажей: вырезать ножницами, рисовать, раскрашивать; фотографировать, покадрово перекладывать персонажей; пользоваться изученными анимационными техниками, придумывать и «оживлять» персонажей мультфильмов, придумывать сюжет, осуществлять покадровую съемку сюжета мультфильма.

Учебно -тематический план

№	Название тем и разделов	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Вводное занятие. Знакомство с программой.	1.5	0.5	1	Беседа
2.	Истоки мультипликации	1.5	1.5	0	Беседа Устный опрос
3.	Виды анимации	1.5	0.5	1	Беседа Устный опрос
4.	Наши помощники	1.5	0.5	1	Устный опрос Практическая работа
5.	Профессии в анимации	1.5	0.5	1	Беседа Устный опрос
6.	Свой мультфильм	3	1	2	Беседа Устный опрос. Практическая работа
7.	Основные принципы анимации.	1.5	0.5	1	Беседа Устный опрос. Практическая работа
	Итого	12	5	7	

Содержание модуля «Мультфильм как вид искусства»

Тема Вводное занятие.

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре. Введение в образовательную программу. Практика: Знакомство со студией анимации. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ известных мультфильмов. Заполнение анкет начинающего аниматора.

Практическая работа по модулю 1 «Вводное занятие» (приложение 1)

Тема Общие сведения об анимации.

Теория: чем отличается мультипликация от анимации и чем мы будем заниматься? Практика: Показ авторских детских мультфильмов.

Тема. Виды анимации

Теория: Какая бывает анимация? Что такое перекладная анимация? Практика: Показ детских мультфильмов, созданных по разным технологиям.

Практическая работа по модулю 1. «Виды анимации» (приложение 1).

Тема Наши помощники

Теория: Обзор оборудования и материалов, необходимых для создания мультипликации. Презентация. Практика: Знакомство с оборудованием и программами анимации. Выбор материала для анимации.

Практическая работа по модулю 1. «Средства создания мультфильма» (приложение 1).

Тема Профессии в анимации

Теория: Общее знакомство с профессиями; писатель, режиссер, сценарист, артист?

Практика: Распределение ролей между детьми, которые будут работать над проектом (тестирование в игровой форме)

Тема Свой мультфильм (перекладкой)

Теория: Методы поиска идеи для создания мультфильма, предложение тем,наводящих вопросов. Практика: Обсуждение технического процесса создания мультфильма с группой детей, которая будет работать над мультфильмом.

Практическая работа по модулю 1. «Этапы создания мультфильма»

Тема Основные принципы анимации.

Теория: Методы для получения более выразительной анимации Практика: Просмотр видеороликов о двенадцати принципах анимации.

Модуль 2 «Творческий»

Цель: развитие творческих способностей детей в процессе работы над мультипликационным фильмом.

Задачи: научить разработке и изготовлению персонажей, фонов и декораций.

Ожидаемые результаты:

Должны знать: виды, техники анимации; принцип метода перекладки; термины: анимация, съемка, раскадровка, перекладка, кадр.

Должны уметь: выполнять действия по созданию персонажей: вырезать ножницами, рисовать, раскрашивать; фотографировать, покадрово перекладывать персонажей; пользоваться изученными анимационными техниками, придумывать и «оживлять» персонажей мультфильмов, придумывать сюжет, осуществлять покадровую съемку сюжета мультфильма.

Учебно-тематический план.

№	Название тем и разделов	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие.	1.5	1.5	0	беседа, устный опрос
2	Сценарий мультфильма	9	2	7	беседа, устный опрос Практическая работа
3	Тайминг и спейсинг	3	1	2	беседа, устный опрос Практическая работа
4	Запись звука (черновой вариант)	1.5	1	2	беседа, устный опрос Практическая работа
5	Создание фона	1.5	1	2	беседа, устный опрос Практическая работа
6	Раскадровка сценария	6	1	5	беседа, устный опрос Практическая работа
7	Создание персонажей мультфильма	9	1	8	беседа Практическая работа
8	Чему мы научились?	1.5	1.5	0	беседа, устный опрос
	Итого	33	10	23	

Содержание модуля «Творческий»

Тема Вводное занятие.

Теория: Правила техники безопасности и охраны труда. Правила поведения в Центре.
Практика: Знакомство со студией анимации. Знакомство с оборудованием, материалами, инструментами. Показ известных мультфильмов.

Тема Сценарий

Теория: По рассказу, стихотворению готовому или придуманному детьми разрабатывается сценарий. Практика: Сценарий придумывается совместно с детьми и записывается на бумажный носитель.

Практическая работа по модулю 2 «Сюжет мультфильма» (приложение 1).

Тема Тайминг и спейсинг.

Теория: Изучение понятия тайминг. Учимся замечать время. Спейсинг – это паузовая часть анимации. Практика: Показ мультфильмов, прослушивание музыки, речи, шума...

Тема Запись звука (черновой вариант)

Теория: как можно сделать запись звука. Практика: записываем голоса детей по сценарию.

Тема Создание фонов

Теория: Сколько и какие фоны необходимы для мультфильма? Практика: создают фоны все дети совместно.

Тема Раскадровка сценария

Теория: Изучение понятия раскадровка. Для чего она необходима? Что такое эпизод, сцена?
Практика: с помощью педагога дети рисуют черновую раскадровку по сценам, эпизодам.

Тема Создание объектов и персонажей

Теория: что такое персонажи, объекты? Практика: Дети придумывают, создают из бумаги объекты и персонажи.

Практическая работа по модулю 2 «Фон и персонажи мультфильма» (приложение 1).

Тема Чему мы научились? Итоговое занятие. Игра «Угадай?»

Теория: Презентация «Повторение». Практика: Игра «Угадай?»

Модуль 3 «Технологический»

Цель модуля: формировать у детей потребность в познавательной, творческой и речевой активности через участие в создании анимации.

Задачи модуля: сформировать технические навыки работы с оборудованием: установка освещения, съёмка кадров, озвучивание, монтаж и сведение видео- и звуковых рядов. Дать практические знания и навыки в создании мультипликационного фильма.

Ожидаемые результаты:

Должны знать: моделирование сцены, объектов и персонажей, этапы съёмки;

Должны уметь: разбивать сценарий на сцены, осуществлять покадровую съёмку, монтаж мультфильма.

Учебно – тематический план.

№	Название тем и разделов	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие. Знакомство с оборудованием объединения	2	1	1	беседа, устный опрос
2	Моделирование сцены, объектов и персонажей	9	1	8	беседа, устный опрос Практическая работа

3	Программа для покадровой съемки AnimaSooter Junior	3	1	2	беседа, устный опрос Практическая работа
4	Покадровая фотосъемка	3		3	Практическая работа
5	Аниматика и композиция 1 сцены	1.5		1.5	Самостоятельная работа.
6	Аниматика и композиция 2 сцены	1.5		1.5	Самостоятельная работа.
7	Аниматика и композиция 3 сцены	1.5		1.5	Самостоятельная работа.
8	Аниматика и композиция 4 сцены	1.5		1.5	Самостоятельная работа.
9	Монтаж отснятого материала. Программа VideoPad.	6		6	Практическая работа
10	Профессиональная студия.	1		2	беседа, устный опрос, итоговый контроль
	итого	30	3	27	

Содержание модуля «Технологический».

Тема Вводное занятие. Оборудование для анимации в объединении

Теория: что необходимо. Практика: Web-камера, компьютер, мультстанок.

Тема Моделирование сцены, объектов и персонажей

Теория: что такое моделирование деталей сцены, объектов и персонажей?

Понятие куклы-марионетки. Практика: Практическое моделирование. Созданные сцену, персонажи, объекты делят на более мелкие части (голова, туловище, ноги, руки, глаза, лучи, облака, кусты, ветки, птицы, крылья, клюв и т.д.)

Тема Программа для покадровой съемки AnimaSooter Junior

Теория: Интерфейс программы. Настройка. Практика: Подключение Web-камеры. Создание проекта. Съемка. Таймлайн. Экспорт видео.

Тема Покадровая фотосъемка.

Теория: Цифровая обработка фотоматериала. Практика: Покадровая фотосъемка отдельных сцен мультфильма. Процесссоздания иллюзии движения. Кейс: «Робот»

Тема Аниматика и композиция 1 сцены.

Теория: Аниматика-самый ответственный, кропотливый этап работы. Обсуждение 1 сцены. Практика: Съёмка 1 сцены.

Практическая работа по модулю 3 «Фотосъемка мультфильма»(прил 1)

Тема Аниматика и композиция 2 сцены.

Теория: Обсуждение 2 сцены. Практика: Съёмка 2 сцены.

Практическая работа по модулю 3 «Фотосъемка мультфильма»(прил 1).

Тема Аниматика и композиция 3 сцены.

Теория: Обсуждение 3 сцены. Практика: Съёмка 3 сцены.

Практическая работа по модулю 3 «Фотосъемка мультфильма»(прил 1).

Тема Аниматика и композиция 4 сцены.

Теория: Обсуждение 4 сцены. Практика: Съёмка 4 сцены.

Практическая работа по модулю 3 «Фотосъемка мультфильма»(прил 1).

Тема Монтаж мультфильма. Программа VideoPad.

Теория: что значит сведение монтажа? С чего начинается каждый фильм? Для нужна

«шапка» фильма? Что такое титры? Для чего они нужны? Какого вида могут быть? Интерфейс VideoPad. Форматы видеофайлов. Практика: Добавление медиафайлов. Добавление текста к видео. Редактирование видео. Сохранение и экспортирование видео. Добавление эффектов. Добавление переходов. Наложение аудио на видео.

Практическая работа по модулю 3 «Компьютерный монтаж» (прил 1).

Тема Итоговое занятие. Профессиональная студия

Теория: Видео рассказ специалиста о студии. Практика: Загадки по теме мультипликации от педагога и учеников.

Модуль 4. «Цифровой»

Цель модуля: развитие личности ребенка, способного к творческому самовыражению через компьютерные технологии.

Задачи модуля: сформировать навыки работы на компьютере для монтажа и дорисовки анимационных фильмов.

Ожидаемые результаты:

Должны знать: современную компьютерную анимацию, панель инструментов Xsheet, значение звукового сопровождения в анимации.

Должны уметь: загружать и редактировать аудиоклипы, импорт файлов Paragayo-NG.

Учебно-тематический план.

№	Название тем и разделов	Всего	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие. Современная компьютерная анимация.	1.5	1.5		беседа, устный опрос
2	Программа для компьютерной анимации Pencil2D. Простейшая компьютерная анимация.	1.5	0.5	1	беседа, устный опрос Практическая работа
3	OpenToonz. Обзор интерфейса.	1.5	0.5	1	беседа, устный опрос Практическая работа
4	Управление проектами. Настройка сцены.	1.5	0.5	1	беседа, устный опрос Практическая работа
5	Работа в Xsheet / Timeline	9	2	7	беседа, устный опрос Практическая работа
6	Создание саундтрека	3	1	2	беседа, устный опрос Практическая работа
7	Создание движений.	6	2	4	беседа, устный опрос Практическая работа
8	Редактирование с использованием электронных таблиц и кривых	6	2	4	беседа, устный опрос Практическая работа
9	Предварительный просмотр и рендеринг. Экспорт в видеофайл.	1.5	0.5	1	Беседа Устный опрос
10	Итоговое занятие	1.5	1.5		Беседа, устный опрос
	Итого	33	12	21	

Содержание модуля «Цифровой».

Тема Вводное занятие. Современная компьютерная анимация.

Теория: Рабочий процесс производства. Традиционный рабочий процесс. Безбумажный рабочий процесс.

Тема Программа для компьютерной анимации Pencil 2D

Теория: Интерфейс программы Практика: Инструменты для рисования. Панель цвета. Импорт файлов. Работа с анимацией. Импорт видео.

Тема. OpenToonz. Обзор интерфейса.

Теория: Использование комнат. Практика: Панели комнаты. Настройка внешнего вида интерфейса.

Тема Управление проектами. Настройка сцены.

Теория: Архитектура проектов в OpenToonz. Настройки сцены и проекта по умолчанию. Практика: Настройка Projectroot. Настройка проектов. Папки проекта по умолчанию. Использование браузера проекта.

Тема Работа в Xsheet / Timeline

Теория: Панель инструментов Xsheet. Сцены, уровни, столбцы, кадры. Ключевые и промежуточные кадры. Практика: Работа со столбцами/слоями. Работа с ячейками. Использование маркера заполнения и продление кадра. Использование Sub-Xsheets. Создание вложенных таблиц. Загрузка сцены в качестве вспомогательного листа.

Тема Создание саундтрека.

Теория: Значение звукового сопровождения в анимации. Формат звуковых файлов.

Практика: Загрузка и редактирование аудиоклипа. Синхронизация губ. Импорт файлов Paragayo-NG.

Тема Итоговое занятие.

Теория: Подведение итогов работы за год, благодарность, поощрение.

Воспитание.

Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей.

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и право-порядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачи:

- в усвоении ими знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, технического творчества;
- формировании и развитии личностных отношений к занятиям, к собственным нравственным позициям и этике поведения в учебном коллективе;
- приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы, применение полученных знаний, организация активностей детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды

воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- понимание значения техники в жизни российского общества; интереса к личностям конструкторов, организаторов производства;
- ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей;
- отношения к влиянию технических процессов на природу;
- ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;
- уважения к достижениям в технике своих земляков; воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов; опыта участия в технических проектах и их оценки;

Формы и методы воспитания

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействий в объединении, в подготовке и проведении календарных праздников с участием родителей (законных представителей), организация, проведение и выступление на различных мероприятиях. В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего и среднего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Условия воспитания, анализ результатов

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, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках. Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы).

за учебный период, учебный год). Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

Календарный план воспитательной работы.

№	Название мероприятия	сроки	Форма проведения	Практический результат
1	День открытых дверей	сентябрь	Экскурсии для детей и родителей в Кванториум	Фото и видео материала, книга отзывов
2	Всемирный день анимации (28 ноября)	ноябрь	Просмотр видео фильма о анимации России	Фото и видео материал с выступлениями детей
4	День защитника отечества	февраль	А ну-ка мальчики!	Фото и видео материал с выступлениями детей
6	Итоговое занятие	май	«День творчества!»	Фото и видео материал в контакте и сайте ЦВР

Обеспечение программы.

Методическое обеспечение

Основные принципы, положенные в основу программы:

- принцип доступности, учитывающий индивидуальные особенности каждого
- ребенка, создание благоприятных условий для их развития;
- принцип демократичности, предполагающий сотрудничество педагога и обучающегося;
- принцип системности и последовательности — знание в программе даются в определенной системе, накапливая запас знаний, дети могут применять их на практике.

Методы работы:

- *словесные методы:* рассказ, беседа, сообщения — эти методы способствуют обогащению теоретических знаний детей, являются источником новой информации;
- *наглядные методы:* презентации, демонстрации рисунков, плакатов, коллекций, иллюстраций. Наглядные методы дают возможность более детального обследования объектов, дополняют словесные методы, способствуют развитию мышления детей. «Чем более органов наших чувств принимает участие в восприятии какого-нибудь впечатления или группы впечатлений, тем прочнее ложатся эти впечатления в нашу механическую, нервную память, вернее сохраняются ею и легче, потом вспоминаются» (К.Д. Ушинский);
- *практические методы:* изготовление рисунков, аппликаций. Данные методы позволяют воплотить теоретические знания на практике, способствуют развитию навыков и умений детей. Большое значение приобретает выполнение правил культуры труда, экономного расходования материалов, бережного отношения к инструментам, приспособлениям и материалам.

Сочетание словесного и наглядного методов учебно-воспитательной деятельности, воплощённых в форме рассказа, беседы, творческого задания, позволяют психологически адаптировать ребёнка к восприятию материала, направить его потенциал на познание истории родного края, расширению кругозора.

Занятие состоит из следующих структурных компонентов:

1. Организационный момент, характеризующийся подготовкой учащихся к занятию;
2. Повторение материала, изученного на предыдущем занятии;
3. Постановка цели занятия перед учащимися;
4. Изложение нового материала;
5. Практическая работа;
6. Обобщение материала, изученного в ходе занятия;
7. Подведение итогов;
8. Уборка рабочего места.

Материально-техническое оснащение программы

Для проведения занятий необходимы: учебный кабинет; компьютеры; проектор, фотоаппаратура.

Список литературы.

1. Роберт Томсон. Макросъемка. Практическое руководство для фотографов. – М.: Арт-родник, 2006 – 159 с
2. Розов Г. Как снимать: искусство фотографии. – М.: АСТ. Астрель. Транзиткнига, 2006 – 415 с.
3. Синтия Л. Барон, Дэниел Пек. Цифровая фотография для начинающих. Пер.с англ. – М.: КУДИЦ-ОБРАЗ, 2003 – 256 с.
4. Ядловский А.Н. Цифровое фото. Полный курс. — М: АСТ: Мн.: Харвест, 2005 – 304 с.
5. Щербаков Ю. Сам себе оператор, сам себе режиссёр. Ростов-на-Дону «Феникс».
6. Алешкина, Т.В. Величайшие творения человечества. Энциклопедия (разделы о скульптуре, живописи, графике, анимации) - М.: АСТ, 2001.
7. Беляев, Т. Ф. Упражнения по развитию пространственных представлений у учащихся. Из опыта работы. – М.: Просвещение, 1983.
8. Боголюбов, Н. С. Лепка на занятиях в школьном кружке. – М., 1989.
9. Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем. – М.: Просвещение, 1992.
10. Кузин, В.С. Основы обучения изобразительному искусству в школе: пособие для учителей, - Изд.2-е, доп. и перераб. – М.: Просвещение, 1997.
11. Сокольникова, Н.М. Изобразительное искусство: учебник для учащихся 5-8 классов в 4 книгах и частях: основы рисунка, основы живописи, основы композиции, краткий словарь художественных терминов. – М.: Титул, 1996.
12. Трофимова, М. В., Тарабарина, Т. И. И учеба, и игра: изобразительное искусство. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997.
13. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных котов, кошек, котят, львов и тигров. – ООО «Попурри», 2002.

Практическая работа по модулю 1. «Вводное занятие».

Вводный инструктаж по технике безопасности. Посещение технической лаборатории. Наглядная демонстрация работы устройств фото и видеотехники, осветительного оборудования, приборов, работающих от сети переменного тока. Меры предосторожности при работе в кабинете медиацентра и технической лаборатории. Длительность работы у монитора компьютера. Бережное отношение к техническим средствам обучения и другому школьному имуществу.

Практическая работа по модулю 1. «Виды анимации».

Рисованная анимация. Выбор темы для видеоряда рисованной анимации. Название работы, смысловое содержание, музыкальное и звуковое решение фильма. Рисование (акварельное или графическое) соответственно теме видеоряда. Покадровая фотосъемка. Компьютерный монтаж. Пример: анимационный видеоряд «Времена года»; меняющийся пейзаж под музыку А.Попп «Манчестер-Ливерпуль»

Пластилиновая анимация. Выбор темы для видеоряда пластилиновой анимации. Определение вида лепки (плоская или объемная). Название работы, смысловое содержание, звуковое и музыкальное решение. Пример: анимационный видеоряд «Новогоднее настроение»; появляются новогодние игрушки на ёлке, детский хоровод, зимний фон; поздравительные титры; музыка Л.Бекмана «В лесу родилась елочка».

Перекладная анимация. Выбор темы, сюжета, музыки, материала. Пример: видеоряд

«Вальс цветов» муз. П.И.Чайковского; цветы (живые, искусственные засушенные или вырезанный рисунок) меняющийся рисунок из цветов.

Песочная анимация. Рисование на песке (пескография). Замысел рисунка под музыкальное сопровождение. Пример: «Рождение бабочки».

Кукольная анимация. Покадровая съемка анимационного видеоряда из пупсов, кукол, объемных фигурок, игрушечный дом, мебель, посуда и т.д. Пример: Придуманная история «Подружки».

Практическая работа по модулю 1. «Средства создания мультфильма».

Накопление и распределение материала для создания персонажей и фона мультфильма. Организация места для хранения изготовленных работ. Организация рабочего места.

Изучение функций программы AnimatorDV Simple+. Основные операции с камерой и процедуры съёмки. Создание нового проекта. Создание секвенции. Применение эффекта Onion skinning (луковая шелуха). Удаление и сохранение кадров. Импорт фото файлов на жесткий диск компьютера.

Знакомство с видеомонтажной программой «VideoPad». Запуск программы. Интерфейс программы. Добавление файлов к проекту. Видео и аудио дорожки. Основные операции монтажа: перемещение, слияние, обрезка кадра. Сохранение файла. Экспорт видеофайла.

Практическая работа по модулю 1. «Этапы создания мультфильма».

Рождение идеи мультфильма. Планирование анимационного фильма: определение вида анимационного фильма, выбор темы, смыслового содержания, этапы видеоряда,

название работы, музыкальное решение. Пример: перекладная анимация; видеоряд из школьных предметов: учебник, ручка, карандаши, ластик, тетрадь и др. Название видеоряда «Веселый портфель»; веселая музыка на тему «Школьная жизнь».

Организация рабочего места, подготовка фона, настройка осветительного оборудования. Покадровая фотосъемка сцен видеоряда (начало, развитие сюжета, итог). Импорт и сохранение фотоматериала. Компьютерный монтаж фотоматериала, слияние кадров, создание иллюзии движения. Редактирование фото файлов с помощью эффектов «освещение» и «автоматическая цветокоррекция». Выбор музыкальной темы и звуковых эффектов. Звуковой монтаж видеоряда (работа на звуковой дорожке, уровень громкости, совмещение фонового звука и музыки в видеоряде).

Сохранение анимационного видеоряда. Запись работы на конечный носитель. Демонстрация первой анимационной работы.

Практическая работа по модулю 2. «Сюжет мультфильма».

Выбор темы анимационного фильма (животные, зоопарк) Работа над сценарием. Составление рассказа о жизни и приключениях героев мультфильма фильма. Редакция текста. Название фильма. Имена персонажей (главным героям фильма, положительным и отрицательным персонажам). Работа над текстом (начало, главная часть, кульминация, итог).

Практическая работа по модулю 2. «Фон и персонажи мультфильма».

Изготовление персонажей мультфильма. Лепка из пластилина героев: мальчик и девочка; пингвины, бегемотики, носороги, жирафы, коала, удав, слоники, львы, крокодилы, черепахи, волки и др.

Изготовление фонов и объёмных иллюстраций: дорожки, травка, деревья, озера, пещера, клетки в зоопарке, костер, горы.

Практическая работа по модулю 3. «Фотосъемка сцен мультфильма».

Подготовка каждой отдельной сцены к фотосъемке. Расположение фона и объёмных декораций на столике для фотосъемки. Установка осветительного оборудования. Выбор ракурса фотосъемки. Покадровая фотосъемка каждой сцены мультфильма.

Практическая работа по модулю 3. «Компьютерный монтаж».

Принцип компьютерного монтажа. Возможности нелинейного монтажа (перегруппировка материала, совмещение звуковых эффектов с музыкальным оформлением, работа с титрами, основными эффектами (автоматическая цветокоррекция», «скорость», «плавность». Использование переходов «затухание» и «растворение». Раскадровка фильма. Выстраивание логического видеоряда каждой отснятой сцены. Слияние, перемещение и подрезка фотокадров. Сохранение смонтированных сцен в формате AVI.

Последовательное соединение готовых сцен мультфильма. Использование переходов и эффектов. Анализ монтажа. Запись текста (озвучка мультфильма). Выразительное чтение по ролям составленного рассказа. Выбор музыкальной темы для звукового оформления мультфильма.

Работа с титрами (заставки на начало фильма и конец). Выбор фонов для создания титров. Определение направления и скорости движения титров. Выбор шрифта, цвета и размера титров. Сохранение созданных титров. Проверка в просмотрном окне готового проекта. Просчет фильма. Запись фильма на конечный носитель.

Практическая работа по модулю 5. «Презентация мультфильма».

Составление аннотации к мультфильму. Описание фильма: название мультфильма,

краткое содержание, вид анимации, длительность фильма, авторы текста, фотосъёмки, монтажа. Создание рекламного плаката в программе «Paint». Используя готовый фотоматериал и набор инструментов программы «Paint» создать рекламный плакат с названием мультфильма, аннотацией и фотографиями авторов. Печать рекламного плаката. Оформление пригласительных билетов для учащихся начальной школы. Печать пригласительных билетов. Демонстрация мультфильма уч-ся начальной школы. Перед началом показа вступительное слово создателей фильма. Выслушать мнение зрителей о мультипликационной работе.

Приложение 2

Инструкция по правилам безопасности для обучающихся в фото- видеостудии (на занятиях в учебном кабинете)

Общие требования безопасности.

1. Соблюдение этой инструкции обязательно для всех учащихся, работающих в кабинете.
2. Бережно относиться к фото - видеооборудованию, компьютерной технике, осветительному оборудованию, печатным устройствам, музыкальному и мультимедийному оборудованию.
3. Точно выполнять указания руководителя.
4. Быть дисциплинированным и внимательным на занятиях.
5. Не двигать оборудование без разрешения руководителя.
6. Травмоопасность в кабинете: при включении аппаратуры в электросеть; электромагнитное излучение.

Требования безопасности перед началом занятий.

1. Входить в кабинет по указанию педагога соблюдая порядок и дисциплину.
2. Приготовить необходимую технику и комплектующие.
3. Внимательно выслушать инструктаж по ТБ при проведении фотосъёмки.
4. Не включать аппаратуру без указания педагога.
5. При слабом зрении надеть очки.

Требования безопасности во время занятий.

1. Выполнять все действия только по указанию педагога.
2. При работе на ПЭВМ соблюдать правильную осанку: сидеть прямо, не сутулясь, опираясь лопатками на спинку стула, с небольшим наклоном головы вперед; предплечья должны лежать на поверхности стола; уровень глаз должен приходиться на центр экрана.
3. Соблюдать расстояние от глаз до экрана (50-70 см.)
4. Соблюдать длительность работы на ПЭВМ (не более 20-25 минут).
5. Не трогать разъёмы соединительных кабелей.
6. Не прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
7. Не прикасаться к экрану и тыльной стороне монитора.
8. Не класть предметы на монитор и клавиатуру.
9. Не работать во влажной одежде и влажными руками.
10. Выполнять работу, определённую учебным заданием.
11. Не допускать попадания влаги на фотоаппарат.
12. Без разрешения руководителя никуда не отлучаться.
13. По окончании занятия убрать рабочее место.
14. Организованный выход из кабинета по разрешению руководителя.

Календарный учебный график

Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Анимация»

№ п/п	Дата проведения занятия	Время проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
1	02.09.2026	13.00-13.45	1	Вводное занятие.	Беседа, лекция	Кабинет 25	опрос
2	04.09.2026	13.00-13.45	1	Истоки мультипликации	презентация	Кабинет 25	беседа
3	07.09.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа " Знакомство со студией анимации"	презентация	Кабинет 25	опрос
4	09.09.2026	13.00-13.45	1	Виды анимации. Наши помощники.	практика	Кабинет 25	обсуждение
5	11.09.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Виды анимации»	практика	Кабинет 25	наблюдение
6	14.09.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Средства создания мультфильма»	практика	Кабинет 25	наблюдение
7	16.09.2026	13.00-13.45	1	Профессии в анимации	презентация	Кабинет 25	наблюдение
8	18.09.2026	13.00-13.45	1	Фантазируем: «Какой бы был мой мультфильм».	практика	Кабинет 25	обсуждение
9	21.09.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Этапы создания мультфильма». Разработка идеи. Сценарий и сюжет.	практика	Кабинет 25	наблюдение
10	23.09.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Этапы создания мультфильма». Концепт арт.	практика	Кабинет 25	наблюдение
11	25.09.2026	13.00-13.45	1	Основные принципы анимации. 12 основных принципов.	презентация	Кабинет 25	наблюдение
12	28.09.2026	13.00-13.45	1	Основные принципы анимации. Краткое описание.	практика	Кабинет 25	наблюдение
13	30.09.2026	13.00-13.45	1	Вводное занятие.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
14	02.10.2026	13.00-13.45	1	Сценарий мультфильма.	практика	Кабинет 25	обсуждение
15	05.10.2026	13.00-13.45	1	Как написать сценарий мультфильма.	практика	Кабинет 25	обсуждение
16	07.10.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Сюжет мультфильма». Генерация идеи.	практика	Кабинет 25	наблюдение
17	09.10.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Сюжет мультфильма». Сюжетная линия.	практика	Кабинет 25	наблюдение
18	12.10.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Сюжет мультфильма». Основные герои. Идеи.	практика	Кабинет 25	наблюдение
19	14.10.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Сюжет мультфильма». Основные герои. Характер.	практика	Кабинет 25	наблюдение
20	16.10.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Сюжет мультфильма». Диалоги и диалоговые сцены. Идеи.	практика	Кабинет 25	наблюдение
21	19.10.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Сюжет мультфильма». Диалоги и диалоговые сцены. Наброски.	практика	Кабинет 25	наблюдение
22	21.10.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Сюжет мультфильма».	практика	Кабинет 25	наблюдение

				Работа над эмоциональной составляющей.			
23	23.10.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Сюжет мультфильма». Развязка.	практика	Кабинет 25	наблюдение
24	26.10.2026	13.00-13.45	1	Тайминг. Учимся замечать время.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
25	28.10.2026	13.00-13.45	1	Спейсинг. Трюковая часть анимации.	практика	Кабинет 25	обсуждение
26	30.10.2026	13.00-13.45	1	Анимационная кривая.	практика	Кабинет 25	наблюдение
27	02.11.2026	13.00-13.45	1	Программы для записи звука.	практика	Кабинет 25	наблюдение
28	06.11.2026	13.00-13.45	1	Запись звука (черновой вариант)	практика	Кабинет 25	наблюдение
29	07.11.2026	13.00-13.45	1	Инструменты для генерации фона.	практика	Кабинет 25	наблюдение
30	09.11.2026	13.00-13.45	1	Создание фона.	практика	Кабинет 25	наблюдение
31	11.11.2026	13.00-13.45	1	Раскадровка сценария. Зачем это нужно?	практика	Кабинет 25	наблюдение
32	13.11.2026	13.00-13.45	1	Раскадровка сценария. Создание основы.	практика	Кабинет 25	наблюдение
33	16.11.2026	13.00-13.45	1	Раскадровка сценария. Проработка сцены и действий персонажей.	практика	Кабинет 25	наблюдение
34	18.11.2026	13.00-13.45	1	Раскадровка сценария. Ритм.	практика	Кабинет 25	наблюдение
35	20.11.2026	13.00-13.45	1	Как сделать раскадровку лучше.	практика	Кабинет 25	наблюдение
36	23.11.2026	13.00-13.45	1	Аниматик.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
37	26.11.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Фон и персонажи мультфильма». Сколько и какие фоны нужны?	беседа	Кабинет 25	обсуждение
38	27.11.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Фон и персонажи мультфильма». Совместное создание фона.	практика	Кабинет 25	наблюдение
39	30.11.2016	13.00-13.45	1	Практическая работа «Фон и персонажи мультфильма». Раскадровка для своего проекта.	практика	Кабинет 25	наблюдение
40	01.12.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Фон и персонажи мультфильма». Создание набросков персонажей мультфильма.	практика	Кабинет 25	наблюдение
41	02.12.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Фон и персонажи мультфильма». Детализация дизайна.	практика	Кабинет 25	наблюдение
42	04.12.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Фон и персонажи мультфильма». Цветовая текстура и палитра.	практика	Кабинет 25	наблюдение
43	07.12.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Фон и персонажи мультфильма». Работа над динамикой и позами.	практика	Кабинет 25	наблюдение
44	09.12.2026	13.00-13.45	1	Практическая работа «Фон и персонажи	практика	Кабинет 25	наблюдение

				мультфильма». Создание модельных листов.			
45	11.12.2026	13.00-13.45	1	Чему мы научились?	практика	Кабинет 25	наблюдение
46	14.12.2026	13.00-13.45	1	Вводное занятие. Знакомство с оборудованием объединения	беседа	Кабинет 25	обсуждение
47	16.12.2026	13.00-13.45	1	Основы перекладной анимации.	практика	Кабинет 25	наблюдение
48	18.12.2026	13.00-13.45	1	Моделирование сцены.	практика	Кабинет 25	наблюдение
49	21.12.2026	13.00-13.45	1	Моделирование объектов.	практика	Кабинет 25	опрос
50	23.12.2026	13.00-13.45	1	Моделирование элементов персонажей для общего плана.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
51	25.12.2026	13.00-13.45	1	Моделирование элементов персонажей для крупного плана.	практика	Кабинет 25	опрос
52	28.12.2026	13.00-13.45	1	Вырезаем элементы персонажей и объектов.	практика	Кабинет 25	опрос
53	30.12.2026	13.00-13.45	1	Сборка персонажей.	практика	Кабинет 25	тест
54	11.01.2027	13.00-13.45	1	Программа для по-кадровой съемки AnimaSooter Junior. Интерфейс.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
55	13.01.2027	13.00-13.45	1	Подключение камеры. Создание проекта.	практика	Кабинет 25	наблюдение
56	15.01.2027	13.00-13.45	1	Основные настройки. Режимы съемки. Префикс. Цейтрафер.	практика	Кабинет 25	наблюдение
57	18.01.2027	13.00-13.45	1	Траектории.	практика	Кабинет 25	наблюдение
58	20.01.2027	13.00-13.45	1	Контроль экспозиции. Режим кальки и наложения.	практика	Кабинет 25	наблюдение
59	22.01.2027	13.00-13.45	1	Таймлайн. Импорт изображений. RAM-превью.	практика	Кабинет 25	наблюдение
60	25.01.2027	13.00-13.45	1	Хромакей и фон.	практика	Кабинет 25	наблюдение
61	27.01.2027	13.00-13.45	1	Экспорт кадров и видео.	практика	Кабинет 25	наблюдение
62	29.01.2027	13.00-13.45	1	Практическая работа по модулю «Фотосъемка мультфильма». Создание проекта.	практика	Кабинет 25	наблюдение
63	01.02.2027	13.00-13.45	1	Обсуждение первой сцены. Съемка первой сцены.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
64	03.02.2027	13.00-13.45	1	Обсуждение второй сцены. Съемка второй сцены.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
65	05.02.2027	13.00-13.45	1	Обсуждение третьей сцены. Съемка третьей сцены.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
66	08.02.2027	13.00-13.45	1	Обсуждение финальной сцены. Съемка финальной сцены.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
67	10.02.2027	13.00-13.45	1	Монтаж мультфильма. «Шапка» фильма, титры.	практика	Кабинет 25	обсуждение
68	12.02.2027	13.00-13.45	1	Программа для видеомонтажа. Интерфейс. Форматы видеофайлов.	практика	Кабинет 25	обсуждение
69	15.02.2027	13.00-13.45	1	Создание проекта. Добавление видеофайлов. Дорожки по типу содержимого.	практика	Кабинет 25	обсуждение
70	17.02.2027	13.00-13.45	1	Монтаж и добавление эффектов.	практика	Кабинет 25	обсуждение

71	19.02.2027	13.00-13.45	1	Добавление и синхронизация звуков.	выставка	Кабинет 25	обсуждение
72	22.02.2027	13.00-13.45	1	Сохранение проекта и экспортирование видео.	беседа	Кабинет 25	опрос
73	24.02.2027	13.00-13.45	1	Представление и обсуждение проектов.	практика	Кабинет 25	наблюдение
74	26.02.2027	13.00-13.45	1	Выходной контроль	видеоматериал	Кабинет 25	тест
75	01.03.2027	13.00-13.45	1	Вводное занятие. Традиционный процесс создания анимации.	Презентация, беседа	Кабинет 25	опрос
76	03.03.2027	13.00-13.45	1	Программа для компьютерной анимации Pencil 2D. Простейшая компьютерная анимация.	практика	Кабинет 25	наблюдение
77	05.03.2027	13.00-13.45	1	Программа студийного уровня OpenToonz. Обзор интерфейса.	практика	Кабинет 25	наблюдение
78	10.03.2027	13.00-13.45	1	Архитектура проектов в OpenToonz. Настройки по умолчанию.	практика	Кабинет 25	наблюдение
79	12.03.2027	13.00-13.45	1	Практическая работа: Настройка проектов. Использование браузера проекта.	практика	Кабинет 25	наблюдение
80	15.03.2027	13.00-13.45	1	Сканирование и очистка бумажных рисунков.	практика	Кабинет 25	наблюдение
81	17.03.2027	13.00-13.45	1	Рисование в OpenToonz. Типы уровней рисования.	практика	Кабинет 25	наблюдение
82	19.03.2027	13.00-13.45	1	Техники анимации. Моделирование рисунка. Фазирование, Ротоскопирование.	практика	Кабинет 25	наблюдение
83	22.03.2027	13.00-13.45	1	Редактирование уровней анимации. Использование Level strip.	практика	Кабинет 25	наблюдение
84	24.03.2027	13.00-13.45	1	Управление палитрами и стилями. Покраска уровней.	практика	Кабинет 25	наблюдение
85	26.03.2027	13.00-13.45	1	Панель Xsheet. Сцены, уровни, столбцы, кадры.	практика	Кабинет 25	наблюдение
86	29.03.2027	13.00-13.45	1	Практическая работа: Работа со столбцами/слоями.	практика	Кабинет 25	наблюдение
87	31.03.2027	13.00-13.45	1	Ключевые и промежуточные кадры	практика	Кабинет 25	наблюдение
88	02.04.2027	13.00-13.45	1	Первая анимация.	практика	Кабинет 25	наблюдение
89	05.04.2027	13.00-13.45	1	Работа с ячейками. Использование маркера заполнения и продление кадра.	практика	Кабинет 25	наблюдение
90	07.04.2027	13.00-13.45	1	Использование Sub-Xsheets.	практика	Кабинет 25	наблюдение
91	09.04.2027	13.00-13.45	1	Создание звуковой дорожки. Синхронизация губ.	практика	Кабинет 25	наблюдение
92	12.04.2027	13.00-13.45	1	Сохранение, загрузка, экспорт и импорт сцен.	практика	Кабинет 25	наблюдение
93	14.04.2027	13.00-13.45	1	Создание движений. Использование схемы сцены.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
94	16.04.2027	13.00-13.45	1	Связывание объектов.	практика	Кабинет 25	наблюдение
95	19.04.2027	13.00-13.45	1	Анимация объектов.	практика	Кабинет 25	наблюдение

96	21.04.2027	13.00-13.45	1	Использование ключей в столбцах и слоях.	практика	Кабинет 25	наблюдение
97	23.04.2027	13.00-13.45	1	Работа в трехмерной среде.	практика	Кабинет 25	наблюдение
98	26.04.2027	13.00-13.45	1	Редактирование с использованием электронных таблиц и кривых	практика	Кабинет 25	наблюдение
99	28.04.2027	13.00-13.45	1	Использование редактора функций.	практика	Кабинет 25	наблюдение
100	30.04.2027	13.00-13.45		Определение ключевых кадров.	практика	Кабинет 25	наблюдение
101	03.05.2027	13.00-13.45	1	Использование линейных интерполяций.	практика	Кабинет 25	наблюдение
102	05.05.2027	13.00-13.45	1	Использование интерполяций с различным входом и выходом в анимацию.	беседа	Кабинет 25	обсуждение
103	07.05.2027	13.00-13.45	1	Практическая работа: создание анимации с различными примерами интерполяции.	практика	Кабинет 25	наблюдение
104	10.05.2027	13.00-13.45	1	Предварительный просмотр и рендеринг. Экспорт в видеофайл	практика	Кабинет 25	наблюдение
105	12.04.2027	13.00-13.45	1	Создание перекладной анимации. Использование инструмента Скелет.	практика	Кабинет 25	наблюдение
106	14.05.2027	13.00-13.45	1	Анимирование моделей. Использование обратной кинематики.	практика	Кабинет 25	наблюдение
107	17.05.2027	13.00-13.45	1	Личный мини-проект.	практика	Кабинет 25	наблюдение
108	19.05.2027	13.00-13.45	1	Итоговое занятие	беседа	Кабинет 25	обсуждение

15.