

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ НЕТИПОВОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«АКАДЕМИЯ ТАЛАНТОВ» САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

РАССМОТРЕНА

на заседании
методического объединения
ГБНОУ «Академия талантов»
от «25» августа 2023 г.
Протокол № 2/23

ПРИНЯТА

на заседании
педагогического совета
ГБНОУ «Академия талантов»
от «29» августа 2023 г.
Протокол № 4/23

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
от «30» августа 2023 г.
№ 30081

_____ И.В. Пильдес

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ДВУХМЕРНАЯ АНИМАЦИЯ»**

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 12-17 лет

Разработчик программы:
Хаджи Анастасия,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа разработана в соответствии с актуальной нормативно-правовой базой, уставом ГБНОУ «Академия талантов» Санкт-Петербурга и локальными актами образовательного учреждения.

Направленность программы – техническая. Программа двумерная анимация сочетает в себе как техническую, так и творческую направленности. Обучающиеся смогут в полной мере овладеть навыками монтажа и создания анимации, а также смогут реализовать свои творческие способности при рисовании исходных объектов.

Актуальность данной программы в том, что она является комплексной по различным видам искусства: от рисования до режиссуры мультфильма. Это помогает овладеть основами разнообразной творческой деятельности, а также дает возможность открыть для себя мир искусства, и определиться, какой из видов творческой деятельности ближе ребенку. Это дает возможность проявлять и реализовывать свои творческие способности, применяя полученные знания и умения в реальной жизни, стимулирует творческое отношение к труду.

Деятельность направлена на решение и воплощение в материале разнообразных задач, связанных с изготовлением вначале простейших, затем более сложных видеороликов и видов креативной деятельности.

Адресат

Данная программа рассчитана на обучающихся 12-17 лет, проявляющих интерес к созданию двухмерной анимации.

Уровень освоения – базовый

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на 1 год.

1 год обучения – 144 часа.

Отличительной особенностью программы является совмещение в себе технической и творческой составляющих. Занятия проходят в компьютерном классе, оборудованном современными технологиями.

Цель программы формирование и развитие технических способностей учащихся посредством изучения двухмерной анимации.

Задачи:

Обучающие:

- ознакомить обучающихся с видами -кино, -анимационного и -художественного искусства;
- познакомить с основными приемами и навыками стилизации;
- научить работать в графических редакторах и программах для рисования;
- научить работать в программах для создания анимации и видео;
- научить правильно строить свою речь, излагать свои творческие замыслы, идеи.

Развивающие:

- расширять кругозор обучающихся в области применения современного программного обеспечения компьютера;
- развивать личную эффективность обучающихся через освоение основ логической культуры;
- развивать аналитические способности через навык рефлексии;
- развивать коммуникативную компетентность в контексте причинно-следственных связей;
- развивать мотивацию на дальнейший выбор пути своего профессионального развития в избранном виде деятельности.

Воспитательные:

- воспитывать высокий художественный вкус;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу;
- воспитывать проявление собственной гражданской позиции, направленной на защиту уважительного отношения к собственному выбору дальнейшего профессионального развития;
- воспитывать настойчивость, целеустремленность в достижении высоких творческих результатов.

Планируемые результаты

Личностные:

- умение произвести нравственно-эстетическое оценивание объектов (отношение к миру, художественный вкус);
- владение навыками эффективного анализа и критичной оценки получаемой информации;
- демонстрация навыков продуктивной самостоятельной работы в процессе выполнения художественно-творческих заданий;
- владение эффективными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- умение представлять творческую и проектно-исследовательскую работу, оценив в ней необходимый объем профессиональных знаний и навыков, использованных для решения той или иной задачи.

Метапредметные:

Обучающийся научится:

- самостоятельно определять цели своего обучения, в контексте учебного курса ставить и формулировать для себя усложненные задачи в учебной и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности (за счёт использования на занятиях методов синергетической креативности);
- самостоятельно планировать пути достижения целей, создавать «дорожную карту проекта», искать альтернативные способы решения поставленных задач;
- осуществлять осознанный выбор наиболее эффективного способа решения учебных и познавательных задач;
- соотносить свои действия с планируемыми результатами, контролировать свою деятельность в процессе достижения результата, грамотно выбирать алгоритм действий в рамках поставленной задачи, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся информационной средой;
- конструктивно оценивать правильность выполнения учебной задачи, анализировать процесс выполнения и самостоятельно предлагать эффективные пути решения.

Предметные:

Обучающиеся научатся:

- получают теоретические сведения о рекламе, кино, анимации, рисунке;
- придумывать сценарии и сюжеты;
- рисовать раскадровки для анимации;
- выполнять покадровую съемку для создания более сложных видеороликов;
- овладеют умениями работы в программах по обработке видео и фото, по созданию анимации.

В результате освоения программы учащиеся должны знать/понимать:

- этапы и способы создания мультипликационных фильмов, кинофильмов, проведения рекламной компании;
- разделение обязанностей по видам творческой деятельности при создании фильма (сценарист, художник, аниматор, режиссер, звукорежиссер);
- способы работы с различными художественными материалами.

уметь:

- работать по готовому сценарию;
- создавать рекламную кампанию и личный бренд;
- придумывать сценарии и сюжеты;
- выполнять наброски с натуры и уметь выразить свои мысли в рисунке;
- изображать персонажи и их место действия в фильме;
- рисовать раскадровки для анимации;
- работать в творческой группе, согласовывая свои действия в разных видах

деятельности.

владеть:

- работой в программах по обработке видео и фото, по созданию анимации;
- созданием дизайнерских макетов;
- умением работать в специальных редакторах в соответствии с решением

конкретной графической задачи.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации – русский.

Формы обучения. Очная

Возможность для обучения для детей с ОВЗ и детей-инвалидов

Программа допускает обучение детей с ОВЗ и инвалидов с нарушениями опорно-двигательной системы при условии возможностей образовательного учреждения обеспечить безбарьерную образовательную среду.

Особенности организации образовательного процесса

В рамках реализации программы в очном формате применение электронного и дистанционного обучения частично предусмотрено. Для организации видеоконференции используются ресурс Yandex телемост. Для обеспечения работы команд в самостоятельной работе целесообразно использовать современные цифровые ресурсы для организации рабочих групп (а также платформы социальных сетей).

Условия набора и формирования групп:

Условия набора – принимаются все желающие

Условия формирования групп - разновозрастные.

Количество учащихся – 1 год - 15 учащихся

Режим занятий – 1 год обучения - 2 раз в неделю по 2 ч. Общее количество часов в год – 144 часа.

Форма организации и проведения занятий – всем составом. Учащиеся слушают лекции, затем каждый выполняет задание (индивидуальная), есть возможность делать совместные проекты в группах (групповая).

Формы проведения занятий - аудиторные

Формы организации деятельности: лекции, беседы, игра, работа над совместными проектами.

Материально-техническое оснащение программы:

- Помещение: компьютерный класс, помещение со столом и стульями.

- Техника: проектор или интерактивная доска (или аналог), оборудование для съемки анимации, рабочие станции и программное обеспечение.

• Канцелярия: листы А4, А5, А3, А1, А0, разноцветные маркеры, фломастеры, цветные карандаши, стикеры, бумага, ручки, кисти, акварельная краска, гуашь, линейки, ластик, линеры, тушь, спиртовые маркеры.

- Маркерная доска.
- Экран для демонстраций презентаций.
- Расходуемые канцелярские товары (ручки, блокноты, бумага А4, фломастеры, маркеры, скрепки и т.д.).

Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел «Изобразительное решение фильма»	44	16	28	
1.1	Вводное занятие.	2	2		Педагогическое наблюдение, опрос
1.2	Профессия «Режиссер анимационного фильма, художник анимации».	2	1	1	Игра
1.3	Этапы производства мультфильма.	2	2		Опрос
1.4	Композиция.	6	2	4	Викторина, творческая работа
1.5	Цветовая гармония.	4	3	1	Викторина, практическая работа
1.6	Основы создания персонажа.	8	1	7	Опрос, творческая работа
1.7	Концепт-арт для мультфильма.	8	1	7	Опрос, творческая работа
1.8	Раскадровка.	8	2	6	Творческая работа, презентация проектов
1.9	Быстрые зарисовки.	4	2	2	Творческая работа
2	Раздел «Программы для работы с растровой и векторной графикой»	18	8	10	
2.1	Знакомство с редактором растровой графики.	2	1	1	Практическая работа
2.2	Слои.	2	1	1	Практическая работа
2.3	Обзор инструментов Выделения.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.4	Знакомство с редактором векторной графики	2	1	1	Педагогическое наблюдение
2.5	Создание иконок и простых векторных объектов.	4	1	3	Творческая работа, презентация
2.6	Перо и кривые Безье.	6	3	3	Творческая работа, презентация
3	Раздел «Программы для анимации и монтажа»	30	14	16	
3.1	Знакомство с программой создания анимации.	2	1	1	Педагогическое наблюдение
3.2	Импорт и экспорт.	4	2	2	Практическая работа

3.3	Работа с таймлинией.	4	2	2	Практическая работа
3.4	Эффекты и переходы.	4	2	2	Практическая работа
3.5	Понятие ключевого кадра.	6	3	3	Практическая работа
3.6	Визуализация.	4	2	2	Педагогическое наблюдение, практическая работа
3.7	Управление ключевыми кадрами, их настройки.	6	2	4	Практическая работа
4	Раздел «Создание анимационного фильма»	52	16	36	
4.1	Разработка идеи и написание сценария видеоролика.	4	2	2	Игра
4.2	Монтаж видео и создание титров.	10	2	8	Практическая работа
4.3	Звуковое оформление фильма.	6	2	4	Практическая работа
4.4	Концепция и стилистика	16	10	6	Практическая работа
4.5	Работа над итоговым проектом	12		12	Практическая работа
4.6	Итоговое занятие	4		4	Презентация
Итого:		144	54	90	

УТВЕРЖДЕН

приказом директора
от «30» августа 2023 г.
№ 30081

_____ И.В. Пильдес

**Календарный учебный график
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Двухмерная анимация»
на 2023/2024 учебный год**

Год обучения, группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год (1 группа)	04.09.20223	22.05.2024	36	72	144	2 раза в неделю по 2 ак. часа (ак. час = 45 минут)

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Раздел «Изобразительное решение фильма».

1.1 Тема Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. (2 часа).

Теория Техника безопасности; знакомство с планом работы; составление расписания; опрос (2 часа);

Форма контроля: педагогическое наблюдение, опрос.

1.2 Тема Профессия «Режиссер анимационного фильма, художник анимации». (2 часа)

Теория Профессия «Режиссер анимационного фильма, художник анимации. Введение в историю анимации. Изучение основ создания анимации (1 час);

Практика Комплексный подход к анимации. Обсуждение основных аспектов разработки анимации на компьютере (1 час).

Форма контроля: игра

1.3 Тема Этапы производства мультфильма. (2 часа)

Теория Знакомство с техническими возможностями. Основные понятия, используемые при создании анимации. Обсуждение актуальных и устаревших терминов и понятий (2 часа).

Форма контроля: опрос

1.4 Тема Композиция. (6 часов)

Теория Изучение различных видов композиции: симметрия, асимметрия, статика, динамика, центр, ритм. Законы композиции (2 часа);

Практика Создание различных видов композиции: симметрия, асимметрия, статика, динамика, центр, ритм. Создание геометрических композиций, анализ. Достижение равновесия и управление вниманием в статичной композиции (4 часа).

Форма контроля: викторина, творческая работа

1.5 Тема Цветовая гармония. (4 часа)

Теория История классификации цвета, цветовой круг. Сочетания цветов, контраст, тон, насыщенность, светлота. Теплые и холодные цвета. (3 часа);

Практика Создание собственной цветовой палитры (1 час).

Форма контроля: викторина, практическая работа

1.6 Тема Основы создания персонажа. (8 часов)

Теория Основы создания персонажа. Сет и сеттинг. Карта персонажа. Обзор референсов (1 час);

Практика Основы создания персонажа. Разработка собственного персонажа (7 часов).

Форма контроля: опрос, творческая работа

1.7 Тема Концепт-арт для мультфильма. (8 часов)

Теория Концепт-арт для мультфильма. Поиск эскизов и референсов (1 час);

Практика Черновой эскиз концепт-арт для мультфильма. Концепт-арт для анимации в цвете (7 часов).

Форма контроля: опрос, творческая работа

1.8 Тема Раскадровка. (8 часов)

Теория Основные правила создания раскадровки. Как сделать раскадровку правильно, чтобы она была полезна (2 часа);

Практика Отрисовка собственной раскадровки для мини-истории со своим персонажем (6 часов).

Форма контроля: творческая работа, презентация проектов

1.9 Тема Быстрые зарисовки. (4 часа)

Теория Виды зарисовок. Различные приёмы создания быстрых зарисовок (2 часов);

Практика Интерьерная зарисовка. Различные материалы и техники (2 часа).

Форма контроля: творческая работа

2. Раздел «Программы для работы с растровой и векторной графикой».

2.1. Тема Знакомство с редактором растровой графики. (2 часа)

Теория Знакомство с интерфейсом редактора растровой графики (1 час);

Практика Изучение интерфейса и основная настройка программы перед началом работы (1 час).

Форма контроля: практическая работа

2.2 Тема Слои. (2 часа)

Теория Слои. Для чего они нужны и почему так важны. Операции со слоями (1 час);

Практика Слои. Операции со слоями. Создание, копирование, удаление, маски (1 час).

Форма контроля: практическая работа

2.3 Тема Обзор инструментов Выделения. (2 часа)

Теория Обзор инструментов Выделения. Простые формы, лассо, быстрое выделение, выделение объекта, выделение цвета (1 час);

Практика Замена фона на изображении с помощью различных инструментов для выделения (1 час).

Форма контроля: педагогическое наблюдение

2.4 Тема Знакомство с редактором векторной графики. (2 часа)

Теория Знакомство с интерфейсом редактора векторной графики (1 час);

Практика Изучение интерфейса и основная настройка программы перед началом работы (1 час).

Форма контроля: педагогическое наблюдение

2.5 Тема Создание иконок и простых векторных объектов. (4 часа)

Теория Обзор основных инструментов и панелей для работы с векторной графикой. Плюсы и минусы векторной графики (1 час);

Практика Создание иконок и простых векторных объектов (3 часа).

Форма контроля: творческая работа, презентация

2.6 Тема Перо и кривые Безье. (6 часов)

Теория Инструменты Перо и Кривизна, их отличия. Понятие кривой Безье. Инструменты для их редактирования (3 часа);

Практика Создание иллюстрации с помощью инструментов перо и кривизна (3 часа).

Форма контроля: творческая работа, презентация

3. Раздел «Программы для анимации и монтажа»

3.1. Тема Знакомство с программой создания анимации. (2 часа)

Теория Знакомство с интерфейсом программы для анимации и монтажа видео (1 час).

Практика Изучение интерфейса и основная настройка программы началом работы. (1 час).

Форма контроля: педагогическое наблюдение

3.2 Тема Импорт и экспорт. (4 часа)

Теория Импорт и экспорт. Обзор различных форматов исходных файлов (2 часа);

Практика Импорт и экспорт. Работа со статичными изображениями (2 часа).

Форма контроля: практическая работа

3.3. Тема Работа с таймлинией. (4 часа)

Теория Понятие таймлинии, её характеристики и настройка (2 часа);

Практика Работа с таймлинией, её настройка. (2 часа).

Форма контроля: практическая работа

3.4 Тема Эффекты и переходы. (4 часа)

Теория Категории различных переходов. Виды эффектов для видео и анимации (2 часа);

Практика Использование переходов и эффектов в анимации (2 часа).

Форма контроля: практическая работа

3.5 Тема Понятие ключевого кадра. (6 часов)

Теория Ключевые кадры, параметры слоя (3 часа);

Практика Создание ключевых кадров на панели Timeline (3 часа).

Форма контроля: практическая работа

3.6 Тема Визуализация. (4 часа)

Теория Понятие Визуализации. Различные виды. Форматы сжатия (2 часа);

Практика Визуализация видео и анимации. Создание финального экспорта. (2 часа).

Форма контроля: практическая работа, педагогическое наблюдение

3.7 Тема Управление ключевыми кадрами, их настройки. (6 часов)

Теория Различные виды ключевых кадров, динамика движения. Как добиться создания реалистичной анимации (2 часа);

Практика Управление ключевыми кадрами на панели Timeline. Ключевая анимация, фазовка, тайминг. Создание рисованной анимации (4 часа).

Форма контроля: практическая работа

4. Раздел «Создание анимационного фильма».

4.1. Тема Разработка идеи и написание сценария видеоролика. (4 часа)

Теория Режиссерский сценарий и экспликация (2 часа);

Практика Разработка идеи и написание литературного сценария фильма (2 часа).

Форма контроля: игра

4.2. Тема Монтаж видео и создание титров. (10 часов)

Теория Приёмы и виды монтажа видео, анимации. Работы с текстом. Типографика. Наиболее популярные методы создания титров (2 часа);

Практика Создание титров к собственной анимации (8 часов).

Форма контроля: практическая работа

4.3. Тема Звуковое оформление фильма. (6 часов)

Теория Работа со звуком для анимации (2 часа);

Практика Подбор наиболее подходящих звуков и музыки для видео и анимации. Их компоновка (4 часа).

Форма контроля: практическая работа

4.4. Тема Концепция и стилистика. (16 часов)

Теория Поиск референсов для собственного проекта. Выбор концепции. Создание эскизов и набросков (10 часов);

Практика Концепция и стилистика. Подбор цветовой гаммы для своего проекта. Изобразительное решение фильма: раскадровка, концепт-арт (6 часов).

Форма контроля: практическая работа

4.5 Тема Работа над итоговым проектом. (12 часов)

Практика Начало работы. Создание анимации по собственным эскизам и раскадровке. Экспорт финального видео (12 часов).

Форма контроля: практическая работа

4.6. Тема Итоговое занятие. (4 часа)

Практика Итоговое занятие. Презентация проектов. Подведение итогов учебного года (4 часа).

Форма контроля: презентация

Календарно-тематический план 2023-2024 учебного года

№ п/п	Темы	Количество часов		Дата занятий	
		Теория	Практика	План	Факт
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	2		04.09.2023	
2	Профессия «Режиссер анимационного фильма, художник анимации».	1	1	06.09.2023	
3	Этапы производства мультфильма.	2		11.09.2023	
4	Композиция.	1	1	13.09.2023	
5	Композиция.	1	1	18.09.2023	
6	Композиция.		2	20.09.2023	
7	Цветовая гармония.	2		25.09.2023	
8	Цветовая гармония.	1	1	27.09.2023	
9	Основы создания персонажа.	1	1	02.10.2023	
10	Основы создания персонажа.		2	04.10.2023	
11	Основы создания персонажа.		2	09.10.2023	
12	Основы создания персонажа.		2	11.10.2023	
13	Концепт-арт для мультфильма.	1	1	16.10.2023	
14	Концепт-арт для мультфильма.		2	18.10.2023	
15	Концепт-арт для мультфильма.		2	23.10.2023	
16	Концепт-арт для мультфильма.		2	25.10.2023	
17	Раскадровка.	2		30.10.2023	
18	Раскадровка.		2	01.11.2023	
19	Раскадровка.		2	06.11.2023	
20	Раскадровка.		2	08.11.2023	
21	Быстрые зарисовки.	2		13.11.2023	
22	Быстрые зарисовки.		2	15.11.2023	
23	Знакомство с редактором растровой графики.	1	1	20.11.2023	

24	Слои.	1	1	22.11.2023	
25	Обзор инструментов Выделения.	1	1	27.11.2023	
26	Знакомство с редактором векторной графики	1	1	29.11.2023	
27	Создание иконок и простых векторных объектов.	1	1	04.12.2023	
28	Создание иконок и простых векторных объектов.		2	06.12.2023	
29	Перо и кривые Безье.	1	1	11.12.2023	
30	Перо и кривые Безье.	1	1	13.12.2023	
31	Перо и кривые Безье.	1	1	18.12.2023	
32	Знакомство с программой создания анимации.	1	1	20.12.2023	
33	Импорт и экспорт.	1	1	25.12.2023	
34	Импорт и экспорт.	1	1	27.12.2023	
35	Работа с таймлинией. Инструктаж по ТБ.	1	1	10.01.2024	
36	Работа с таймлинией.	1	1	15.01.2024	
37	Эффекты и переходы.	2		17.01.2024	
38	Эффекты и переходы.		2	22.01.2024	
39	Понятие ключевого кадра.	1	1	24.01.2024	
40	Понятие ключевого кадра.	1	1	29.01.2024	
41	Понятие ключевого кадра.	1	1	31.01.2024	
42	Визуализация.	2		05.02.2024	
43	Визуализация.		2	07.02.2024	
44	Управление ключевыми кадрами, их настройки.	1	1	12.02.2024	
45	Управление ключевыми кадрами, их настройки.	1	1	14.02.2024	
46	Управление ключевыми кадрами, их настройки.		2	19.02.2024	
47	Разработка идеи и написание сценария видеоролика.	1	1	21.02.2024	
48	Разработка идеи и написание сценария видеоролика.	1	1	26.02.2024	
49	Монтаж видео и создание титров.	1	1	28.02.2024	
50	Монтаж видео и создание титров.		2	04.03.2024	

51	Монтаж видео и создание титров.		2	06.03.2024	
52	Монтаж видео и создание титров.		2	11.03.2024	
53	Монтаж видео и создание титров.	1	1	13.03.2024	
54	Звуковое оформление фильма.	1	1	18.03.2024	
55	Звуковое оформление фильма.	1	1	20.03.2024	
56	Звуковое оформление фильма.		2	25.03.2024	
57	Концепция и стилистика.	2		27.03.2024	
58	Концепция и стилистика.		2	01.04.2024	
59	Концепция и стилистика.	1	1	03.04.2024	
60	Концепция и стилистика.	2		08.04.2024	
61	Концепция и стилистика.		2	10.04.2024	
62	Концепция и стилистика.	1	1	15.04.2024	
63	Концепция и стилистика.	2		17.04.2024	
64	Концепция и стилистика.	2		22.04.2024	
65	Работа над итоговым проектом.		2	24.04.2024	
66	Работа над итоговым проектом.		2	29.04.2024	
67	Работа над итоговым проектом.		2	06.05.2024	
68	Работа над итоговым проектом.		2	08.05.2024	
69	Работа над итоговым проектом.		2	13.05.2024	
70	Работа над итоговым проектом.		2	15.05.2024	
71	Итоговое занятие.		2	20.05.2024	
72	Итоговое занятие.		2	22.05.2024	
Итого: 144 часов		54	90		

Методические и оценочные материалы

Методические материалы:

Методы обучения:

В процессе обучения и воспитания по программе дополнительного образования педагог использует следующие группы методов обучения:

- ✓ методы обучения новым знаниям;
- ✓ методы самостоятельной работы учащихся.

Методы обучения новым знаниям:

Метод устного изложения изучаемого материала (беседа, рассказ). Педагог использует этот метод, когда объясняет учащимся принципы действия оборудования или теоретические знания, необходимые для понимания.

Демонстрационно-иллюстративный метод. Педагог использует этот метод, когда рассказывает об анимации и демонстрирует это. Такие занятия способствуют развитию образного восприятия.

Технологии: традиционная технология, проектная технология, информационно-коммуникационная технология, компьютерная технология.

Методы самостоятельной работы учащихся:

Классная самостоятельная работа. Учащийся или группа учащихся получают задание от педагога и начинают выполнять его. Например, создание анимации.

Дидактические средства: презентации, иллюстрации, Интернет-ресурсы.

Информационные источники и списки литературы

Список литературы для педагога

1. Гордон, Б. Графический дизайн / Б. Гордон. - М.: РИП-Холдинг, 2017. - 580 с.
2. Карповская, Елена Визуальные коммуникации в графическом дизайне / Елена Карповская. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2017. - 561 с.
3. Ричард Уильямс. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Бомбора, 2019. – 392 с.
4. Эллен, Луптон. Графический дизайн. Базовые концепции. Руководство / Луптон Эллен. - М.: Питер, 2016. - 607 с.
5. Лидвелл У., Холден К., Батлер Д. Универсальные принципы дизайна: 125 способов улучшить юзабилити продукта, повлиять на его восприятие потребителем, выбрать верное дизайнерское решение и повысить эффективность. М.: КоЛибри, 2019. - 270 с.
6. Пулин Р. Школа дизайна: шрифт: практическое руководство для студентов и дизайнеров. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. - 240 с.

Список литературы для учащихся и родителей

1. 1000 Графических элементов для создания неповторимого дизайна. - Москва: СИНТЕГ, 2018. - 522 с.
2. Адамс Ш., Стоун Т. Л. Дизайн и цвет: практикум: реальное руководство по использованию цвета в графическом. – М.: КоЛибри: Азбука-Аттикус, 2020. – 240 с.
3. Йохан Алудден. Анимация на Scratch: программирование для детей: [методическое пособие для совместной работы взрослого с ребенком / Йохан Алудден и др.; перевод с английского Д.В. Голикова]. - Москва: РОСМЭН, 2018. – 125 с.
4. Карповская, Елена Визуальные коммуникации в графическом дизайне / Елена Карповская. - М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2017. - 561 с.
5. Ричард Уильямс. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы

создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Бомбора, 2019. – 392 с.

6. Элам К. Геометрия дизайна. Пропорции и композиция. - СПб.: Питер, 2019. – 112 с.

Интернет-источники

1. 1 Полезные статьи об анимации и кино [сайт]. Режим доступа: <https://dtf.ru>
2. Сайт об анимации в России и не только [сайт]. Режим доступа: <https://animator.ru/>
3. Сайт, посвященный отечественной интернет-мультипликации [сайт]. Режим доступа: www.multikov.net
4. Сайт, посвященный программному обеспечению для мультипликации и самой мультипликации [сайт]. Режим доступа: www.multifilm.net
5. Russian Disney - новости и история мировой анимации [сайт]. Режим доступа: www.rusdisney.com
- 6.
7. Мировое Искусство - живопись, анимация, кино [сайт]. Режим доступа: www.world-art.ru

Оценочные материалы

Формы контроля результативности и подведения итогов.

Программа реализуется с учетом входного, текущего контроля, промежуточной аттестации и итогового контроля (итогового оценивания).

Входной контроль проводится на первом занятии с целью выявления первоначального уровня знаний учащихся.

Формы: педагогическое наблюдение, опрос.

Текущий контроль осуществляется в ходе каждого занятия.

Формы: педагогическое наблюдение, опрос, творческая и практическая работы.

Промежуточный контроль проводится в середине обучения (в декабре) для выявления уровня освоения программы учащимися и возможной корректировки процесса обучения. Оценивается по критериям и фиксируется в диагностической карте.

Формы: педагогическое наблюдение, практическая работа.

Итоговый контроль проводится для определения итогового уровня освоения программы обучающимися, включая учет их творческих достижений. Оценивается по критериям и фиксируется в диагностической карте.

Формы: защита проектов.

Промежуточная аттестация и итоговый контроль фиксируются педагогом в «Диагностической карте оценки результатов обучающегося». Количество таких карт соответствует количеству учащихся в группе.

При оценивании степени достижения планируемых личностных результатов учитываются проявления личности, характеризующие степень развития навыков социализации и самореализации.

Учитывая индивидуальные особенности учащихся, данная шкала не определяет уровни развития личностных качеств. Оценивание направлено на определение динамики изменений личностных качеств и навыков социализации.

Основные методы оценивания: педагогическое наблюдение, беседа, анализ документов.

Критерии оценивания планируемых результатов

Критерий	Оценка выраженности			
	Проявляет в полной мере (3 б.)	Проявляет в достаточной мере. Есть небольшие трудности (2 б.)	Слабо проявляет (1 б.)	Не проявляет совсем (0 б.)
Предметные результаты				
Владеет теоретическими сведениями о рекламе, кино, анимации, рисунке				
Разрабатывает сценарии и сюжеты				
Рисует раскадровки для анимации				
Выполняет покадровую съемку для создания более сложных видеороликов				
Умеет работать в программах по обработке видео и фото, по созданию анимации				
Метапредметные результаты				
Самостоятельно планирует пути достижения целей				
Осуществляет осознанный выбор наиболее эффективного способа решения учебных и познавательных задач				
Грамотно выбирает алгоритм действий в рамках поставленной задачи, корректирует свои действия в соответствии с изменяющейся информационной средой				
Личностные результаты				
Владеет навыками эффективного анализа и критичной оценки получаемой информации				
Умеет представить творческую работу, оценив в ней необходимый объем профессиональных знаний и навыков, использованных для решения той или иной задачи				

Динамика изменений анализируется на основе сравнения данных оценивания за первое и второе полугодия по завершению каждого учебного года и обучения по программе в полном объеме.

Результаты сравнения заносятся в диагностическую карту динамики изменений за учебный год:

Алгоритм подсчета результатов:

- Каждый критерий оценивается по трёхбалльной системе, где:
 - проявляет в полной мере (3 б.);
 - проявляет в достаточной мере. Есть небольшие трудности (2 б.);
 - слабо проявляет (1 б.);
 - не проявляет совсем (0 б.).

2. Подсчитывается итоговое количество баллов по каждому обучающемуся.
3. Определяется уровень освоения образовательной программы по сумме баллов.
4. Динамика определяется через сравнение показателей промежуточной аттестации и итогового контроля.
 - положительная динамика отмечается знаком «+»;
 - отсутствие динамики отмечается знаком «0»;
 - отрицательная динамика отмечается знаком «-».

Диагностическая карта оценки результатов обучающегося

ФИО _____
 обучающегося _____
 Название _____
 программы _____
 Номер _____
 группы _____
 Творческие _____
 достижения обучающегося _____

Критерии	Виды контроля		Динамика
	Промежуточная аттестация	Итоговый контроль	
Предметные результаты			
Владеет теоретическими сведениями о рекламе, кино, анимации, рисунке			
Разрабатывает сценарии и сюжеты			
Рисует раскадровки для анимации			
Выполняет покадровую съемку для создания более сложных видеороликов			
Умеет работать в программах по обработке видео и фото, по созданию анимации			
Метапредметные результаты			
Самостоятельно планирует пути достижения целей			
Осуществляет осознанный выбор наиболее эффективного способа решения учебных и познавательных задач			
Грамотно выбирает алгоритм действий в рамках поставленной задачи, корректирует свои действия в соответствии с изменяющейся информационной средой			
Личностные результаты			
Владеет навыками эффективного анализа и критичной оценки получаемой информации			
Умеет представить творческую работу, оценив в ней необходимый объем профессиональных знаний и навыков, использованных для решения той или иной задачи			
Сумма баллов:			
Уровень:	<i>Начальный уровень - до 10 баллов; Средний уровень - 11 - 20 баллов; Высокий уровень - 21-30 баллов.</i>		
Дата:			
Подпись педагога, осуществлявшего оценивание:			

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

на 2023/2024 учебный год

Реализация воспитательной деятельности в объединении осуществляется в соответствии с Рабочей программой воспитания ГБНОУ «Академия талантов» и Положением о реализации Рабочей программы воспитания:

- в процессе реализации дополнительных общеобразовательных программ;
- в рамках участия учащихся в культурно-просветительских, культурно-массовых и образовательных проектах Академии.

Цель на учебный год: создание благоприятных условий и для личностного развития, активной социализации и формирования социально-значимых ценностных отношений обучающихся в контексте изучаемой программы.

Задачи на учебный год:

- использовать возможности занятия как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению обучающимися опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб (в совместной и индивидуальной деятельности) через участие в мероприятиях модулей программы воспитания;
- формировать у обучающихся нравственные ценности, мотивацию и способность к духовно-нравственному развитию через участие в мероприятиях модулей программы воспитания;
- организовать взаимодействие с родителями (законными представителями) учащихся, повысить уровень коммуникативной компетентности родителей (законных представителей) в контексте семейного общения.

Особенности реализации и условий воспитания:

Воспитательная деятельность реализуется в группе из 15 человек в возрасте 12-17 лет. При организации воспитательных мероприятий учитываются возрастные особенности младшего школьного возраста.

Участие обучающихся объединения в мероприятиях по модулям программы воспитания планируется с целью обеспечения результативности их продвижения в границах избранной им дополнительной образовательной программы.

**Календарный план воспитательной работы объединения
«Двухмерная анимация»
на 2023/2024 учебный год**

№ п/н	Название мероприятия, форма проведения	Дата /Сроки проведения	Место проведения	Участники (обучающиеся, родители, педагоги)
1.	Экскурсия «Центр медиаискусств»	Сентябрь 2023	Центр медиаискусств, ул. Лафонская, д. 5	Обучающиеся, родители
2.	Беседа «День солидарности в борьбе с терроризмом»			Обучающиеся
3.	Беседа «День начала блокады Ленинграда»			
4.	Творческое коллективное дело «Международный день учителя»	Октябрь 2023	Центр медиаискусств, ул. Лафонская, д. 5	Обучающиеся, родители
5.	Праздник «День педагога дополнительного образования»			Обучающиеся, родители, педагоги
6.	Мероприятие «День народного единства»	Ноябрь 2023	Центр медиаискусств, ул. Лафонская, д. 5	Обучающиеся, родители, педагоги
7.	Беседа «Международный день толерантности»			Обучающиеся
8.	Праздник «День матери»			Обучающиеся, родители
9.	Беседа «День конституции РФ»	Декабрь 2023	Центр медиаискусств, ул. Лафонская, д. 5	Обучающиеся
10.	Беседа «День героев Отечества»			Обучающиеся
11.	Мероприятие «Новогодний праздник»			
12.	Беседа «День прорыва блокады Ленинграда»	Январь 2024	Центр медиаискусств, ул. Лафонская, д. 5	Обучающиеся
13.	Беседа «День снятия блокады Ленинграда»			
14.	Мероприятие «День российской науки»	Февраль 2024	Центр медиаискусств, ул. Лафонская, д. 5	Обучающиеся
15.	Праздник «Международный женский день»	Март 2024	Центр медиаискусств, ул. Лафонская, д. 5	Обучающиеся, родители, педагоги
16.	Беседа «День воссоединения Крыма с Россией»			Обучающиеся
17.	Беседа «Дорожная безопасность. Управление современным средствами передвижения (скейты,	Апрель 2024	Центр медиаискусств, ул. Лафонская, д. 5	Обучающиеся

	электросамокаты, монколеса и др.)»			
18.	Ежегодная акция «Свеча памяти»	Май 2024	Центр медиаискусств, ул. Лафонская, д. 5	Обучающиеся, родители, педагоги
19.	День победы			

*Перечень воспитательных мероприятий может изменяться в соответствии с актуальными событиями в жизни Академии, города, страны и т.д.

Самоанализ воспитательной работы объединения «Двухмерная анимация»

В течение 2023/2024 учебного года анализируется динамика личностного развития обучающихся объединения. Анализ осуществляется на основе критериев, обозначенных в общеобразовательной общеразвивающей программе и программе воспитания:

- достижения личностных результатов (оценочные средства программы);
- участие и результативность обучающихся в конкурсах, фестивалях, олимпиадах, мероприятиях и акциях и т.п.

Лист корректировки рабочей программы
(календарно-тематического планирования рабочей программы)
 _____ / _____ учебный год

Направленность:

Объединение:

Педагог дополнительного образования:

Номер группы: _____

№ занятия по плану	Даты по основному КТП	Даты проведения	Тема	Количество часов		Причина корректировки	Способ корректировки
				по плану	дано		

Педагог дополнительного образования: _____ (_____)

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по образовательной деятельности

ГБНОУ «Академия талантов»

_____ (У.Ю. Ковалева)

«__» _____ 20__ г.