

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа «Центр образования» имени Героя Советского Союза
В.Н.Федотова пос. Варламово муниципального района Сызранский Самарской области**

Рассмотрено
и принято
на заседании МО
художественной
направленности
Протокол № 16 от 31.07.2024 г.

Проверено.
Рекомендовано к утверждению

31.07.2024 г.

Руководитель СП

_____ С.В.Михайлова

Утверждено к использованию в
образовательном процессе
Учреждения

Приказ № 1032 от 31.07.2024 г.

Директор

_____ И.Г. Парфенова



S=RU, OU=директор, O=ГБОУ СОШ Центр
образования пос. Варламово, CN=Парфенова
Ирина Геннадьевна, E=varlam_sch@samara.edu.ru
00e75647eff1c00d36
2024.07.31 15:45:02+04'00'

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Мир Анимации»**

Возраст обучающихся: 5 – 7 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчики:
Учаева А. Е., методист
Гаранина Д.А., педагог
дополнительного образования

Сызранский район, 2024 г.

Краткая аннотация

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Мир Анимации" (далее Программа) предназначена для обучающихся 5-7 лет и направлена на ознакомление детей с основами анимации. В результате обучения дети не только освоят различные техники анимации и научатся создавать собственные анимационные проекты, но и познакомятся с профессиями будущего, актуальными для Самарского региона. В рамках программы будут представлены темы, которые помогут детям понять, какие профессии могут быть востребованы в их регионе и какие навыки могут пригодиться для успешной карьеры.

Программа состоит из пяти модулей: «Введение в анимацию», «Основы рисованной анимации», «Основы stop-motion анимации», «Основы компьютерной анимации», «Проектная работа», каждый из которых посвящен определенной теме и имеет свои цели, задачи и ожидаемые результаты.

Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Мир Анимации" имеет художественную направленность.

Актуальность программы

В современном мире визуальные эффекты и анимация играют все большую роль. Анимационные фильмы, мультфильмы, рекламные ролики и даже учебные видео стали неотъемлемой частью нашей повседневной жизни. Таким образом, понимание основ анимации и умение создавать простые анимационные проекты становится ценным навыком для детей, который может открыть перед ними множество возможностей в будущем.

Во-первых, анимация как вид искусства предоставляет детям уникальную возможность для творческой самореализации и самовыражения. Она развивает воображение, способствует развитию художественного вкуса и дает пространство для экспериментов с визуальными образами. Творческие способности, которые будут развиты в процессе обучения анимации, могут пригодиться детям в различных областях, таких как искусство, дизайн, кино и мультипликация.

Во-вторых, анимация может служить эффективным образовательным инструментом. С помощью анимации сложные концепции и идеи могут быть представлены в более доступном и увлекательном формате. Дети, понимающие принципы анимации, смогут не только лучше усваивать учебный материал, но и самостоятельно создавать анимационные проекты для объяснения различных явлений, тем самым развивая свои коммуникативные и презентационные навыки.

Программа "Мир Анимации" представляет уникальную возможность знакомства с миром анимации и профессиями будущего уже на столь раннем этапе развития.

В Самарском регионе, с его активно развивающейся информационной и технологической индустрией, существует высокий спрос на специалистов в области анимации, дизайна, IT-технологий и мультимедиа. Программа направлена на ознакомление детей с этими профессиями будущего и актуальными профессиями в регионе, способствуя их ранней профессиональной ориентации.

В рамках программы учитывается особенность возраста дошкольников, поэтому все темы представлены в доступной и игровой форме, способствующей увлекательному и познавательному обучению.

Введение **Регионального компонента** в темы программы поможет детям лучше понять специфику своего региона, его особенности и возможности для будущего профессионального развития. Такой подход позволит детям не только расширить свои знания о мире анимации, но и начать задумываться о своем будущем и выборе профессии.

Новизна программы заключается в комплексном подходе к обучению анимации, объединяющем теорию и практику, и охвате различных техник анимации в одном курсе. Программа предоставляет детям уникальную возможность изучить основы трех разных видов анимации: рисованной, stop-motion и компьютерной анимации.

Традиционно, обучение анимации часто фокусируется на одной конкретной технике, например, только на рисованной анимации или только на компьютерной анимации. Данная программа выделяется тем, что предлагает детям возможность изучить и попробовать себя в разных техниках.

Это дает более широкое понимание области анимации, развивает разносторонние навыки и позволяет детям найти технику, которая им больше всего нравится.

Отличительные особенности программы:

1. **Комплексный подход:** программа охватывает три основные техники анимации: рисованную анимацию, stop-motion анимацию и компьютерную анимацию. Этот комплексный подход обеспечивает детям широкую перспективу в области анимации и позволяет попробовать себя в разных техниках, что способствует развитию разносторонних навыков и выявлению интересов детей.
2. **Личностный рост и профессиональная ориентация:** программа развивает уверенность в своих творческих способностях, терпение и настойчивость, а также формирует интерес к профессиям в анимационной индустрии.
3. **Практическая направленность:** Программа делает особый акцент на практических занятиях и создании реальных анимационных проектов. Дети применяют полученные знания на практике, начиная с разработки идеи и заканчивая презентацией завершеного проекта. Этот практический опыт развивает у них умение планировать и организовывать свою работу, а также позволяет увидеть плоды своих трудов.
4. **Индивидуальный подход:** каждый ребенок уникален и имеет свои интересы и способности, поэтому Программа обеспечивает индивидуальный подход к обучению, давая детям свободу творческого самовыражения и экспериментов. Дети могут выбирать темы и стили для своих анимационных проектов, что способствует развитию их индивидуальности и творческой идентичности.
5. **Современные технологии:** Программа использует современные технологии и программное обеспечение для создания анимации. Дети учатся работать с компьютерными инструментами, которые являются стандартом в современной анимационной индустрии. Это дает им актуальные навыки, которые могут пригодиться в дальнейшей карьере или хобби, связанном с анимацией.
6. **Развитие метапредметных навыков:** Программа направлена не только на развитие предметных навыков в области анимации, но и на формирование важных метапредметных навыков. Дети учатся планировать и организовывать свою работу, анализировать и синтезировать информацию, эффективно общаться и защищать свои проекты. Эти навыки ценны в любой сфере жизни и помогают детям стать более успешными в будущей учебе и карьере.
7. **Интерактивность и вовлеченность:** на занятиях используются интерактивные методы обучения, включая игровые упражнения, анализ практических заданий и коллективное оценивание. Такие методы повышают вовлеченность детей, делают процесс обучения увлекательным и способствуют лучшему усвоению материала.

Программа реализуется в **сетевой форме** с привлечением специалистов-практиков в области анимации, изобразительного искусства, педагогики, мультимедиа и психологии для обеспечения комплексного развития творческих способностей и навыков у детей дошкольного возраста.

Педагогическая целесообразность программы отвечает важнейшим целям и задачам современного образования. Программа предлагает детям не просто набор знаний и важных навыков XXI века, включая творческое мышление, сотрудничество, цифровую грамотность и внимательность к деталям, но и способствует их всестороннему развитию и подготовке к будущей жизни в современном мире.

Цель программы: создать условия для ознакомления детей с основами анимации, развития творческих способностей, навыков работы в команде, научить эффективной презентации своих проектов через изучение различных техник анимации: рисованной, stop-motion и компьютерной; формирование у детей интереса к профессиям в области анимации и мультимедиа.

Для успешной реализации поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

Образовательные:

1. Ознакомить детей с историей и развитием анимации.
2. Научить детей основным принципам и техникам анимации.
3. Ознакомить с инструментами и программным обеспечением для создания анимации.

4. Научить основам создания и анимации персонажей и сцен.

Воспитательные:

1. Способствовать развитию чувства ответственности за выполнение работы в команде.
2. Воспитывать внимательность и аккуратность при выполнении заданий.
3. Способствовать формированию уважительного отношения к творческому труду.
4. Способствовать развитию навыков эффективного общения и презентации своих работ.

Развивающие:

1. Способствовать развитию творческого мышления и воображения.
2. Способствовать развитию координации и мелкой моторики через практические задания.
4. Способствовать развитию критического мышления и умения анализировать работы других.

Возраст обучающихся.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Мир Анимации" адресована обучающимся 5-7 лет. Набор в группы осуществляется на добровольной основе, т.е. принимаются все желающие заниматься.

Программа также может реализовываться с обучающимися с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ).

Сроки реализации: программа рассчитана на 1 учебный год, всего – 114 часов в год.

Формы организации деятельности: групповая, индивидуальная, всем составом.

Формы обучения: теоретические, практические, комбинированные.

Виды занятий по программе определяются содержанием программы и предусматривают: мастер-классы, творческие занятия, практикумы, презентации, выставки.

В случае невозможности продолжения образовательного процесса в силу непредвиденных обстоятельств (аварийной ситуации в образовательной организации, карантина в связи с высоким заболеванием обучающихся, морозных дней и т.п.), предусматривается организация образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий с помощью онлайн – платформ (Сферум, JazzbySber, Видеомост, Телемост от Яндекс, Видеозвонки Mail.ru).

Режим занятий: два раза в неделю по 2 и 1 академических часа, перерыв между занятиями – 10 минут, при наполняемости – 10 обучающихся в группе.

Ожидаемые результаты:

Личностные результаты:

1. Уверенность в своих творческих способностях.
2. Способность к самовыражению через анимацию.
3. Развитие терпения и настойчивости в достижении цели.
4. Умение работать в команде и взаимодействовать с другими.
5. Формирование интереса к профессиям в области анимации и мультимедиа

Метапредметные результаты:

1. Умение планировать и организовывать свою работу.
2. Навыки эффективного использования различных инструментов и технологий.
3. Способность к анализу и синтезу информации.
4. Умение представлять и защищать свои проекты перед аудиторией.

Предметные результаты представлены в каждом модуле.

Критерии оценки достижения планируемых результатов

Оценка достижения планируемых результатов освоения программы осуществляется по трем уровням: высокий, средний, низкий.

Высокий уровень

Знания: Ребенок демонстрирует глубокие и устойчивые знания о различных техниках и истории анимации. Понимает и может объяснить различия между видами анимации, основные принципы создания анимационных персонажей и сцен.

Умения: Ребенок успешно создает разнообразные анимационные проекты, используя различные техники (рисованная анимация, компьютерная анимация, stop-motion). Проявляет творческие способности в проектировании персонажей и сцен, а также в реализации их движения и интеракции.

Навыки: Ребенок легко работает в команде, активно участвует в обсуждениях, делится идеями и предложениями. Может самостоятельно презентовать результаты своей работы, эффективно используя полученные знания и навыки.

Средний уровень

Знания: Ребенок хорошо знаком с основными видами и принципами анимации, но иногда требуется помощь в восприятии более сложных концепций. Понимает основные этапы создания анимации и может их перечислить.

Умения: Ребенок может создавать простые анимационные работы, но иногда сталкивается с трудностями при работе с более сложными проектами. Выполняет задачи под наблюдением и с поддержкой взрослых или более опытных товарищей.

Навыки: Ребенок активно участвует в групповых заданиях, но может испытывать затруднения при самостоятельной работе. Умеет презентовать свои работы, но делает это с менее высокой степенью уверенности и детализации.

Низкий уровень

Знания: Ребенок знает общие факты о анимации, но испытывает трудности с углубленным пониманием различных видов и техник. Не всегда может вспомнить ключевые концепты и принципы анимации без подсказок.

Умения: Ребенок нуждается в значительной поддержке при создании анимационных проектов. Его работы часто ограничиваются очень простыми заданиями, и он может столкнуться с проблемами при попытке выполнить более сложные проекты.

Навыки: Ребенок с трудом взаимодействует в командной работе и может избегать участия в обсуждениях и групповых деятельности. Презентация своих работ вызывает у него сложности, и часто требуется помощь взрослых для организации и проведения.

Для каждого уровня важно обеспечить индивидуализированный подход, который позволит ребенку развиваться в соответствии с его текущими возможностями и потребностями, постепенно повышая уровень его компетенций в области анимации.

Пакет диагностических методик, позволяющих определить достижение обучающимися планируемых результатов представлен в приложениях к программе.

Формы подведения итогов

Для подведения итогов в программе используются следующие формы:

1. *Индивидуальные портфолио:* Дети создают индивидуальные портфолио, включающие в себя их лучшие работы и проекты из каждого модуля. Портфолио может содержать рисунки, анимации, описания процесса создания и другие творческие материалы.

2. *Презентации и демонстрации:* Дети проводят презентации своих анимационных проектов перед аудиторией, рассказывают о своем творческом процессе, показывают созданные анимации и делятся своими впечатлениями и учебным опытом.

3. *Выставки работ:* Организация выставки работ детей, где представлены их лучшие проекты и творческие работы из всех модулей программы.

4. *Творческие конкурсы:* Проведение творческих конкурсов среди детей на лучший анимационный проект, лучший рисунок или лучшую историю, созданную в рамках программы. Участие в **Региональном Чемпионате «Будущие профессионалы 5+»**. Это может стимулировать обучающихся к дальнейшим творческим достижениям.

5. *Обратная связь и рефлексия:* Проведение сессий обратной связи, где дети делятся своими мыслями и впечатлениями об учебном процессе, описывают, что им больше всего понравилось и чему они научились. Рефлексия поможет им осознать свой прогресс и определить области для дальнейшего развития.

6. *Сертификаты и награждения:* Вручение сертификатов или наград обучающимся за успешное завершение программы и за их творческие достижения. Это может быть отличным стимулом для детей и подтверждением их усилий и успехов.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в анимацию	14	6,5	7,5
2.	Основы рисованной анимации	24	11,5	12,5
3.	Основы stop-motion анимации	25	13	12
4.	Основы компьютерной анимации	24	11	13
5.	Проектная работа	27	13,5	13,5
ИТОГО		114	55,5	58,5

Модуль 1 «Введение в анимацию»

Цель: Ознакомить детей с основами анимации и её видами.

Задачи:

- ознакомить с историей и эволюцией анимации.
- ознакомить с основными принципами анимации.
- способствовать развитию первоначальных навыков создания анимации.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- историю и основные этапы развития анимации.
- основные принципы и виды анимации

Обучающийся должен уметь:

- создавать простые анимационные последовательности.
- рисовать и прорабатывать персонажей для анимации

Обучающийся должен приобрести навык:

- навыки командной работы.
- творческие навыки и воображение.
- базовые навыки анимации и рисования.

Учебно – тематический план модуля

№	Наименование тем и ссылка для изучения в дистанционном формате	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в программу	2	1	1	Интерактивное

					тестирование
2.	История анимации	1	1	-	Викторина
3.	Профессии в анимации и мультимедиа	2	1	1	Наблюдение, видеоэкскурсия
4.	Виды анимации	1	0,5	0,5	Познавательная игра
5.	Создание простого анимационного кадра	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
6.	Дизайн персонажей	1	1	-	Наблюдение, обсуждение
7.	Рисование персонажей	2	-	2	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий, составление личного портфолио
8.	Планирование мини-проекта	1	1	-	Обсуждение
9.	Создание мини-проекта	2	-	2	Обсуждение Презентация работ, коллективное оценивание, рефлексия. Тестирование
ИТОГО		14	6,5	7,5	

Содержание программы модуля

Тема 1: Введение в программу

Теория: Обзор программы курса, цели и задачи.

Практика: Игровые упражнения на знакомство и сплочение группы. Интерактивное тестирование.

Тема 2: История анимации

Теория: История анимации, от первых мультфильмов до современных технологий. Знакомство с выдающимися аниматорами и их работами. Развитие анимации в Самарской области: вклад местных художников и аниматоров.

Тема 3: Профессии в анимации и мультимедиа

Теория: Обзор профессий: аниматор, режиссер анимации, сценарист, художник по персонажам, звуковой дизайнер. Профессии, актуальные для Самарского региона в области IT и мультимедиа. Практика: видеоэкскурсия в детскую киностудию «Печка» (Самара).

Тема 4: Виды анимации

Теория: Обзор различных видов анимации: рисованная, кукольная, компьютерная. Примеры работ и их обсуждение.

Практика: Игра "Угадай вид анимации" по картинкам и видеофрагментам.

Тема 5: Создание простого анимационного кадра

Теория: Основные элементы анимационного кадра, композиция.

Практика: Создание простых анимационных последовательностей (мячик скачет).

Тема 6: Дизайн персонажей

Теория: Основы дизайна персонажей (формы, пропорции, выразительность).

Тема 7: Рисование персонажей

Практика: "Сказки Сызранского края: Анимационные истории с местными животными". Рисование и проработка собственного персонажа.

Тема 8: Планирование мини-проекта

Теория: Планирование мини-проекта, этапы работы.

Тема 9: Создание мини-проекта

Практика: Создание мини-анимации с использованием изученных техник.

Модуль 2 «Основы рисованной анимации»

Цель: Развить навыки создания рисованной анимации.

Задачи:

- научить использовать инструменты для рисования анимации.
- способствовать развитию плавности и реалистичности движений.
- ознакомить с процессом создания анимационных сцен и их композицией.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- основные инструменты и материалы для рисованной анимации.
- принципы создания и анимации персонажей.

Обучающийся должен уметь:

- использовать различные инструменты для создания анимации.
- создавать и анимировать персонажей и сцены.

Обучающийся должен приобрести навык:

- детального рисования и композиции.
- синхронизирования движения и звука.

Учебно – тематический план модуля

№	Наименование тем и ссылка для изучения в дистанционном формате	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	

1.	Профессии художника-аниматора и художника-постановщика	1	1	-	Наблюдение, беседа
2.	Инструменты для рисованной анимации Создание простых движений	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
3.	Принципы плавности анимации	1	1	-	Наблюдение, обсуждение
4.	Рисование кадра за кадром	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
5.	Создание анимационных персонажей (птицы Сызранского района)	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
6.	Основы фона и декораций	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
7.	Композиция кадра	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий, обсуждение
8.	Создание короткой сцены	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
9.	Работа с цветом и тенями	1	1	-	Наблюдение, беседа
10.	Работа с анимационными сценами	2	-	2	Наблюдение, анализ выполненных

					практических заданий, обсуждение
11.	Звуковое сопровождение в анимации	1	0,5	0,5	Викторина
12.	Звуковое сопровождение сцены	2	-	2	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
13.	Синхронизация звука и движения	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
14.	Добавление звука	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
15.	Завершение проектов	1	0,5	0,5	Наблюдение, корректировка, обсуждение
16.	Презентация и обсуждение	2	1	1	Демонстрация анимационных клипов, коллективное обсуждение, рефлексия. Тестирование
ИТОГО		24	11,5	12,5	

Содержание программы модуля

Тема 1: Профессии художника-аниматора и художника-постановщика

Теория: Знакомство с профессиями и их ролью в индустрии: на примере Самарского региона.

Тема2: Инструменты для рисованной анимации. Создание простых движений

Теория: Ознакомление с материалами и инструментами: карандаши, бумага, планшеты. Основы движения в анимации (интерполяция, ключевые кадры).

Практика: Пробное использование инструментов, создание первых эскизов. Анимация простых объектов (мячик, кубик).

Тема 3: Принципы плавности анимации

Теория: Принципы плавности и реалистичности движений (тайминг, спейсинг). Анимация движений с использованием промежуточных кадров.

Тема 4: Рисование кадра за кадром

Теория: Принципы последовательного рисования кадров.

Практика: Создание простой сцены с последовательным движением.

Тема 5: Создание анимационных персонажей (птицы Сызранского района)

Теория: Проработка дизайна персонажа, создание модельного листа.

Практика: Рисование персонажей для анимации: птицы Сызранского района

Тема 6: Основы фона и декораций

Теория: Принципы создания фонов и декораций.

Практика: Рисование фонов для сцены.

Тема 7: Композиция кадра

Теория: Основы композиции и компоновки кадра.

Практика: Создание композиций для анимационных сцен.

Тема 8: Создание короткой сцены

Теория: Планирование и этапы создания короткой сцены.

Практика: Рисование и анимация короткой сцены.

Тема 9: Работа с цветом и тенями

Теория: Основы использования цвета и теней в анимации.

Тема 10: Работа с анимационными сценами

Практика: Рисование и раскрашивание анимационных сцен.

Тема 11: Звуковое сопровождение в анимации

Теория: Основы звукового сопровождения (музыка, звуковые эффекты).

Практика: Викторина.

Тема 12: Звуковое сопровождение сцены

Практика: Подбор звуков для сцены.

Тема 13: Синхронизация звука и движения

Теория: Принципы синхронизации звука и движения (липсинг, звуковые эффекты).

Практика: Синхронизация звуков с движением персонажей.

Тема 14: Добавление звука

Теория: Этапы добавления звука к анимации.

Практика: Добавление звуков и музыки к анимационным сценам.

Тема 15: Завершение проектов

Теория: Обзор и финальная корректировка проектов.

Практика: Завершение анимационных клипов.

Тема 16: Презентация и обсуждение

Теория: Принципы презентации творческих работ.

Практика: Презентация готовых анимационных клипов, обсуждение и анализ.

Модуль 3 «Основы stop-motion анимации»

Цель: Освоить технику stop-motion анимации.

Задачи:

- научить создавать и анимировать фигуры для stop-motion.
- ознакомить с процессом постановки сцены и освещения.
- способствовать развитию навыков синхронизации движения и звука.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- основные понятия и инструменты для stop-motion анимации.
- принципы создания и анимации фигур.

Обучающийся должен уметь:

- создавать и анимировать фигуры из пластилина.
- работать с постановкой сцены и освещением

Обучающийся должен приобрести навык:

- работы с материалами и инструментами для stop-motion.
- синхронизирования движения и звука в анимации.

Учебно – тематический план модуля

№	Наименование тем и ссылка для изучения в дистанционном формате	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Профессии в stop-motion анимации	1	1	-	Наблюдение, беседа
2.	Основные понятия stop-motion. Инструменты и материалы	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
3.	Создание простых фигур	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
4.	Анимация простых объектов	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
5.	Создание персонажей для stop-motion	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
6.	Постановка сцены и освещение	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
7.	Анимация движений персонажей	1	1	-	Наблюдение, обсуждение

8.	Съемка кадров	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
9.	Съемка кадров	1	-	1	Наблюдение, обсуждение
10.	Короткая сцена	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
11.	Короткая сцена	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
12.	Добавление фона и декораций	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
13.	Работа с деталями	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
14.	Синхронизация движений и звука	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
15.	Практическая работа: финальная сцена	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
16.	Завершение проектов	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических

					заданий
17.	Презентация и обсуждение	1	0,5	0,5	Просмотр и обсуждение созданных анимаций, индивидуальная оценка, рефлексия. Тестирование
ИТОГО		25	13	12	

Содержание программы модуля

Тема 1: Профессии в stop-motion анимации

Теория: Знакомство с профессиями: аниматор, кукольник, художник по сценографии, оператор, монтажер, звукорежиссер, сценарист, продюсер. Обзор студий stop-motion анимации в Самарской области.

Тема 2: Основные понятия stop-motion. Инструменты и материалы

Теория: История и основы техники stop-motion. Ознакомление с необходимыми материалами: пластилин, бумага, камеры.

Практика: Просмотр примеров stop-motion анимации. Пробное использование материалов, создание простых фигур.

Тема 3: Создание простых фигур

Теория: Принципы создания фигур для анимации.

Практика: Мастер-класс «Создание персонажей из пластилина».

Тема 4: Анимация простых объектов

Теория: Основы анимации простых объектов.

Практика: Анимация движений простых фигур.

Тема 5: Создание персонажей для stop-motion

Теория: Проработка персонажей для анимации.

Практика: Создание и анимация персонажей из пластилина.

Тема 6: Постановка сцены и освещение

Теория: Основы постановки сцены и освещения.

Практика: Создание сцены и работа с освещением.

Тема 7: Анимация движений персонажей

Теория: Основы анимации движений персонажей.

Тема 8: Съёмка кадров

Теория: Основные этапы съёмки

Практика: Съёмка кадров для анимации движений.

Тема 9: Съёмка кадров

Практика: Съёмка кадров для анимации движений.

Тема 10: Короткая сцена

Теория: Планирование короткой сцены.

Практика: Съёмка

Тема 11: Короткая сцена

Теория: Планирование короткой сцены.

Практика: Съёмка короткой анимационной сцены.

Тема 12: Добавление фона и декораций

Теория: Основы создания фонов и декораций для stop-motion.

Практика: Создание и интеграция фонов и декораций.

Тема 13: Работа с деталями

Теория: Значение мелких деталей в анимации.

Практика: Добавление мелких деталей в сцену.

Тема 14: Синхронизация движений и звука

Теория: Основы синхронизации звука и движений в stop-motion анимации.

Практика: Работа с озвучкой и синхронизацией звуков.

Тема 15: Практическая работа: финальная сцена

Теория: Планирование и завершение финальной сцены.

Практика: Съемка и завершение финальной сцены.

Тема 16: Завершение проектов

Теория: Обзор и финальная корректировка проектов.

Практика: Завершение всех анимационных элементов и монтаж.

Тема 17: Презентация и обсуждение

Теория: Принципы презентации творческих работ.

Практика: Показ фильмов, обсуждение и анализ.

Модуль 4: «Основы компьютерной анимации»

Цель: Ознакомить детей с базовыми принципами компьютерной анимации.

Задачи:

- ознакомить с программным обеспечением для создания анимации.
- научить основам создания и анимации компьютерных персонажей.
- способствовать развитию навыков работы со спецэффектами и синхронизацией звука.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- программы и инструменты для компьютерной анимации.
- основы создания и анимации персонажей на компьютере

Обучающийся должен уметь:

- использовать программы для создания анимации.
- создавать и анимировать персонажей и сцены на компьютере

Обучающийся должен приобрести навык:

- навыки работы с программами для анимации.
- создания и анимирования персонажей на компьютере

Учебно – тематический план модуля

№	Наименование тем и ссылка для изучения в дистанционном формате	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в компьютерную анимацию. Профессии в компьютерной анимации и мультимедиа.	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических

					заданий
2.	Программы для анимации	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
3.	Создание простых фигур на компьютере	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
4.	Анимация простых движений	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
5.	Создание персонажей	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
6.	Работа с фонами и текстурами	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
7.	Композиция и кадрирование	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
8.	Короткая сцена	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
9.	Добавление спецэффектов	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических

					заданий
10.	Синхронизация со звуком	1	1	-	Наблюдение, беседа
11.	Синхронизация со звуком	2	-	2	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
12.	Синхронизация со звуком	1	-	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
13.	Рендеринг и экспорт анимации	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
14.	Создание полноценного клипа	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
15.	Завершение проектов	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
16.	Презентация и обсуждение	1	0,5	0,5	Демонстрация и обсуждение работ, рефлексия. Тестирование
ИТОГО		24	11	13	

Содержание программы модуля

Тема 1: Введение в компьютерную анимацию. Профессии в компьютерной анимации и мультимедиа.

Теория: История и развитие компьютерной анимации. Знакомство с профессиями: 3D-аниматор, звуковой дизайнер, программист.

Практика: Просмотр примеров компьютерной анимации.

Тема 2: Программы для анимации

Теория: Обзор программ для создания анимации (Blender, Adobe Animate, iMovie, мобильное приложение InShot,).

Практика: Базовое знакомство с программами.

Тема 3: Создание простых фигур на компьютере

Теория: Основы работы с инструментами для создания фигур.

Практика: Создание базовых фигур и их анимация.

Тема 4: Анимация простых движений

Теория: Принципы анимации движений на компьютере.

Практика: Анимация простых движений и синхронизация.

Тема 5: Создание персонажей

Теория: Основы создания и анимации персонажей на компьютере.

Практика: Разработка и анимация персонажей.

Тема 6: Работа с фонами и текстурами

Теория: Основы создания фонов и текстур.

Практика: Создание и использование фонов и текстур.

Тема 7: Композиция и кадрирование

Теория: Основы композиции и кадрирования в компьютерной анимации.

Практика: Создание композиций для анимационных сцен.

Тема 8: Короткая сцена

Теория: Планирование и этапы создания короткой сцены.

Практика: Создание короткой сцены.

Тема 9: Добавление спецэффектов

Теория: Основы работы со спецэффектами в анимации.

Практика: Добавление спецэффектов в сцены.

Тема 10: Синхронизация со звуком

Теория: Основы синхронизации звука с анимацией.

Тема 11: Синхронизация со звуком

Практика: Работа с аудиодорожками и синхронизацией звука с движениями

Тема 12: Синхронизация со звуком

Практика: Синхронизация звука с анимацией. Заключительный этап.

Тема 13: Рендеринг и экспорт анимации

Теория: Принципы рендеринга и экспорта готовых анимационных роликов.

Практика: Рендеринг и экспорт анимации.

Тема 14: Создание полноценного клипа

Теория: Планирование и этапы создания полноценного анимационного клипа.

Практика: Создание и объединение всех элементов для завершеного проекта

Тема 15: Завершение проектов

Теория: Обзор и финальная корректировка проектов.

Практика: Завершение всех анимационных элементов и объединение их в проект.

Тема 16: Презентация и обсуждение

Теория: Принципы презентации творческих работ.

Практика: Презентация готовых анимационных клипов, обсуждение и анализ.

Модуль 5: «Проектная работа»

Цель: Создание финального проекта, который включает в себя все изученные техники.

Задачи:

- объединить все полученные знания и навыки в едином проекте.
- способствовать развитию навыков планирования и организации работы.

- научить эффективно презентовать свои работы.

Предметные ожидаемые результаты

Обучающийся должен знать:

- этапы создания анимационного проекта.
- принципы эффективной презентации творческих работ.

Обучающийся должен уметь:

- планировать и реализовывать анимационные проекты.
- эффективно презентовать свои работы.

Обучающийся должен приобрести навык:

- комплексного подхода к созданию анимации.
- работы в команде и презентации своих проектов

Учебно – тематический план модуля

№	Наименование тем и ссылка для изучения в дистанционном формате	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Планирование финального проекта	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
2.	Эскизы и сценарии	1	1	-	Наблюдение, беседа
3.	Эскизы и сценарии	2	-	2	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
4.	Создание персонажей и декораций	1	1	-	Наблюдение, беседа
5.	Создание персонажей и декораций	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
6.	Работа над анимацией	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных

					практических заданий
7.	Анимация ключевых сцен	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
8.	Добавление звука и спецэффектов	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
9.	Финальные штрихи	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
10.	Рендеринг и экспорт проекта	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
11.	Анимация сложных сцен	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
12.	Обсуждение промежуточных результатов	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
13.	Завершение проектов	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
14.	Финальные корректировки	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических

					заданий
15.	Подготовка к презентации	2	1	1	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
16.	Репетиция презентации	1	0,5	0,5	Наблюдение, анализ выполненных практических заданий
17.	Презентация проектов	2	1	1	Демонстрация финальных проектов
18.	Обсуждение и итоговая оценка	1	0,5	0,5	Анализ, обсуждение, рефлексия
ИТОГО		27	13,5	13,5	

Содержание программы модуля

Тема 1: Планирование финального проекта

Теория: Обсуждение идей и выбор тем для финальных проектов, посвященных Сызранскому району (природа, животные, достопримечательности).

Практика: Эскизы и планирование проекта.

Тема 2: Эскизы и сценарии

Теория: Основы написания сценариев и создание эскизов.

Тема 3: Эскизы и сценарии

Практика: Написание сценария и создание эскизов персонажей и сцен.

Тема 4: Создание персонажей и декораций

Теория: Персонажи и декорации в анимации

Тема 3: Создание персонажей и декораций

Теория: Проработка персонажей и декораций для финального проекта.

Практика: Создание персонажей и декораций.

Тема 4: Работа над анимацией

Теория: Планирование анимации ключевых сцен.

Практика: Анимация ключевых сцен.

Тема 5: Анимация ключевых сцен

Теория: Принципы и техники анимации сложных движений.

Практика: Анимация ключевых сцен.

Тема 6: Добавление звука и спецэффектов

Теория: Основы добавления звуков и спецэффектов в анимацию.

Практика: Запись и добавление звуковых эффектов и музыки.

Тема 7: Финальные штрихи

Теория: Завершение и корректировка всех элементов проекта.

Практика: Завершение анимации, добавление деталей и исправление ошибок.

Тема 8: Рендеринг и экспорт проекта

Теория: Принципы рендеринга и экспорта финальных проектов.

Практика: Окончательный рендеринг и экспорт готового анимационного фильма.

Тема 9: Анимация сложных сцен

Теория: Работа с анимацией сложных сцен и спецэффектами.

Практика: Анимация сложных сцен и добавление спецэффектов.

Тема 10: Обсуждение промежуточных результатов

Теория: Анализ промежуточных результатов и корректировка плана.

Практика: Обсуждение текущих достижений, обмен идеями и улучшение проектов.

Тема 11: Завершение проектов

Теория: Завершение всех анимационных элементов.

Практика: Окончательное завершение проекта, проверка всех деталей.

Тема 12: Финальные корректировки

Теория: Последние корректировки и доработки.

Практика: Исправление ошибок и подготовка к презентации.

Тема 13: Подготовка к презентации

Теория: Основы эффективной презентации и публичных выступлений.

Практика: Подготовка презентационных материалов и репетиция.

Тема 14: Репетиция презентации

Теория: Технические аспекты показа анимации.

Практика: Прогон и отработка презентации проектов.

Тема 15: Презентация проектов

Теория: Публичное представление проектов.

Практика: Показ финальных проектов на заключительном мероприятии.

Тема 16: Обсуждение и итоговая оценка

Теория: Подведение итогов, оценка достижений.

Практика: Обсуждение результатов, награждение участников и подведение итогов.

Ресурсное обеспечение программы

Информационно-методическое обеспечение программы включает в себя следующие элементы:

- 1. Рабочие тетради:* Рабочие тетради для обучающихся, в которых содержатся задания, упражнения, примеры и объяснения по каждому модулю программы. Тетради помогут детям усвоить материалы и применить их на практике.
- 2. Руководства для педагогов:* Подробные руководства и методические рекомендации для педагогов, содержащие информацию о целях и задачах каждого модуля, методах обучения, примерах занятий, планах занятий и оценочных критериях.
- 3. Презентации и визуальные материалы:* Презентации с иллюстрациями, схемами и диаграммами для наглядного объяснения тем программы. Визуальные материалы помогут детям лучше понять и запомнить учебный материал.
- 4. Учебные пособия:* Учебные пособия, содержащие теоретический материал, задания, упражнения и примеры для самостоятельной работы детей. Пособия могут включать шаг за шагом инструкции по созданию анимационных проектов.
- 5. Дополнительные ресурсы:* Ссылки на дополнительные онлайн-ресурсы, видеоматериалы, инструкции по использованию программного обеспечения для создания анимации и другие полезные материалы, которые помогут детям расширить свои знания.
- 6. Оценочные материалы:* Критерии оценки и шаблоны для оценки выполнения заданий и проектов детей, а также рекомендации по обратной связи и поддержке для улучшения результатов.

Применяемые технологии и средства обучения и воспитания:

В образовательном процессе используются элементы педагогических технологий:

- 1. Дифференцированный подход:* индивидуальные особенности и потребности каждого ребенка, применяется дифференцированный подход к обучению, что позволяет адаптировать материалы и методики под каждого ребенка .

- 2. Игровые технологии:* использование игровых элементов и заданий в учебном процессе, что делает обучение увлекательным, интересным и способствует активной вовлеченности детей.
- 3. Проблемное обучение:* подход, основанный на постановке перед обучающимися реальных или творческих задач, поощряющий самостоятельное поисковое мышление, творческое решение проблем и развитие критического мышления.
- 4. Проектная методика:* работа над созданием собственных анимационных проектов способствует развитию творческих способностей, позволяет применять полученные знания на практике и развивает навыки командной работы.
- 5. Интерактивные методы обучения:* использование интерактивных методов, таких как обсуждения, групповые дискуссии, мастер-классы, игровые упражнения и практические занятия для создания насыщенной и увлекательной учебной среды.
- 6. Формативная оценка:* постоянный мониторинг успеваемости и прогресса обучающихся, обратная связь и коррекция учебного процесса с целью повышения качества обучения и развития.
- 7. Индивидуальный подход:* учитывая уникальные особенности каждого ребенка, применяется индивидуальный подход к обучению, что способствует эффективному усвоению материала и развитию потенциала каждого.

Средства обучения:

- 1. Компьютерные программы для анимации:* для модуля "Основы компьютерной анимации" используются специализированные программы, такие как Blender, Adobe Animate, iMovie, мобильное приложение InShot, и другие инструменты для создания цифровой анимации.
- 2. Планшеты и графические планшеты:* дети могут использовать планшеты и графические планшеты для создания рисунков, персонажей и анимационных проектов в цифровом формате.
- 3. Камеры и оборудование для stop-motion анимации:* для модуля "Основы stop-motion анимации" используются камеры или устройства для создания stop-motion анимации с использованием пластилина или других материалов.
- 4. Интерактивные доски и презентации:* использование интерактивных досок и презентаций для наглядного объяснения концепций анимации, показа примеров и демонстрации техник.
- 5. Онлайн платформы и ресурсы:* доступ к онлайн - платформам, видеоурокам, урокам и материалам для дополнительного обучения и практики.
- 6. Технологии виртуальной и дополненной реальности:* возможность использования технологий виртуальной и дополненной реальности для интерактивного обучения и создания анимационных проектов.

Материально-техническое обеспечение

Занятия организуются в кабинетах, соответствующих требованиям СанПиН и техники безопасности. В кабинетах имеется следующее учебное оборудование:

- 1. Гаджеты:* для модуля "Основы компьютерной анимации" необходимо наличие компьютеров или ноутбуков с установленными программами для создания цифровой анимации, такими как Blender, Adobe Animate, iMovie; планшетов, телефонов Android с установленным мобильным приложением InShot.
- 2. Графические планшеты:* графические планшеты позволяют детям создавать цифровые рисунки, персонажей и анимационные проекты, используя специальные перья и кисти для рисования.
- 3. Камеры и оборудование для stop-motion анимации:* для модуля "Основы stop-motion анимации" требуется наличие камер или устройств для съемки stop-motion анимации, а также различные материалы для создания анимационных сцен.
- 4. Интерактивные доски:* использование интерактивных досок для проведения занятий, демонстрации материалов, создания презентаций и обучающих игр, что способствует более наглядному и интересному обучению.
- 5. Программное обеспечение:* наличие специализированных программ для анимации, рисования, монтажа и создания визуальных эффектов, которые помогают детям осваивать различные техники анимации.

6. *Материалы для творчества*: различные материалы для рисования, создания анимационных персонажей, декораций и анимационных объектов, такие как карандаши, краски, пластилин, бумага и другие творческие инструменты.

7. *Оборудование для презентаций*: проекторы, экраны, акустические системы и другое оборудование для проведения презентаций и демонстрации работ детей перед аудиторией.

Список литературы и интернет-ресурсов

для педагогов

Литература:

1. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. - М.: Искусство, 2020.
2. Бабиченко Д.Н. Искусство мультипликации. - М.: Искусство, 2019.
3. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. - Новосибирск, 2018.
4. Гамбург Е.А. Тайны рисованного мира. - М.: Советский художник, 2019.
5. Иванов-Вано И.П. Кадр за кадром. - М.: Искусство, 2019.
6. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. - М.: Просвещение, 2020.
7. Норштейн Ю.Б. Снег на траве. - М.: ВГИК, 2019.
8. Орлов А.М. Аниматограф и его анима. Психогенные аспекты экранных технологий. - М.: ИМПЭТО, 2020.
9. Райт Д. Анимация от А до Я. От сценария до зрителя. - М.: ГИТР, 2021.
10. Сазонов А.П. Персонаж рисованного фильма. - М.: ВГИК, 2020.
11. Соколов А.Г. Монтаж: телевидение, кино, видео. - М.: Издательство "625", 2019
12. Фролов И.С. Введение в технологию анимации. Учебное пособие. - М.: ВГИК, 2019.
13. Хитрук Ф.С. Профессия - аниматор. - М.: Гаятри, 2019.
14. Шевченко В.Н. Основы анимации. - М.: ВГИК, 2019.

Интернет-ресурсы:

1. Анимация от А до Я - <http://animationfromato.com/> Образовательный портал с уроками по анимации для начинающих.
2. Национальный открытый университет ИНТУИТ - <https://www.intuit.ru/> Курсы по компьютерной анимации и графике.
3. Animatika - <https://animatika.ru/> Российский портал об анимации с уроками и статьями.
4. AnimationWorldNetwork - <https://www.awn.com/> Международный ресурс с новостями и статьями об анимации.
5. PixarinaBox - <https://www.khanacademy.org/partner-content/pixar> Бесплатные уроки по анимации от студии Pixar на KhanAcademy.
6. Animator.ru - <http://www.animator.ru/> Российский портал об анимации с богатой базой знаний.
7. StopMotionMagazine - <https://stopmotionmagazine.com/> Онлайн-журнал, посвященный stop-motion анимации.
8. ToonBoomLearnPortal - <https://learn.toonboom.com/> Обучающие материалы по работе с профессиональным ПО для анимации.
9. Sketchfab - <https://sketchfab.com/> Платформа для 3D-моделирования и анимации.
10. CartoonBrew - <https://www.cartoonbrew.com/> Новости и аналитика анимационной индустрии.
11. AnimationMentor - <https://www.animationmentor.com/free-animation-resources/> Бесплатные ресурсы по анимации от онлайн-школы.

12. Aniboom - <http://www.aniboom.com/> Сообщество аниматоров с возможностью делиться работами.
13. AnimationCareerReview - <https://www.animationcareerreview.com/> Ресурс о карьере в анимации с полезными статьями.
14. AnimationWorldNetwork - <https://www.awn.com/> Международный портал об анимации с новостями и статьями.
15. RenderForest - <https://www.renderforest.com/> Онлайн-платформа для создания анимированных видео.

Для обучающихся

Литература:

1. Блэр П. CartoonAnimation (Мультипликация:Карандаш и бумага). - М.: Астрель, 2019.
2. Брайан Дж. Хилл. Волшебная книга анимации. - М.: Попурри, 2019.
3. Велинский Д.В. Рисуем мультики. - М.: Росмэн, 2020.
4. Гамбург Е.А. Дом волшебников. - М.: Детская литература, 2019.
5. Горохова О.Б. Школа рисования: Рисуем мультики. - СПб.: Питер, 2020.
6. Запаренко В.С. Как рисовать мультики. - СПб.: Фордевинд, 2019.
7. Кристофер Харт. Мультики для начинающих. - М.: Попурри, 2019.
8. Лаптев А.В. Рисуем мультфильмы. - М.: АСТ, 2017.
9. Макклауд С. Понимание комикса. Невидимое искусство. - М.: Белое Яблоко, 2020.
10. Мельников О.Н. Сценарное мастерство: Драматургия мультфильма. - М.: ВГИК, 2020.
11. Почивалов А., Сергеева Ю. Пластилиновый мультфильм своими руками. - М.: Эксмо, 2019.
12. Саймон М. Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей. - М.: НТ Пресс, 2019.
13. Селби Э. Анимация. - М.: АСТ, 2019.
14. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. - М.: Эксмо, 2019.
15. Хитрук Ф.С. Мультипликация для детей. - М.: Гаятри, 2019.

Интернет- ресурсы:

1. ABCya! Animate - <https://www.abcya.com/games/animate> Простой онлайн-инструмент для создания анимации.
2. ScratchJunior - <https://www.scratchjr.org/> Приложение для обучения основам программирования и создания простых анимаций.
3. Flipanim - <https://flipanim.com/> Бесплатный онлайн-инструмент для создания простых анимаций.
4. Детская онлайн-галерея - <http://www.newart.ru/> Сайт, где дети могут публиковать свои рисунки и анимации.
5. Мультигатор - <https://multator.ru/> Русскоязычный сайт с простыми инструментами для создания анимации.
6. Pencil2D - <https://www.pencil2d.org/> Бесплатное программное обеспечение для 2D-анимации, подходящее для начинающих.
7. Kerpoof - <http://www.kerpoof.com/> Образовательный сайт Disney для создания историй, открыток и мультфильмов.
8. AnimakerClass - <https://class.animaker.com/> Онлайн-платформа для создания анимированных видео, с упрощенным интерфейсом для детей.
9. Детский портал "Солнышко" - <https://solnet.ee/> Русскоязычный портал с разделом, посвященным рисованию и анимации.
10. TuxPaint - <http://www.tuxpaint.org/> Бесплатная программа для рисования, которая может быть

использована для создания кадров анимации.

Для родителей

Литература:

1. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие. - Новосибирск, 2020.
2. Красный Ю.Е., Курдюкова Л.И. Мультфильм руками детей. - М.: Просвещение, 2019.
3. Тимофеева Л.Л. Проектный метод в детском саду. - СПб.: ООО "Издательство "Детство-пресс", 2019.
4. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере. - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2019.
5. Чеховская Я. С. Развитие креативности у детей дошкольного возраста в процессе создания мультфильма. - Чебоксары: ЦНС «Интерактив плюс», 2019.

Интернет-ресурсы:

1. Союзмультфильм - <https://souzmult.ru/> Официальный сайт студии с информацией о мультфильмах и анимации.
2. Анимация и Я - <http://animaciya.net/> Портал для родителей и педагогов о детской анимации.
3. Мультстудия "Печка" - <https://mult-shkola.ru/> Ресурс с уроками по созданию мультфильмов для детей.
4. CommonSenseMedia - <https://www.common SenseMedia.org/> Ресурс с рекомендациями по медиаконтенту для детей (на английском языке).
5. Анимация от А до Я - <http://www.profotovideo.ru/> Портал с уроками и статьями об анимации.
6. Национальная родительская ассоциация - <https://nra-russia.ru/> Ресурс с информацией о развитии и образовании детей.
7. Детский психолог - <http://childpsy.ru/> Портал с информацией о детской психологии и развитии.
8. Дети онлайн - <http://detionline.com/> Ресурс о безопасности детей в интернете.
9. Современные родители - <https://sov-roditel.ru/> Портал для родителей с советами по воспитанию и развитию детей.
10. Навигатор образования - <https://fulledu.ru/> Ресурс с информацией о различных образовательных программах и методиках.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№	Наименование тем	Количество часов	Теория	Практика
1.	Введение в программу	2	1	1
2.	История анимации	1	1	-
3.	Профессии в анимации и мультимедиа.	2	1	1
4.	Виды анимации	1	0,5	0,5
5.	Создание простого анимационного кадра	2	1	1
6.	Дизайн персонажей	1	1	-
7.	Рисование персонажей	2	-	2
8.	Планирование мини-проекта	1	1	-
9.	Создание мини-проекта	2	-	2
10.	Профессии художника-аниматора и художника-постановщика	1	1	-
11.	Инструменты для рисованной анимации. Создание простых движений	2	1	1
12.	Принципы плавности анимации	1	1	-
13.	Рисование кадра за кадром	2	1	1
14.	Создание анимационных персонажей (птицы Сызранского района)	1	0,5	0,5
15.	Основы фона и декораций	2	1	1
16.	Композиция кадра	1	0,5	0,5
17.	Создание короткой сцены	2	1	1
18.	Работа с цветом и тенями	1	1	-
19.	Работа с анимационными сценами	2	-	2
20.	Звуковое сопровождение в анимации	1	0,5	0,5
21.	Звуковое сопровождение сцены	2	-	2
22.	Синхронизация звука и движения	1	0,5	0,5
23.	Добавление звука	2	1	1
24.	Завершение проектов	1	0,5	0,5

25.	Презентация и обсуждение	2	1	1
26.	Профессии в stop-motion анимации	1	1	-
27.	Основные понятия stop-motion. Инструменты и материалы	2	1	1
28.	Создание простых фигур	1	0,5	0,5
29.	Анимация простых объектов	2	1	1
30.	Создание персонажей для stop-motion	1	0,5	0,5
31.	Постановка сцены и освещение	2	1	1
32.	Анимация движений персонажей	1	1	-
33.	Съемка кадров	2	1	1
34.	Съемка кадров	1	-	1
35.	Короткая сцена	2	1	1
36.	Короткая сцена	1	0,5	0,5
37.	Добавление фона и декораций	2	1	1
38.	Работа с деталями	1	0,5	0,5
39.	Синхронизация движений и звука	2	1	1
40.	Практическая работа: финальная сцена	1	0,5	0,5
41.	Завершение проектов	2	1	1
42.	Презентация и обсуждение	1	0,5	0,5
43.	Введение в компьютерную анимацию. Профессии в компьютерной анимации и мультимедиа.	2	1	1
44.	Программы для анимации	1	0,5	0,5
45.	Создание простых фигур на компьютере	2	1	1
46.	Анимация простых движений	1	0,5	0,5
47.	Создание персонажей	2	1	1
48.	Работа с фонами и текстурами	1	0,5	0,5
49.	Композиция и кадрирование	2	1	1
50.	Короткая сцена	1	0,5	0,5
51.	Добавление спецэффектов	2	1	1
52.	Синхронизация со звуком	1	1	-
53.	Синхронизация со звуком	2	-	2

54.	Синхронизация со звуком	1	-	1
55.	Рендеринг и экспорт анимации	2	1	1
56.	Создание полноценного клипа	1	0,5	0,5
57.	Завершение проектов	2	1	1
58.	Презентация и обсуждение	1	0,5	0,5
59.	Планирование финального проекта	2	1	1
60.	Эскизы и сценарии	1	1	-
61.	Эскизы и сценарии	2	-	2
62.	Создание персонажей и декораций	1	1	-
63.	Создание персонажей и декораций	2	1	1
64.	Работа над анимацией	1	0,5	0,5
65.	Анимация ключевых сцен	2	1	1
66.	Добавление звука и спецэффектов	1	0,5	0,5
67.	Финальные штрихи	2	1	1
68.	Рендеринг и экспорт проекта	1	0,5	0,5
69.	Анимация сложных сцен	2	1	1
70.	Обсуждение промежуточных результатов	1	0,5	0,5
71.	Завершение проектов	2	1	1
72.	Финальные корректировки	1	0,5	0,5
73.	Подготовка к презентации	2	1	1
74.	Репетиция презентации	1	0,5	0,5
75.	Презентация проектов	2	1	1
76.	Обсуждение и итоговая оценка	1	0,5	0,5
ИТОГО		114	54,5	59,5

Интерактивный тест

Цель: оценить уровень знаний и понимания основных принципов анимации среди дошкольников для определения уровня их подготовленности и интереса к данной области творчества.

Часть 1: Игровые вопросы

1. Игра "Найди пару»

Соедини картинку с персонажами из мультфильмов с их названиями:

- Картинка 1: Микки Маус
- Картинка 2: Смешарик
- Картинка 3: Свинка Пеппа

2. Игра "Что движется?"

Посмотрите на картинку и определите, какой объект движется: Картинка с движущимся мячиком

Часть 2: Творческие задания

1. Раскрась персонажа

Раскрась картинку персонажа из мультфильма по своему вкусу.

2. Создай своего персонажа

Нарисуй своего собственного персонажа для анимационного фильма.

Часть 3: Картинки и задания

1. Игра "Найди отличие»

Найди отличие на двух картинках с персонажами из мультфильмов.

2. Игра "Собери пазл"

Собери пазл с изображением персонажа.

Часть 4: Задания на внимание и логику

1. Игра "Что случилось?"

Посмотрите на последовательность картинок и определите, что произошло.

2. Игра "Правильный порядок"

Поставь картинки в правильный порядок, чтобы создать движение.

Ответы:

1. - Картинка 1: Микки Маус (1),
 - Картинка 2: Смешарик (3),
 - Картинка 3: Свинка Пеппа (2)
2. Ответ на вопрос о движущемся объекте
3. Раскрашенная картинка персонажа
4. Рисунок с нарисованным персонажем
5. Ответ на игру "Найди отличие"
6. Собранный пазл с персонажем
7. Ответ на игру "Что случилось?"
8. Правильный порядок картинок

Тестирование по итогам 1 модуля «Введение в анимацию»

Данный тест поможет детям 5-7 лет лучше понять основы анимации и проверить их знания, умения и навыки, соответствующие первому модулю программы.

Часть 1: Знания

1. Что такое анимация?
 - а) Магия
 - б) Рисование движущихся картинок
 - в) Игры на компьютере
2. Какие картинки вы рисуете, чтобы оживить их?
 - а) Статичные
 - б) Движущиеся
 - в) Шумящие

Часть 2: Умения

3. Нарисуйте улыбающееся солнышко на бумаге.
(Ожидаемый ответ: изображение солнышка)
4. Что нужно сделать, чтобы заставить игрушечную фигурку двигаться на видео?
 - а) Потрогать ее
 - б) Перемещать ее по экрану
 - в) Фотографировать каждое ее движение

Часть 3: Навыки

5. Попробуйте нарисовать моргающий глаз.
(Ожидаемый ответ: рисунок моргающего глаза)
6. Какие предметы вы бы хотели анимировать? Назовите один из них.
(Ожидаемый ответ: любой предмет, который ребенок выберет)

Часть 4: Практика

7. Придумайте короткую историю о вашем любимом животном и нарисуйте его движение на нескольких листах бумаги.
(Ожидаемый ответ: короткая история и рисунки движения животного)
8. Используя игрушечную фигурку, создайте короткое видео, показывающее ее движение по столу.
(Ожидаемый ответ: короткое видео с движением игрушечной фигурки)

Тестирование по итогам 2 модуля « Основы рисованной анимации »

Данный тест поможет проверить знания, умения и навыки детей 5-7 лет в области рисованной анимации, соответствующие второму модулю программы "Мир Анимации".

Часть 1: Знания

1. Как создается рисованная анимация?
 - а) Путем использования готовых гифок
 - б) Путем последовательного рисования кадров
 - в) Путем использования фотографий
2. Что такое ключевые кадры в рисованной анимации?
 - а) Главные кадры, задающие основные движения
 - б) Кадры с минимальными деталями
 - в) Кадры без движения

Часть 2: Умения

3. Нарисуйте несколько кадров, показывающих падение листа с дерева.
(Ожидаемый ответ: последовательность изображений, показывающая падение листа)
4. Как вы думаете, зачем нужны ключевые кадры в анимации?
 - а) Для создания плавного движения
 - б) Для добавления шума на экране
 - в) Для замедления анимации

Часть 3: Навыки

5. Попробуйте нарисовать своего любимого персонажа в движении.
(Ожидаемый ответ: рисунок персонажа в движении)
6. Как вы думаете, почему важно правильно располагать ключевые кадры в анимации?
(Ожидаемый ответ: для создания понятного и плавного движения)

Часть 4: Практика

7. Придумайте короткую историю о приключениях вашего персонажа и нарисуйте его движение в нескольких кадрах.
(Ожидаемый ответ: короткая история и рисунки движения персонажа)
8. Используя несколько картинок, создайте анимацию, показывающую прыжок вашего персонажа.
(Ожидаемый ответ: последовательность картинок, показывающая прыжок персонажа)

Тестирование по итогам 3 модуля "Основы stop-motion анимации"

Данный тест поможет оценить знания, умения и навыки детей 5-7 лет в области stop-motion анимации, соответствующие третьему модулю программы "Мир Анимации".

Часть 1: Знания

1. Что такое stop-motion анимация?
 - а) Анимация с использованием компьютерных графических программ
 - б) Анимация, создаваемая путем фотографирования статичных объектов
 - в) Анимация, создаваемая с помощью рисованных кадров
2. Какие материалы часто используются для создания stop-motion анимации?
 - а) Пластилин, фотоаппарат
 - б) Маркеры, карандаши
 - в) Лоскутки ткани, акварель

Часть 2: Умения

3. Попробуйте описать процесс создания stop-motion анимации.
(Ожидаемый ответ: использование статичных объектов, съемка кадров, создание иллюзии движения)
4. Какую роль играет освещение в stop-motion анимации?
 - а) Создает тени
 - б) Помогает добавить цвета
 - в) Влияет на общее настроение и эффект анимации

Часть 3: Навыки

5. Попробуйте нарисовать несколько кадров для будущей stop-motion анимации с использованием пластилина.
(Ожидаемый ответ: рисунки последовательности действий для анимации)
6. Как вы думаете, почему важно использовать устойчивую камеру при создании stop-motion анимации?
(Ожидаемый ответ: чтобы избежать тряски и сохранить плавность движений)

Часть 4: Практика

7. Придумайте короткую историю о приключениях пластилиновых персонажей и нарисуйте их движение на нескольких листах бумаги.
(Ожидаемый ответ: короткая история и рисунки движения пластилиновых персонажей)
8. Создайте короткую stop-motion анимацию, показывающую движение пластилинового персонажа.
(Ожидаемый ответ: короткое видео с движением пластилинового персонажа)

Тестирование по итогам 4 модуля "Основы компьютерной анимации"

Данный тест поможет оценить знания, умения и навыки детей 5-7 лет в области компьютерной анимации, соответствующие четвертому модулю программы "Мир Анимации".

Часть 1: Знания

1. Что такое компьютерная анимация?
 - а) Анимация, создаваемая на бумаге
 - б) Анимация, создаваемая с помощью компьютерных программ
 - в) Анимация, создаваемая в кинотеатрах
2. Какие программы обычно используются для создания компьютерной анимации?
 - а) Microsoft Word
 - б) Adobe Photoshop
 - в) Adobe Animate, Blender

Часть 2: Умения

3. Как вы думаете, какие инструменты используются для создания анимации в компьютерной программе?
(Ожидаемый ответ: кисти, инструменты для рисования, временные линии)
4. Что такое кадры в компьютерной анимации?
 - а) Основные элементы анимации
 - б) Единицы измерения времени в анимации
 - в) Рамки изображения, создающие иллюзию движения

Часть 3: Навыки

5. Попробуйте нарисовать и описать несколько кадров анимации в компьютерной программе.
(Ожидаемый ответ: рисунки с описанием последовательности действий)
6. Зачем нужно использовать временные линии при создании компьютерной анимации?
(Ожидаемый ответ: для организации движения и времени в анимации)

Часть 4: Практика

7. Придумайте короткую историю о приключениях цифровых персонажей и нарисуйте их движение в компьютерной программе.
(Ожидаемый ответ: короткая история и рисунки движения персонажей)
8. Создайте короткую компьютерную анимацию, показывающую движение цифрового персонажа.
(Ожидаемый ответ: короткое видео с движением цифрового персонажа)