Муниципальное казённое учреждение
Управление образования и молодёжной политики
Златоустовского городского округа
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр эстетического воспитания детей»

ПРИНЯТА
Протокол педагогического совета
№ 1 от «28» августа 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУДО «ЦЭВД»
_____ В.А. Фахрутдинов
«31» августа 2026 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

«ANIMEDIA»

Возраст обучающихся: 10-18 лет
Срок реализации: 3 года
Год разработки программы: 2026

Составитель:
Елтаренко Мария Дмитриевна,
педагог дополнительного образования

Златоуст
2026

Содержание

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы» 3
1.1. Пояснительная записка 3
1.2. Цель и задачи программы 5
1.3. Содержание программы 6
1.3.1. Учебный план 6
1.4. Планируемые результаты 14
Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий» 16
2.1. Календарный учебный график 16
2.2. Условия реализации программы 16
2.3. Формы аттестации 17
2.4. Оценочные материалы 18
2.5. Методические материалы 18
2.6. Воспитательный компонент……..……..….25
2.7. Список литературы 30
Приложения …….. 32

Раздел 1. «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Разработка дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Animedia» (далее – ДООП «Animedia») осуществлялась в соответствии с нормативно-правовыми документами:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ (в редакции от 25 декабря 2023 г. № 685-ФЗ) «Об образовании в Российской Федерации»;

Указ Президента Российской Федерации от 07 мая 2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;

Указ Президента Российской Федерации от 09 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (в редакции распоряжения Правительства Российской Федерации от 01 июля 2025 г. №1745-р);

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02 июня 2026 г. № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

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

Региональные проекты «Всё лучшее детям» и «Профессионалитет» в составе соответствующих федеральных проектов Национального проекта «Молодёжь и дети» (2025 – 2030 гг.);

Программа перспективного развития системы образования Златоустовского городского округа на период 2025-2030 гг.;

Устав Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Центр эстетического воспитания детей»;

Положение о формах, периодичности и порядке текущего и итогового контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся МАУДО «ЦЭВД».

ДООП «Animedia» относится к программам *технической* направленности.

Уровень освоения содержания образования *базовый.*

Актуальность программы

Актуальность ДООП «Animedia» заключается в том, что на данный момент наблюдается стремительный скачок востребованности и популярности анимационного направления, а также активное развитие медиаструктур. Программа позволит учащимся познакомиться с основами анимации и медиа и принять решение, интересно ли им углублённо развиваться в данном направлении. Более того, программа построена с учётом возможного перехода на дистанционную или очно- дистанционную формы обучения.

Отличительные особенности программы

ДООП «Animedia» является модифицированной программой, при её составлении использованы материалы книги Р. Уильямс «Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр», 2019.

Данная программа основана на трёх направлениях: искусство, техника и социум, что позволит детям развиваться во всех направлениях сразу. И если по окончании обучения они не захотят становиться специалистами в области анимации, полученные знания помогут им в любой иной отрасли. Более того, дети будут не просто смотреть мультфильмы, а изучать весь процесс их создания изнутри: от задумки до реализации. Также программа позволяет провести любое занятие бесконтактно с применением дистанционных технологий.

Адресат программы

ДООП «Animedia» ориентирована на школьников в возрасте 10-18 лет. В процессе реализации программы учитываются возрастные особенности детей.

Возрастные особенности обучающихся 10-18 лет:

В этом возрасте дети наиболее склонны к желанию научиться тому, что им нравится визуально. Они любят как смотреть, так и создавать. Они наиболее креативны в связи со стремлением к самовыражению, свойственному детям данного возрастного диапазона. Также обучающиеся этой возрастной группы способны хорошо запоминать информацию и анализировать, умеют адаптироваться в заданных условиях и осваивать новые технологии; они открыты для приобретения новых знаний и навыков.

Условия приёма. Набор производится на добровольной основе.

Наполняемость групп. Для успешной реализации ДООП «Animedia» целесообразно объединение обучающихся в учебные группы численностью до 15 человек.

Объём программы: 432 часа.

Срок освоения программы: 3 года.

Режим занятий. По программе планируется 2 занятия в неделю по 2 академических часа.

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий учебные занятия, практические занятия, теоретические занятия, защита проектов.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы - создание благоприятных условий для развития творческой личности обучающегося и его технических навыков в процессе анимационной деятельности, а также для написания собственного сценария с перспективой его дальнейшего продвижения и воплощения.

Задачи программы

Предметные:

- сформировать базовые знания о профессии аниматора и помочь в дальнейшем развитии в данной области;
- обучить грамотному написанию сценария, его оформлению в соответствии с нормами;
- обучить основам работы с монтажом, рисунком, комиксом, дизайном, композицией, звуком, различными видами анимации (стопмоушен, классическая рисованная анимация, компьютерная 2D-анимация, пластилиновая анимация, 3D-анимация, песочная анимация);
- сформировать базовые знания об истории и теории анимации;
- ознакомить с различными кинематографическими и анимационными картинами, развивающими насмотренность и профессионализм;
- обучить работать в различных программах для анимации, монтажа, обработки звука, рисования;
- обучить создавать простейшие анимационные ролики в разных техниках;
- обучить грамотному ведению социальных сетей.

Личностные:

- сформировать готовность и способность к саморазвитию;
- сформировать мотивацию к учению и познанию, творчеству и созиданию;
- содействовать воспитанию ценностных установок, принципов нравственности, толерантности и сочувствия, а также организационно-волевых качеств личности;
- развить коммуникативные способности;
- способствовать расширению кругозора.

Метапредметные:

- сформировать умение защищать и отстаивать свои интеллектуальные права;
- сформировать умение грамотно формулировать свою мысль, защищать проект и выступать на публике;
- сформировать навык самостоятельного поиска информации в предоставленном перечне информационных онлайн-платформ, контента, сайтов, блогов и т. д;
- сформировать навык публичного выступления и отстаивания своей позиции;
- сформировать навык владения техническими средствами обучения и программами;
- сформировать умение достигать поставленных целей;

- сформировать умение признавать ошибки и работать над ними.

1.3. Содержание программы
1.3.1. Учебный план
1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	*Вводный контроль*: собеседование, наблюдение
2	Введение в теорию и историю анимации	14	14	-	Проверочная работа
3	Знакомство с программами для анимации и монтажа	4	2	2	Проверочная работа
4	Основы сторителлинга	2	1	1	Собеседование
5	Основы драматургии	18	9	9	Творческая работа
6	Основы композиции	12	6	6	Творческая работа
7	Базовый курс комикса	10	6	4	Творческая работа
8	Изучение анимационных и кинематографических картин	14	-	14	Проверочная работа
9	Стопмоушен и пластилиновая анимация	12	6	6	Творческая работа
10	Основы классической анимации	18	10	8	Творческая работа
11	Основы компьютерной анимации	20	12	8	Творческая работа
12	Основы монтажа	12	6	6	Творческая работа
13	Основы дизайна	4	2	2	Творческая работа
14	Итоговое занятие «Создание видеоитогов года»	2	0	2	*Промежуточная аттестация*: творческая работа
Всего		**144**	**76**	**68**	

Описание тем / разделов учебного плана

Тема 1. Вводное занятие (2 часа)
Теория: Знакомство с коллективом. Собеседование: диагностика определения уровня подготовки обучающихся. Знакомство с программой первого года обучения и предметом, с правилами техники безопасности.
Вводный контроль: собеседование, наблюдение.

Тема 2. Введение в теорию и историю анимации (14 часов)
Теория: История и теория анимации, основные термины и понятия.
Контроль: проверочная работа.

Тема 3. Знакомство с программами для анимации и монтажа (4 часа)
Теория: Знакомство с программами, рассказ об основных функциях.
Практика: Попытка самостоятельно использовать программы.
Контроль: проверочная работа.

Тема 4. Основы сторителлинга (2 часа)
Теория: Изучение основ сторителлинга. Как добиваться желаемого словами.
Практика: Краткая реклама выдуманного бренда.
Контроль: собеседование.

Тема 5. Основы драматургии (18 часов)
Теория: Изучение основ сценарного мастерства, оформления сценария, написания логлайна и синопсиса. Знакомство с терминами.
Практика: Написание коротких историй с соблюдением сценарных основ.
Контроль: творческая работа.

Тема 6. Основы композиции (12 часов)
Теория: Знакомство с композицией. Виды планов и композиций.
Практика: Фотография, выполненная с соблюдением полученных теоретических знаний. Зарисовки персонажей с использованием разных планов и композиций.
Контроль: творческая работа.

Тема 7. Базовый курс комикса (10 часов)
Теория: История и основы комикса.
Практика: Придумывание сюжета и воплощение его в собственном комиксе.
Контроль: творческая работа.

Тема 8. Изучение анимационных и кинематографических картин (14 часов)
Практика: Повышение уровня насмотренности путём просмотра различных анимационных картин во избежание ошибок при создании собственного проекта.
Контроль: проверочная работа.

Тема 9. Стопмоушен и пластилиновая анимация (12 часов)
Теория: История и основы стопмоушена и пластилиновой анимации.
Практика: Создание коротких видеороликов.
Контроль: творческая работа.

Тема 10. Основы классической анимации (18 часов)
Теория: История классической мультипликации, знакомство с советскими и зарубежными авторами и основными принципами создания классического рисованного мультфильма.
Практика: Создание коротких видеороликов.
Контроль: творческая работа.

Тема 11. Основы компьютерной анимации (20 часов)
Теория: История компьютерной анимации, знакомство с советскими и зарубежными авторами, основными технологиями и принципами создания компьютерной анимации.
Практика: Создание коротких видеороликов.
Контроль: творческая работа.

Тема 12. Основы монтажа (12 часов)
Теория: Знакомство с основами монтажа, терминологией, правилами монтажа.
Практика: Монтаж коротких видеороликов. Объединение своего анимационного портфолио в единое видео.
Контроль: творческая работа.

Тема 13. Основы дизайна (4 часа)
Теория: Изучение основных принципов дизайна.
Практика: Создание плакатов, обложек и постов.
Контроль: творческая работа.

Тема 14. Итоговое занятие (2 часа)
Практика: создание монтажно-анимационного видео по итогам года. Анализ результатов.
Промежуточная аттестация: творческая работа.

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	2	0	*Вводный контроль*: собеседование, наблюдение
2	Теория и история анимации	8	8	-	Проверочная работа
3	Классическая анимация	14	7	7	Творческая работа
4	Компьютерная анимация	14	7	7	Творческая работа
5	Стопмоушен и пластилиновая анимация	8	4	4	Творческая работа

6	Основы 3D анимации	10	6	4	Творческая работа
7	Основы песочной анимации	10	6	4	Творческая работа
8	Драматургия	10	5	5	Творческая работа
9	Монтаж	6	2	4	Творческая работа
10	Визуальное решение кадра	10	5	5	Творческая работа
11	Звуковое решение анимационной картины	6	4	2	Творческая работа
12	Авторское право	6	6	0	Проверочная работа
13	Создание уникального персонажа	6	2	4	Творческая работа
14	Ведение социальных сетей	4	2	2	Творческая работа
15	Рисунок	10	4	6	Творческая работа
16	Дизайн	6	2	4	Творческая работа
17	Изучение анимационных и кинематографических картин	12	-	12	Проверочная работа
18	Итоговое занятие «Питчинг сценариев»	2	0	2	*Промежуточная аттестация*: творческая работа
Всего		**144**	**72**	**72**	

Описание тем / разделов учебного плана

Тема 1. Вводное занятие (2 часа)
Теория: Диагностика определения уровня подготовки обучающихся: собеседование по изученному ранее материалу. Знакомство с программой второго года обучения. Правила техники безопасности.
Вводный контроль: собеседование, наблюдение.

Тема 2. Теория и история анимации (8 часов)
Теория: Изучение исторически важных для анимации событий, знакомство с анимационными премиями и фестивалями, их историей.
Контроль: проверочная работа.

Тема 3. Классическая анимация (14 часов)
Теория: Изучение техник и механик, применяемых в создании классического мультфильма.
Практика: Создание мультипликационных проектов.
Контроль: творческая работа.

Тема 4. Компьютерная анимация (14 часов)

Теория: Изучение техник и механик, применяемых в создании компьютерной анимации.
Практика: Создание анимационных проектов.
Контроль: творческая работа.

Тема 5. Стопмоушен и пластилиновая анимация (8 часов)
Теория: Изучение техник и механик, применяемых в стопмоушене и пластилиновой анимации.
Практика: Создание анимационных проектов в технике стопмоушен и пластилиновая анимация.
Контроль: творческая работа.

Тема 6. Основы 3D-анимации (10 часов)
Теория: История 3D анимации, знакомство с работами, основными технологиям и принципами создания 3D анимации.
Практика: Создание коротких видеороликов.
Контроль: творческая работа.

Тема 7. Основы песочной анимации (10 часов)
Теория: История песочной анимации, используемые технологии, основные техники и приёмы создания песочной анимации.
Практика: Создание коротких видеороликов.
Контроль: творческая работа.

Тема 8. Драматургия (10 часов)
Теория: Углублённое изучение различных приёмов драматургии, построения сюжета, элементов сценария.
Практика: Создание сценария для итогового проекта.
Контроль: творческая работа.

Тема 9. Монтаж (6 часов)
Теория: Изучение техник и механик, применяемых в монтаже. Анимационный монтаж.
Практика: Монтаж собственных анимаций.
Контроль: творческая работа.

Тема 10. Визуальное решение кадра (10 часов)
Теория: Углублённое изучение композиции, построения кадра, светотени и цвета.
Практика: Создание кадров с соблюдением композиционных норм.
Контроль: творческая работа.

Тема 11. Звуковое решение анимационной картины (6 часов)

Теория: Изучение основ звукорежиссуры, базовых терминов и понятий, знакомство с программами.
Практика: Работа со звуком, обработка аудиальных материалов.
Контроль: творческая работа.

Тема 12. Авторское право (6 часов)
Теория: Изучение основных аспектов мирового и российского законодательства об авторском праве, изучение способов защиты своих авторских прав.
Практика: Кейсы на решение проблем авторского права.
Контроль: проверочная работа.

Тема 13. Создание уникального персонажа (6 часов)
Теория: Изучение основных принципов уникальности персонажей по внешним и внутренним характеристикам.
Практика: Создание ряда персонажей с уникальными характеристиками.
Контроль: творческая работа.

Тема 14. Ведение социальных сетей (4 часа)
Теория: Изучение успешных методик для ведения социальных сетей.
Практика: Создание личной страницы в социальной сети с применением полученных знаний.
Контроль: творческая работа.

Тема 15. Рисунок (10 часов)
Теория: Получение базовых знаний об изобразительном искусстве. Изучение основных приёмов и техник в рисунке.
Практика: Рисование в различных техниках и условиях.
Контроль: творческая работа.

Тема 16. Дизайн (6 часов)
Теория: Изучение ведущих принципов, тенденций и приёмов дизайна.
Практика: Создание постеров, постов для социальных сетей, обложек.
Контроль: творческая работа.

Тема 17. Изучение анимационных и кинематографических картин (10 часов)
Практика: Повышение уровня насмотренности путём просмотра различных анимационных картин во избежание ошибок при создании собственного проекта.
Контроль: проверочная работа.

Тема 18. Итоговое занятие (2 часа)
Практика: питчинг сценариев для итогового проекта. Анализ результатов.

Промежуточная аттестация: творческая работа.

3 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	2	-	Вводный контроль: собеседование, наблюдение
2	Компьютерная анимация	30	6	24	Творческая работа
3	Классическая мультипликация	10	2	8	Творческая работа
4	Стопмоушен и пластилиновая мультипликация	10	2	8	Творческая работа
5	3D-анимация	10	2	8	Творческая работа
6	Песочная мультипликация	10	2	8	Творческая работа
7	Монтаж	10	2	8	Творческая работа
8	Введение в профессию	14	12	2	Проверочная работа
9	Работа над проектом	40	10	30	Творческая работа
10	Вывод фильма	4	1	3	Творческая работа
11	Продвижение готового фильма	2	1	1	Творческая работа
12	Итоговое занятие «Презентация фильма»	2	0	2	*Итоговый контроль*: защита проекта и выставка работ
Всего		**144**	**42**	**102**	

Описание тем / разделов учебного плана

Тема 1. Вводное занятие (2 часа)
Теория: Знакомство с программой третьего года обучения. Правила техники безопасности.
Вводный контроль: собеседование, наблюдение.

Тема 2. Компьютерная анимация (30 часов)
Теория: Изучение профессиональных техник и механик, применяемых в создании компьютерной анимации.
Практика: Создание мультипликационных проектов в технике компьютерной анимации.
Контроль: творческая работа.

Тема 3. Классическая мультипликация (10 часов)
Теория: Изучение профессиональных техник и механик, применяемых в создании классического мультфильма.
Практика: Создание мультипликационных проектов в технике классической мультипликации.
Контроль: творческая работа.

Тема 4. Стопмоушен и пластилиновая мультипликация (10 часов)
Теория: Изучение профессиональных техник и механик, применяемых в стопмоушене и пластилиновой мультипликации.
Практика: Создание мультипликационных проектов в технике стопмоушен и пластилиновая мультипликация.
Контроль: творческая работа.

Тема 5. 3D-анимация (10 часов)
Теория: Изучение профессиональных техник и механик, применяемых в 3D-анимации.
Практика: Создание мультипликационных проектов в технике 3D.
Контроль: творческая работа.

Тема 6. Песочная мультипликация (10 часов)
Теория: Изучение профессиональных техник и механик, применяемых в песочной мультипликации.
Практика: Создание мультипликационных проектов в песочной технике.
Контроль: творческая работа.

Тема 7. Монтаж (10 часов)
Теория: Изучение профессиональных техник и механик, применяемых в монтаже. Знакомство со спецэффектами, цветокоррекцией, пост-продакшном, звукорежиссурой.
Практика: Монтаж итогового проекта с применением полученных в ходе обучения знаний.
Контроль: творческая работа.

Тема 8. Введение в профессию (14 часов)
Теория: Изучение истории и теоретических особенностей профессии, основной структуры мультипликационного рынка и способов заработать на мультипликационной деятельности.
Практика: выполнение заданий, связанных с профессиональными нюансами деятельности мультипликатора.
Контроль: проверочная работа.

Тема 9. Работа над проектом (40 часов)
Теория: Обобщение и систематизация изученного.

Практика: Создание итогового проекта, поиск референсов и вспомогательных элементов для него.
Контроль: творческая работа.

Тема 10. Вывод фильма (4 часа)
Теория: Изучение правил рендеринга, ознакомление с форматами.
Практика: Вывод итогового проекта, работа над ошибками рендеринга.
Контроль: творческая работа.

Тема 11. Продвижение готового фильма (2 часа)
Теория: Изучение механик продвижения готового фильма, ориентиров и способов. Реклама.
Практика: Продвижение фильма.
Контроль: творческая работа.

Тема 12. Итоговое занятие (2 часа)
Практика: Выставка работ. Анализ результатов.
Итоговый контроль: презентация и защита фильмов.

1.4. Планируемые результаты

По окончании освоения ДООП «Animedia» обучающиеся покажут следующие результаты обучения:

Предметные:

сформированность

- базовых знаний о профессии аниматора и наличие устойчивого интереса к дальнейшему занятию анимацией;
- базовых знаний об истории и теории анимации;
- умения грамотно писать и оформлять сценарий в соответствии с существующими нормами;
- умения работать в различных программах для анимации, монтажа, обработки звука, рисования;
- умения создавать простейшие анимационные ролики в разных техниках;
- умения грамотно вести социальные сети
- навыков работы с монтажом, рисунком, комиксом, дизайном, композицией, звуком, различными видами анимации (стопмоушен, классическая рисованная анимация, компьютерная 2D-анимация, пластилиновая анимация, 3D-анимация, песочная анимация).

Личностные:

сформированность

- готовности и способности к саморазвитию;
- мотивации к учению и познанию, творчеству и созиданию;
- ценностных установок, принципов нравственности, толерантности и сочувствия, а также организационно-волевых качеств личности;

- коммуникативных способностей;
- достаточно широкого кругозора.

Метапредметные:

сформированность

- умения защищать и отстаивать свои интеллектуальные права;
- умения грамотно формулировать свою мысль, защищать проект и выступать на публике;
- умения достигать поставленных целей;
- умения признавать ошибки и работать над ними;
- навыка владения техническими средствами обучения и программами;
- навыка самостоятельного поиска информации в предоставленном перечне информационных онлайн-платформ, контента, сайтов, блогов и т. д;
- навыка публичного выступления и отстаивания своей позиции.

Кроме того, обучающиеся *будут знать*

- значение основных понятий и терминов (анимация, кадр, монтаж, композиция, раскадровка, аниматик, фазовка, стопмоушен, статика, динамика, план, сценарий, персонаж, сюжет, логлайн, синопсис, перипетия, покрас, бэкграунд, питчинг);
- принципы построения сюжета;
- основы композиции;
- основы звукорежиссуры;
- основы монтажа;
- основы рисунка;
- историю и теорию различных видов анимации (стопмоушен, классическая рисованная анимация, компьютерная 2D-анимация, пластилиновая анимация, 3D-анимация, песочная анимация), комикса, дизайна;
- кинематографические и анимационные картины, развивающие насмотренность и профессионализм;
- профессиональные приёмы драматургии, построения сюжета, элементов сценария;
- принципы создания уникального персонажа;
- основные аспекты авторского права.

Будут уметь

- работать с программами для рисования, анимации и монтажа;
- выступать на питчинге, защищать свой проект;
- создавать комиксы и простейшие дизайнерские работы;
- создавать простейшие анимационные ролики в разных техниках;
- создавать контент для социальных сетей и грамотно вести их;
- писать и правильно оформлять сценарий.

Раздел 2. «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график на 2026-2027 учебный год

Начало учебного года – 01.09.2026 г.
Конец учебного года - 31.05.2027 г.
Продолжительность учебного года – 36 недель

1 полугодие	Новогодние праздники	2 полугодие	Всего учебных недель в год
01.09.2026 – 30.12.2026	31.12.2026 – 10.01.2027	11.01.2027 – 31.05.2027	36

Нерабочими праздничными днями в течение учебного года являются:
4 ноября 2026 г. – День народного единства
31 декабря 2026 г. - 10 января 2027 г. – Новогодние праздники
22-23 февраля 2027 г. – выходные в честь Дня защитника Отечества
8 марта 2027 г. – Международный женский день
3 мая 2027 г. – выходной в честь Праздника Весны и Труда
10 мая 2027 г. – выходной в честь Дня Победы.

Количество часов в год: 144 часа.
Продолжительность и периодичность занятий: 2 раза в неделю по 2 часа.
Промежуточная аттестация: май 2027 года.
Итоговый контроль: май 2027 года.
Объём программы: 432 часа.
Срок освоения программы: 3 года.

2.2. Условия реализации программы

При реализации ДООП «Animedia» необходимо соблюдение определённых организационно-педагогических условий.

Принципы работы: научность, доступность, наглядность, сознательность и активность, систематичность и последовательность обучения.

Материально-техническое обеспечение

№	Наименование основного оборудования	Количество
1.	*Помещение*: учебный кабинет	1
2.	*Материалы*, необходимые для занятий: пластилин, бумага, карандаши, клей-карандаш, нитки	на каждого обучающегося
3.	*Техническое оснащение*: ноутбук, графический планшет, световой планшет; стол для песочной анимации, камера, проектор, колонки, экран	5 1
4.	*Программное обеспечение* для создания анимации, монтажа, работы со звуком	на каждом ноутбуке

5.	*Мебель*: столы и стулья для обучающихся и педагога; шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов	в расчёте на каждого по 1
6.	*Оборудование учебного кабинета*: софиты, штатив; куклы для работы в технике перекладка, тауматроп, флипбук, фенакистископ	на группу обучающихся

Дидактические материалы

В целях эффективного усвоения обучающимися программного материала образовательный процесс в рамках ДООП «Animedia» предполагает использование таких видов дидактического материала, как

дидактические пособия:

– карточки
– раздаточный материал
– игрушки

наглядные пособия:

– картинные (иллюстрации, фотоматериалы)
– звуковые (аудиозаписи);
– видеозаписи;
– презентации по теме занятия.

Дидактический материал подбирается и систематизируется в соответствии с учебным планом, возрастными и психологическими особенностями обучающихся, уровнем их развития и способностями.

2.3. Формы аттестации/контроля

Для отслеживания динамики освоения ДООП «Animedia» и анализа результатов образовательной деятельности разработан педагогический мониторинг, который осуществляется в течение всего учебного года и включает:

- вводный контроль (первичная диагностика): проводится в начале каждого учебного года (сентябрь) для определения уровня подготовки обучающихся. Форма проведения – *наблюдение и собеседование*;

- текущий контроль: осуществляется в процессе проведения каждого учебного занятия. С целью проверки степени освоения учебного материала предполагается использование *проверочных и творческих работ* на самостоятельное выполнение задания по замыслу. Кроме того, в конце каждого этапа обучения проводится итоговое занятие с использованием материала, изученного в течение данного периода обучения;

- промежуточная аттестация: проводится один раз в год (в середине учебного года) в форме *творческой работы*;

- итоговый контроль осуществляется в конце обучения по программе (май) в форме *защиты проекта и выставки работ*.

Критериями оценки уровня освоения программы являются:

- соответствие уровня теоретических знаний обучающихся программным требованиям;
- освоение обучающимися практических навыков;
- свобода восприятия теоретической информации;
- самостоятельность работы;
- осмысленность действий;
- умение работать с различными программами;
- умение использовать полученную теоретическую базу на практике;
- соответствие практической деятельности программным требованиям;
- уровень творческой активности обучающегося;
- качество освоенных знаний.

Проверка результативности обучения осуществляется на момент промежуточной аттестации и итогового контроля. Результаты фиксируются в таблицах мониторинга.

2.4. Оценочные материалы

Оценочные материалы по защите творческого проекта в рамках ДООП «Animedia» содержатся в Приложении 1.

2.5. Методические материалы

Результатом обучения по ДООП «Animedia» является сформированность знаний и умений обучающегося в избранном виде деятельности, наличие творческих способностей, нравственное развитие и профессиональное самоопределение.

В ЦЭВД традиционно выделяются три уровня обученности и обучаемости (способности к усвоению программного материала и творческие способности) детей: высокий, средний, низкий.

Определение уровня обученности
1 год обучения

Критерии оценки	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Теоретические знания: - значение основных понятий и терминов (анимация, кадр, монтаж, композиция, раскадровка, аниматик, фазовка, стопмоушен, статика, динамика, план, сценарий, персонаж, сюжет, логлайн, синопсис, перипетия, покрас, бэкграунд, питчинг); - программы для анимации и монтажа; - структура питчинга; - структура сценария и сценарный формат; - программы для написания сценария;	Хорошее владение теоретическими знаниями, стремление к самообразованию, самосовершенствованию	Достаточное владение теоретическими знаниями	Слабое владение теоретическими знаниями

- теоретические основы драматургии; - принципы построения сюжета; - основы композиции; - история и теория комикса; - кинематографические и анимационные картины, развивающие насмотренность и профессионализм; - виды анимации; - история и теория различных видов анимации (стопмоушен, классическая рисованная анимация, компьютерная 2D анимация, пластилиновая анимация); - принципы создания компьютерной анимации; - программы для рисования и анимации; - основы монтажа; - история и теория дизайна.			
Практические умения и навыки: - работать с программами для анимации и монтажа; - участвовать в питчинге, защищать свой проект; - писать логлайны, синопсисы и сценарий; - использовать приёмы построения сюжета; - правильно строить кадр; - создавать комиксы; - создавать простейшие анимационные ролики разных видов; - использовать базовые возможности программ для монтажа; - создавать простейшие дизайнерские работы (плакаты и посты); - работать в команде.	Применение полученных знаний на практике с творческим подходом	Применение полученных знаний на практике	Неумение применить полученные знания на практике

2 год обучения

Критерии оценки	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Теоретические знания: - теория и основы звукорежиссуры; - основные аспекты авторского права; - принципы ведения и развития социальных сетей; - анимационные премии, фестивали;	Хорошее владение теоретическими знаниями, стремление к самообразова	Достаточное владение теоретическим и знаниями	Слабое владение теоретическими знаниями

- история и теория различных видов анимации (3D-анимация, песочная анимация); - кинематографические и анимационные картины, развивающие насмотренность и профессионализм; - профессиональные приёмы драматургии, построения сюжета, элементов сценария; - различные визуальные решения кадра; - принципы создания уникального персонажа; - профессиональные дизайнерские приёмы; - сложные техники и приёмы монтажа; - основы грамотного рисунка; - приёмы и техники в различных видах анимации.	нию, самосовершенствованию		
Практические умения и навыки: - работа с программами для обработки аудиоматериалов; - написание полноценного сценария; - поиск компромиссов в команде для достижения общей цели; - поиск необходимой информации и работа с ней; - правильное построение кадра на основе законов композиции; - создание уникальных и запоминающихся персонажей; - работа со сложными дизайнерскими элементами; - монтирование с применением новых техник; - защита и отстаивание своих интеллектуальных прав; - создание контента для социальных сетей и их грамотное ведение; - создание качественных анимационных элементов в различных техниках.	Применение полученных знаний на практике с творческим подходом	Применение полученных знаний на практике	Неумение применить полученные знания на практике

3 год обучения

Критерии оценки	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Теоретические знания: - основы работы режиссёра в проекте; - принципы вывода фильма; - знания о профессии;	Хорошее владение теоретически	Достаточное владение теоретическим	Слабое владение теоретически

- форматы, их особенности и различия; - способы продвижения готового проекта; - профессиональные приёмы в различных видах анимации; - основная структура мультипликационного рынка и способы заработать на мультипликационной деятельности.	ми знаниями, стремление к самообразованию, самосовершенствованию	и знаниями	ми знаниями
Практические умения и навыки: - работа над продакшном и пост-продакшном; - создание полноценных проектов; - соединение всех фрагментов проекта в единую картину при помощи монтажа; - работа с профессиональными элементами монтажного искусства; - работа в роли лидера; - продвижение готового фильма в медиасреде.	Применение полученных знаний на практике с творческим подходом	Применение полученных знаний на практике	Неумение применить полученные знания на практике

Определение уровня обучаемости

Критерии оценки	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
Способность к усвоению программного материала	Успешное усвоение программного материала с применением полученных знаний на практике, способность работать самостоятельно	Усвоение программного материала в норме, применение полученных знаний на практике	Слабое усвоение программного материала, неумение применить полученные знания на практике
Творческие способности: **1 год обучения** - рисовать и фантазировать; - создавать простые анимационные проекты; - предлагать идеи для сценариев и анимации; - творчески подходить к поставленной задаче и адаптироваться в её условиях.	Самостоятельная разработка оригинальной идеи, её воплощение	Наличие стандартизованной идеи с элементами творчества, её воплощение	Отсутствие собственных идей, работа по шаблону

2 год обучения - предлагать идеи для сценариев; - развивать свои идеи и доводить их до конца; - проявлять инициативу в подготовке к созданию проекта.			
3 год обучения - создавать контент для проекта и его продвижения; - творчески подходить к поставленной задаче и адаптироваться в её условиях; - проявлять инициативу в руководстве и создании проекта; - работать с поиском референсов и вспомогательных элементов; проявлять инициативу в продвижении проекта.			

Показатели результативности освоения программы

1 год обучения

Высокий уровень: ребёнок свободно ориентируется в базовой терминологии; с лёгкостью выполняет самостоятельные задания на анимацию; хорошо знает 12 принципов анимации; знает основы монтажа и может самостоятельно смонтировать простой видеоролик; грамотно выстраивает кадр; имеет хорошую насмотренность в области мультипликации; понимает основы построения сюжета; ориентируется в видах анимации; он инициативен и креативен.

Средний уровень: ребёнок затрудняется в самостоятельном выполнении сложных анимационных упражнений, но легко справляется с простыми; теряется в терминологии; допускает заметные, но не критичные ошибки в анимации; знает основные принципы анимации, умеет их применять, но иногда путается; с трудом выстраивает кадр; знает основы монтажа, но не может смонтировать простой видеоролик без сторонней помощи; не до конца понимает основы построения сюжета.

Низкий уровень: анимация содержит серьёзные структурные ошибки; ребёнок не разбирается в основных принципах анимации; не может выполнять работу самостоятельно; не знает базовую терминологию; теряется в видах анимации; не умеет грамотно выстраивать композицию кадра; имеет слабую насмотренность в области мультипликации; не знает основы монтажа и построения сюжета.

2 год обучения

Высокий уровень: ребёнок свободно владеет монтажом; знает основы рисунка; умеет создавать уникальные и запоминающиеся персонажи; владеет

навыками дизайна и обладает хорошим вкусом; хорошо справляется с трудными анимационными задачами; свободно разбирается в истории и теории мультипликации; имеет хорошую насмотренность в области мультипликации и умеет анализировать просмотренное; проявляет инициативность и креативность; раскрывает свои идеи в сценарии; легко доводит начатое до конца.

Средний уровень: ребёнок хорошо владеет монтажом, свободно монтирует простые видеоролики, но имеет проблемы с использованием сложных монтажных элементов; знает основы рисунка, но не всегда может применить их на практике; владеет навыками дизайна, но испытывает трудности при создании самостоятельного дизайнерского проекта; имеет хорошую насмотренность в области мультипликации, но не всегда способен правильно проанализировать увиденное; проявляет креативность; легко справляется с простыми анимационными задачами, но затрудняется при выполнении сложных; иногда путается в теории мультипликации; пишет сценарий, но периодически сталкивается с логическими ошибками и трудностями.

Низкий уровень: ребёнок с трудом выполняет простые монтажные упражнения; не знает основы рисунка; имеет трудности с созданием дизайнерских проектов; имеет хорошую насмотренность в области мультипликации, но не умеет анализировать увиденное; справляется с простыми и сложными анимационными задачами, но только при помощи педагога; теряется в теории мультипликации; имеет трудности с придумыванием идеи и её развитием в сценарии.

3 год обучения

Высокий уровень: ребёнок отлично владеет базой режиссуры, операторского мастерства, монтажа, дизайна, звукорежиссуры, рисунка, создания комикса, теории мультипликации, драматургии; свободно владеет различными техниками анимации и создаёт свои проекты; активно участвует в конкурсах; умеет работать как самостоятельно, так и в команде; знает, как вести социальные сети и продвигать готовый мультфильм, владеет лидерскими качествами.

Средний уровень: ребёнок хорошо владеет основными предметами и различными техниками анимации; испытывает небольшие трудности в самостоятельной работе, но при помощи педагога или при работе в команде создаёт хороший мультипликационный продукт; теряется в вопросах дальнейшего продвижения готового мультфильма.

Низкий уровень: ребёнок слабо разбирается в основных предметах; плохо владеет различными техниками анимации или владеет лишь одной; не умеет работать полностью самостоятельно, но хорошо справляется, помогая команде; не умеет вести социальные сети; не знает, как продвигать готовый мультфильм.

Результативность обучения определяется по схеме:

1. Определяется уровень обученности и обучаемости по всем вышеперечисленным критериям.

Высокий уровень соответствует 3 баллам;

средний уровень – 2 баллам;

низкий уровень – 1 баллу.

2. Определяется средний балл уровня обученности и обучаемости путём сложения баллов по всем критериям и деления на количество критериев.

3. Соответствие среднего балла уровням:

Низкий – от 1 до 1,66;

Средний – от 1,67 до 2,33;

Высокий – от 2,33 до 3.

Методы определения результативности,
применяемые в анимационной студии «Animedia»:

- наблюдение;
- опрос;
- анализ творческих достижений.

Методы обучения

При реализации ДООП «Animedia» применяются словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый; игровой методы.

Педагогические технологии

Реализация ДООП «Animedia» предусматривает использование в образовательном процессе следующих педагогических технологий:

- *проблемного обучения*, которая ставит своей целью развитие познавательной активности и творческой самостоятельности обучающихся;

- *дифференцированного обучения*, которая включает в себя учёт индивидуальных особенностей, группирование на основе этих особенностей, вариативность учебного процесса в группе;

- *личностно-ориентированного обучения*, предполагающая организацию воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребёнка, учёта особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному и ответственному участнику образовательного процесса. Это формирование целостной, свободной, раскрепощённой личности, осознающей своё достоинство и уважающей достоинство и свободу других людей;

- *информационно-коммуникационные технологии* позволяют расширить образовательные возможности занятия, обогатить его аудио- и видеосюжетами, помогают проводить диагностику и фиксировать её результаты;

- *здоровьесберегающие технологии*, предусматривающие создание оптимальной здоровьесберегающей среды, обеспечивающей охрану и укрепление физического, психического и нравственного здоровья

обучающихся. В основе данных технологий лежит организация образовательного процесса (длительность занятий и перерывов), методы и формы работы, стимулирующие познавательную активность, психологический фон занятий (доброжелательность и тактичность педагога), санитарно-гигиенические условия (проветривание помещения, температурное соответствие, чистота), двигательный режим обучающихся (с учётом их возрастной динамики).

Структура занятия

1. Организационный момент.
2. Введение в проблему занятия (определение цели, активизация и постановка познавательных задач).
3. Изучение нового материала (беседа, наблюдение, презентация).
4. Постановка проблемы.
5. Практическая работа.
6. Динамическая пауза.
7. Обобщение изученного. Подведение итогов работы.

Тип занятий в рамках ДООП «Animedia»: *комбинированные* (изложение материала, проверка домашнего задания и пройденного материала, закрепление полученных знаний).

2.6. Воспитательный компонент

Цель воспитательной системы МАУДО «ЦЭВД» – *создание максимально благоприятных условий для художественно-эстетической и творческой деятельности, направленной на самовыражение, самореализацию и социальную адаптацию личности ребёнка, приобщение к здоровому и духовно богатому образу жизни*.

Воспитание в Центре – это процесс совместной выработки ценностей, норм, задач социальной деятельности через сотрудничество и сотворчество поколений.

Поэтому **главная воспитательная задача** – *поддержка обучающихся в определении интересов, помощь в осознании своих возможностей, в раскрытии и обогащении творческого потенциала, в самореализации*.

Кроме того, достижение цели подразумевает реализацию следующих **задач**:

- развитие интеллектуальных задатков и познавательных возможностей обучающихся; расширение кругозора и повышение общего культурного уровня детей (интеллектуальное воспитание);
- привитие любви к различным видам искусства, воспитание лучших качеств личности через приобщение к миру прекрасного (художественно-эстетическое, духовное воспитание);
- повышение уровня воспитанности детей путём реализации новых программ воспитательной направленности, нацеленных на формирование

нравственно-этических норм, патриотических чувств, пропаганду здорового образа жизни (нравственное, патриотическое, этнокультурное, физическое воспитание);

- укрепление взаимодействия Центра с семьями обучающихся; оказание помощи семье в решении воспитательных проблем (интеграция семейного и внешкольного воспитания); вовлечение всех субъектов (педагоги, дети, родители) образовательного процесса в процесс воспитательный;

- расширение и укрепление взаимодействия с социальными партнёрами Центра по поиску новых и закреплению оправдавших себя форм воспитательной деятельности.

Помимо этого, программой «Animedia» ставятся следующие задачи воспитательного характера:

- формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;

- приобщение обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям МАУДО «ЦЭВД»;

- обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;

- воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;

- поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся;

- развитие системы отношений в коллективе через разнообразные формы активной социальной деятельности;

- формирование умения самостоятельно оценивать происходящее и использовать накапливаемый опыт в целях самосовершенствования и самореализации в процессе жизнедеятельности.

Основные формы воспитания, применяемые при реализации ДООП «Animedia»: беседа, учебные занятия, практические занятия, участие в проектах, коллективные мероприятия, тренинги, акции и другие формы взаимодействия обучающихся.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются **методы воспитания**:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение),

- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);

- метод упражнений (приучения);

- методы одобрения и осуждения поведения детей;

- педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего школьного возраста);

- стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);

- метод переключения в деятельности;

- методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании;

- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Условия воспитания:

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности по ДООП «Animedia» на базе реализации программы в МАУДО «ЦЭВД» в соответствии с нормами и правилами работы учреждения, а также на выездных мероприятиях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания осуществляется в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогу, к выполнению своих заданий по программе.

Основными направлениями анализа воспитательного процесса являются

1. Результаты развития личностных качеств обучающихся. Рассматривается динамика личностного развития обучающихся в каждом конкретно взятом объединении (коллективе). Анализ осуществляется на основе критериев, обозначенных в ДООП «Animedia», в конце учебного года.

2. Анализ включённости детских объединений в план воспитательной работы учреждения осуществляется в формате публикаций фотоотчёта в социальной сети «ВКонтакте» по итогам проведенных мероприятий.

3. Изучение уровня удовлетворённости образовательным и воспитательным процессом родителей (законных представителей) обучающихся, которое проводится на сайте учреждения в течение учебного года.

Методами оценки результативности реализации программы в части воспитания являются

- педагогическое наблюдение,
- педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования,
- опросы.

Календарный план воспитательной работы представлен перечнем запланированных воспитательно значимых событий, утверждённых в программе воспитания МАУДО «ЦЭВД» (таблица).

Таблица.

Календарный план воспитательной работы МАУДО «ЦЭВД» на 2026-2027 учебный год

№	Наименование мероприятия по программе воспитания МАУДО «ЦЭВД»	Дата проведения	Форма проведения мероприятия	Практический результат
1	Праздник открытия творческого сезона Центра «На златом крыльце сидели…»	сентябрь	праздник	привлечение новых обучающихся в коллективы Центра
2	Интерактивная игра по правилам дорожного движения	сентябрь	игра	закрепление правил дорожного движения

3	Игра по правилам пожарной безопасности	сентябрь	игра	закрепление знаний по пожарной безопасности
4	Беседа психолога на тему «Внимание! Ракетная, авиационная и беспилотная опасность»	сентябрь	беседа	закрепление знаний о действиях при объявлении ракетной, авиационной и беспилотной опасности
5	Проведение в коллективах профилактических бесед по противодействию экстремизму: - «Мир без конфронтаций. Учимся разрешать конфликты», - «Учимся жить в многоликом мире»	сентябрь	беседа	закрепление знаний по противодействию экстремизму
6	Спортивно-игровой праздник, посвящённый Всемирному дню туризма	сентябрь	спортивно-игровой праздник	приобщение к здоровому образу жизни, обретение полезных навыков
7	Квест-игра ко Дню астрономии	октябрь	квест	приобретение новых знаний
8	Акция в рамках Праздника Белых Журавлей (в память павших на полях сражений во всех войнах)	октябрь	акция	развитие исторической памяти
9	Беседа «Этот удивительный мульти-мир», посвящённая Международному дню анимации	октябрь	беседа	приобретение новых знаний
10	Игра–викторина «Безопасность и защита человека в опасных и чрезвычайных ситуациях»	ноябрь	игра-викторина	закрепление умения действовать в опасных и чрезвычайных ситуациях
11	Открытие выставки «Дружба и братство – лучшее богатство»	ноябрь	выставка	воспитание патриотичной и
12	Познавательно-игровая программа «Народов много – страна одна», посвящённая Году единства народов России	ноябрь	игра	

13	«Широка страна моя родная!»: цикл этнографических онлайн-путешествий, посвящённых Году единства народов России (страница ЦЭВД в ВК)	ноябрь	онлайн-путешествие	социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей
14	Фольклорный праздник «Капустник»	ноябрь	фольклорный праздник	
15	Концерт, посвященный Дню матери	ноябрь	концерт	
16	Единый урок по безопасности в сети «Интернет»	декабрь	урок	закрепление знаний по безопасному пользованию интернетом
17	Новогодний праздник для обучающихся ЦЭВД	декабрь	праздник	воспитание патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей
18	Народный праздник «Раз в крещенский вечерок…»	январь	народный праздник	
19	Народный праздник «Масленица»	февраль	народный праздник	
20	Спортивный праздник «Молодецкие забавы»	февраль	спортивный праздник	приобщение к здоровому образу жизни
21	Праздничное развлекательное шоу «А ну-ка девчонки, а ну-ка мальчишки!», посвящённое 23 февраля и 8 марта	февраль	развлекательное шоу	сплочение обучающихся
22	Беседа с подростками о вредных привычках	март	беседа	приобретение правильных жизненных установок
23	Игра-викторина по правилам поведения в весенний период	март	игра-викторина	закрепление полезных навыков
24	Игра-викторина «Я – гражданин России» (в рамках акции «Я – гражданин России»)		игра-викторина	воспитание патриотичной и
25	Акция «Научи своё сердце добру», в рамках Всероссийской недели добра	апрель	акция	
26	Квест игра	апрель	квест	

	ко Дню космонавтики			социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных и культурно-исторических ценностей
27	Районная акция «Подпиши открытку ветерану»	май	акция	
28	Акции «Окна Победы», «Стена памяти»	май	акция	
29	Выставка рисунков, посвящённая Дню Победы	май	выставка	
30	Акция «Под звуки горна», посвящённая Дню детских общественных объединений и Дню пионерии	май	акция	
31	«Академия творчества»: праздник закрытия творческого сезона	май	праздник	воспитание чувства гордости за достигнутые успехи
32	«Островок творчества»: участие творческих коллективов Центра в летней оздоровительной кампании	июнь-август	выступления, мастер-классы	закрепление полученных навыков
33	Участие в мероприятиях конкурса первичных отделений «Движения Первых»	в течение учебного года	конкурсные мероприятия	формирование гармонично развитой и социально ответственной личности
34	Посещение выставочной площадки ЦЭВД	в течение года	экскурсия	воспитание умения видеть и ценить красивое

2.7. Список литературы

Литература для педагогов

1. Иванов-Вано И., Рисованный фильм [Электронный ресурс]. М.: Госкиноиздат, 1950. URL: http://risfilm.narod.ru/index.html (Дата обращения: 03.12.2020).
2. Митта А.Н., Кино между адом и раем. – М.: АСТ, 2013. – 496с.
3. Уильямс Р., Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2019. – 392с.
4. Халас Д. и Уайтэкер Г., Тайминг в анимации [Электронный ресурс]. URL: https://psv4.userapi.com/s/v1/d/UcLUb7N7658yviK6DF7QI1AaOu_uVkwp-25DNKnQH6sI739N9B4Y_I_kr5M9DExqX7g3ZMvjYmGSAzba1NDjN3WbYqwQgmvwF4UoNf0RYJY1p9JOBMOeyA/Tayming_v_animatsii.pdf (Дата обращения: 20.08.2025).
5. Хитрук Ф.С., Профессия - аниматор. 1 том [Электронный ресурс]. URL: https://psv4.userapi.com/s/v1/d/aJJME7HCq4ZUg2pV01loAXiF6d-

3dB47tM1znNFfM2BRUkK37jAafX--9XIN2VBeAKwp-SAlkyM6uvzTU25dbJmXtREWcvn7ymzzXO6F1Doc07XSWB3SLA/Khitruk_Professia_-_animator_Tom_1_2007.pdf (Дата обращения: 20.08.2025).

Список литературы для обучающихся

Уильямс Р., Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр. – М.: Эксмо, 2019. – 392с.

Приложение 1.

Оценочные материалы к ДООП «Animedia»

Первый год обучения

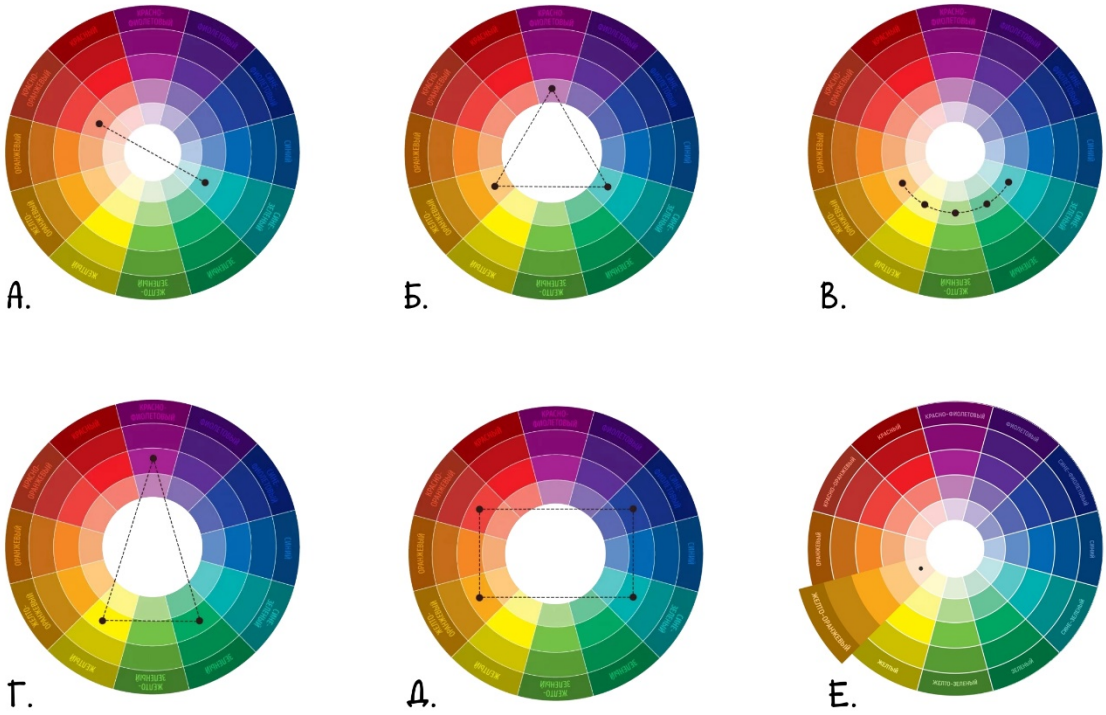
Наименование темы	Вопросы для текущего и промежуточного контроля
Введение в теорию анимации	1. Назовите виды анимации и обозначьте их суть. 2. Назовите 12 принципов анимации и объясните их.
Драматургия	1. Назовите этапы создания сценария. 2. Дайте определение терминам «логлайн» и «синопсис».
Композиция	1. Объясните суть «правила третей». 2. Расскажите, что такое «контраст» и «нюанс».

Критерии оценивания устного ответа

Уровень	Характеристика ответа
Высокий уровень	Дан полный, развёрнутый ответ на поставленный вопрос, показана система знаний по дисциплине, доказательно раскрыты основные положения вопросов; в ответе прослеживается чёткая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий, явлений. Ответ изложен с использованием современной терминологии. Могут быть допущены недочёты в определении понятий, подборе примеров, но они исправляются учащимся самостоятельно в процессе ответа.
Средний уровень	Дан полный, развёрнутый ответ на поставленный вопрос, показано умение выделить существенные и несущественные признаки, причинно-следственные связи. Ответ чётко структурирован, логичен, изложен с использованием современной терминологии. Могут быть допущены 2-3 неточности или незначительные ошибки, исправленные учащимся с помощью педагога. В ответе отсутствуют выводы. Учащийся затрудняется в приведении примеров.
Низкий уровень	Ответ представляет собой разрозненные знания с существенными ошибками по вопросу. Присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Отсутствуют выводы, конкретизация и доказательность изложения. Речь неграмотная, специализированная терминология не используется. Дополнительные и уточняющие вопросы педагога не приводят к конкретизации ответа учащегося или ответ на вопрос полностью отсутствует.

Практическое задание по теме «Основы дизайна. Цветовой круг»

Задание № 1.
Соедините цветовую схему с её названием:



1. Аналоговая
2. Комплиментарный сплит
3. Монохромная
4. Комплиментарная
5. Тетрада
6. Триада

(ответ: 1В, 2Г, 3Е, 4А, 5Д, 6Б)

Задание № 2.
Выберите одну из 6 цветовых схем и на её основе создайте афишу для существующего или выдуманного мультфильма.

Практическое задание по теме «Композиция. Виды планов»

Задание № 1.
Изобразите 6 основных видов планов.

Задание № 2.
Сделайте раскадровку небольшой истории (уже существующей в кино/анимации или придуманной самостоятельно), используя минимум 3 различных плана.

Практическое задание по теме «Драматургия. Логлайн и синопсис»

Напишите логлайн к любому просмотренному в студии мультфильму или к собственной идее для мультфильма.

Практическое задание по теме «Драматургия. Логлайн и синопсис»

Выполните экспорт анимационных зарисовок, сделанных в течение года, и соедините их с помощью монтажа. При желании добавьте музыкальную композицию.

Практическое задание по теме «Комикс»

Перед обучающимися лежат две магические шляпы. В первой шляпе – записки с названиями различных жанров кино и мультипликации, во второй – случайные слова. Предлагается вытянуть одну записку из первой шляпы и две из второй. На основе получившихся слов (например: комедия, мышь, чайник) создать короткую комиксную зарисовку. На выполнение задания даётся 30 минут.

Критерии оценивания практических заданий и практической работы по разделам ДООП «Animedia»

Уровень	Критерии оценивания
Высокий уровень	- работа выполнена самостоятельно в полном объёме на высоком уровне в соответствии с программными требованиями; - правильность построения композиции; - оригинальность, художественный замысел; - соблюдение логики.
Средний уровень	- работа выполнена самостоятельно в полном объёме с незначительными ошибками и неточностями, обучающийся прибегал к помощи педагога; - оригинальность, допускается умеренное использование клише и штампов; - композиция работы имеет незначительные неточности; - незначительные логические ошибки и неточности.
Низкий уровень	- работа не завершена, допущены серьёзные ошибки, в процессе работы требовалась постоянная помощь педагога; - композиция работы нарушена; - отсутствие оригинальности, чрезмерное использование клише и штампов в работе; - серьёзные логические ошибки.

Второй год обучения

Наименование темы	Вопросы для текущего и промежуточного контроля
Теория и история анимации	1. Объясните, что такое «инерция зрения» своими словами. 2. Расскажите, какие оптические игрушки вы знаете. 3. Объясните принцип работы тауматропа.
Дизайн	1. Назовите и объясните основные принципы в дизайне.

Авторское право	1. Что такое авторское право? 2. Можно ли использовать музыкальные композиции и видеоматериалы с авторскими правами? 3. Сколько лет за автором сохраняется исключительное авторское право?

Критерии оценивания устного ответа

Уровень	Характеристика ответа
Высокий уровень	Дан полный, развёрнутый ответ на поставленный вопрос, показана система знаний по дисциплине, доказательно раскрыты основные положения вопросов; в ответе прослеживается чёткая структура, логическая последовательность, отражающая сущность раскрываемых понятий, теорий, явлений. Ответ изложен с использованием современной терминологии. Могут быть допущены недочёты в определении понятий, подборе примеров, но они исправляются учащимся самостоятельно в процессе ответа.
Средний уровень	Дан полный, развёрнутый ответ на поставленный вопрос, показано умение выделить существенные и несущественные признаки, причинно-следственные связи. Ответ чётко структурирован, логичен, изложен с использованием современной терминологии. Могут быть допущены 2-3 неточности или незначительные ошибки, исправленные учащимся с помощью педагога. В ответе отсутствуют выводы. Учащийся затрудняется в приведении примеров.
Низкий уровень	Ответ представляет собой разрозненные знания с существенными ошибками по вопросу. Присутствуют фрагментарность, нелогичность изложения. Отсутствуют выводы, конкретизация и доказательность изложения. Речь неграмотная, специализированная терминология не используется. Дополнительные и уточняющие вопросы педагога не приводят к конкретизации ответа учащегося или ответ на вопрос полностью отсутствует.

Практическое задание по теме «Ведение социальных сетей»

Придумайте цветовое решение выдуманного блога. Объясните свой выбор. Нарисуйте несколько постов для него, соблюдая выбранную цветовую палитру. Схематично изобразите примерный вид сайта/социальной сети.

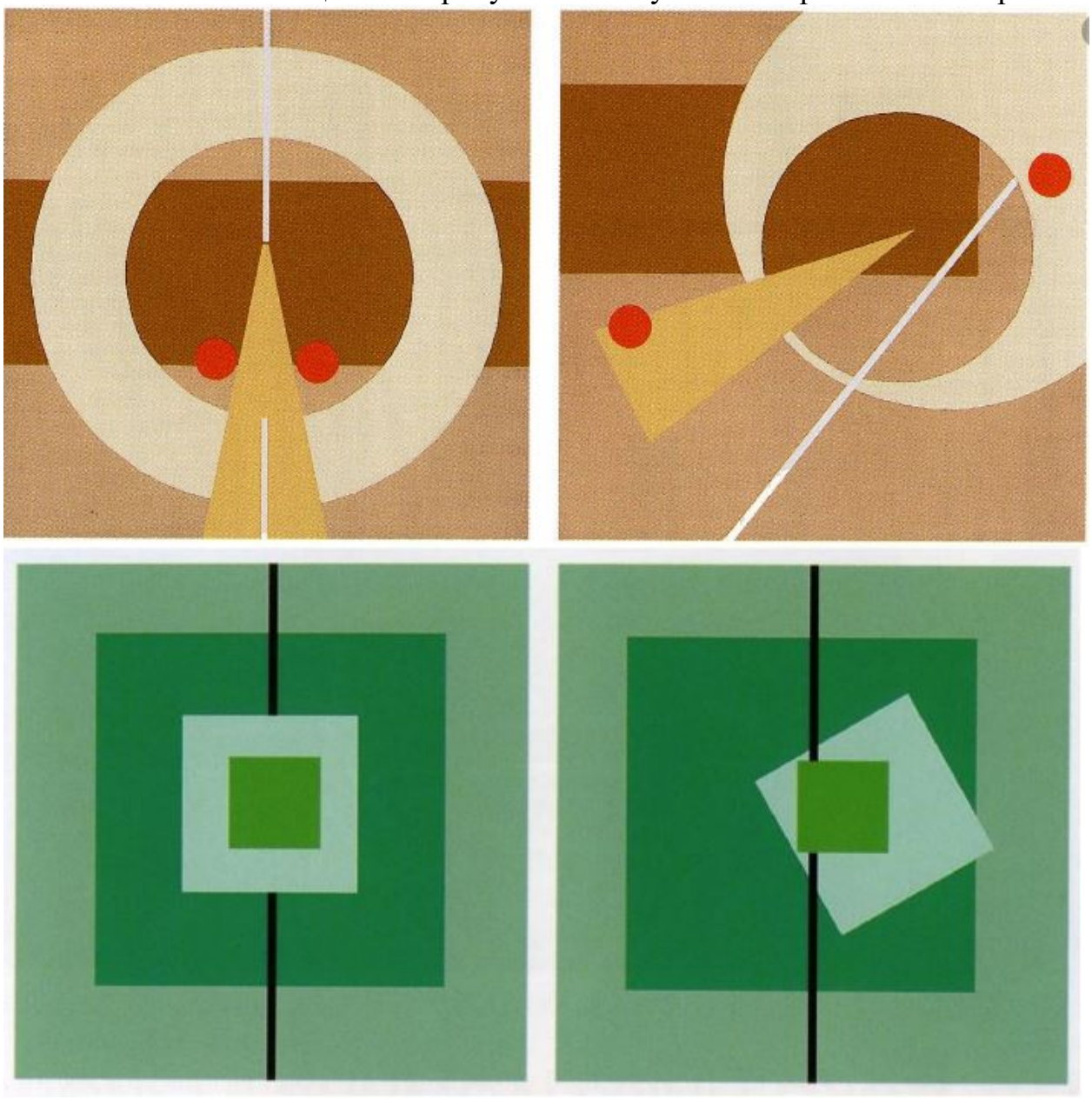
Практическое задание по теме «Рисунок»

Задание № 1.
Изобразите 3 геометрических тела с соблюдением правил объёма, света и тени.

Задание № 2.
Выберите любой персонаж мультфильма и изобразите его динамичную позу, соответствующую одной из предложенных ситуаций:
- персонаж сильно испугался чего-то и в панике убегает;
- персонаж рубит дрова;

- персонаж глубоко задумался.
На выполнение задания даётся 10 минут. Важно сохранить узнаваемость персонажа, передать его силуэт, сделать фигуру живой и динамичной.

Задание № 3.
Выполните 2 композиционных рисунка на тему «Симметрия и асимметрия»



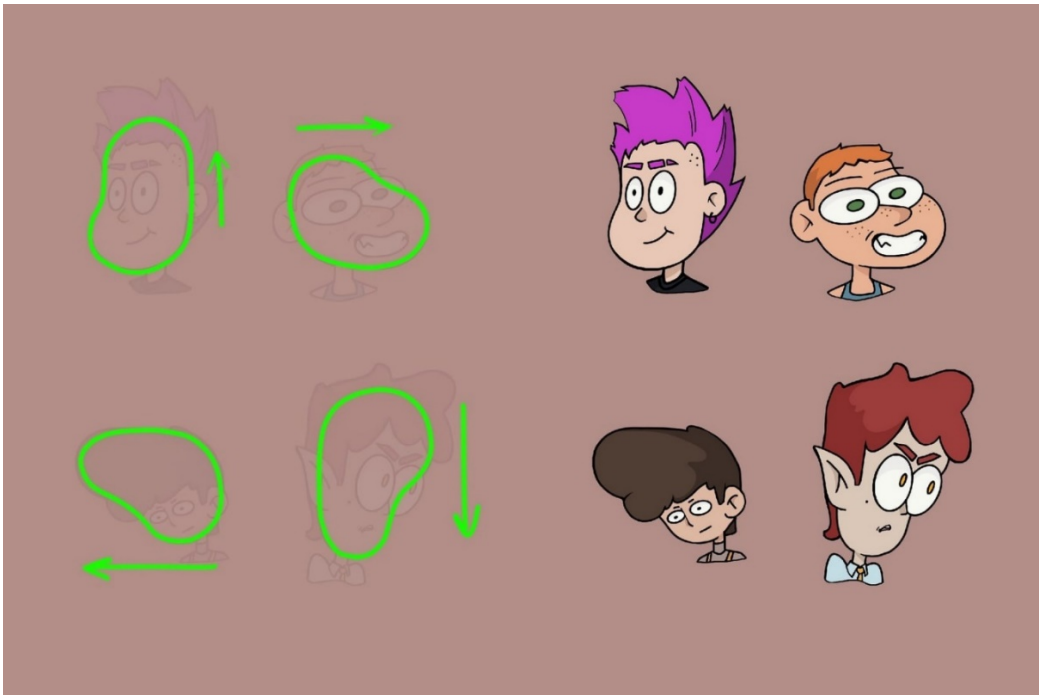
(примеры симметрии и асимметрии из свободного доступа Интернет для понимания предмета).

Практическое задание по теме «Монтаж»

Задание № 1.
Смонтируйте музыкальный видеоролик под любимую песню, взяв в качестве видеоматериала любой мультфильм или мультсериал.

Задание № 2.
Выберите 5-10 любых своих анимационных зарисовок. Используя инструменты монтажных программ и интернет-ресурсы, наложите на выбранные зарисовки интершумы и интересные соответствующие звуки.

Практическое задание по теме «Создание уникального персонажа»



Задание № 1.
Нарисуйте любую сложную фигуру в 4-х разных положениях. Основываясь на этой фигуре, создайте 4 разных и уникальных персонажа.

Задание № 2.
У вас в распоряжении 16 треугольников, 16 кругов, 16 прямоугольников. Создайте из них 3 силуэта персонажей, используя для каждого лишь один вид геометрической фигуры. Персонаж должен быть выполнен ровно из 16 фигур – ни больше, ни меньше. Далее выберите один – наиболее понравившийся – из получившихся силуэтов и на его основе создайте полноценный персонаж.

Задание № 3.
Выберите любой из получившихся в предыдущих заданиях персонаж и придумайте ему 5 положительных и 5 отрицательных черт характера. Черты характера не должны противоречить друг другу.

Критерии оценивания практических заданий и практической работы по разделам ДООП «Animedia»

Уровень	Критерии оценивания
Высокий уровень	- работа выполнена самостоятельно в полном объёме на высоком уровне в соответствии с программными требованиями; - с применением полученных знаний и навыков на практике; - оригинальность, художественный замысел; - соблюдение логики.
Средний уровень	- работа выполнена самостоятельно в полном объёме с незначительными ошибками и неточностями, обучающийся прибегал к помощи педагога; - применение полученных знаний и навыков с периодическими ошибками; - оригинальность, допускается умеренное использование клише и штампов; - незначительные логические ошибки и неточности.
Низкий уровень	- работа не завершена, допущены серьёзные ошибки, в процессе работы требовалась постоянная помощь педагога; - игнорирование полученных знаний и навыков на практике; - отсутствие оригинальности, чрезмерное использование клише и штампов в работе; - серьёзные логические ошибки.

Третий год обучения

Защита творческого проекта

Результатом обучения в анимационной студии является создание собственного мультфильма. Выполняется проект по определённому плану, включая следующие этапы:

Этапы работы над творческим проектом

Этапы работы	Содержание работы	Деятельность обучающихся	Деятельность педагога
Собеседование	Утверждение сценария, написанного на втором году обучения, внесение необходимых корректировок по желанию ребёнка, работа над раскадровкой.	Согласование сценария, создание раскадровки по нему.	Перепроверка сценария, помощь в создании раскадровки и исправление композиционных ошибок в ней.
Создание мультфильма	Создание персонажей, отрисовка фонов, создание анимации.	Выполнение проекта согласно полученным в ходе обучения знаниям и навыкам.	Консультации, координирование работы обучающегося.

Монтаж	Сведение мультфильма.	Экспорт всех частей мультфильма, монтаж, поиск интершумов и сведение звука.	Консультации, координирование работы учащегося.
Защита проекта	Презентация выполненной работы.	Защита проекта, ответы на вопросы экспертной комиссии.	Экспертиза с приглашением педагогов ЦЭВД.
Оценивание	Оценка работ согласно разработанным критериям.	Рефлексия по поводу проделанной работы, обсуждение получившегося мультфильма в коллективе.	Совместное с экспертной группой оценивание.

Критерии оценивания творческого проекта

- Новизна и оригинальность идеи
- Анимационное мастерство
- Звуковое и музыкальное сопровождение
- Драматургическая целесообразность.

Показатели оценки выполнения творческого проекта

Наименования проверяемых компетенций	**Показатели оценки результата**	**Оценка (да / нет)**
Владение техникой исполнения творческой работы	- Умение выполнять творческую работу в соответствии с выбранной техникой анимации, жанром, настроением. - Умение правильно выбирать цветовое и монтажное решения картины. - Проработка деталей, чистота исполнения анимационной картины и качество монтажа находятся на высоком уровне.	
Использование информационно-коммуникационных технологий	- Владение технологией использования информационных ресурсов сети Интернет в учебной деятельности. - Владение основными технологиями создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи информационных объектов с помощью современных информационных технологий. - Владение знаниями о дальнейшем продвижении проекта путём фестивальной и конкурсной деятельности, а также продвижение в интернет-среде.	

Личностные качества, проявленные в работе над проектом	- Умение анализировать результаты своей деятельности и сопоставлять их с поставленной целью. - Умение брать на себя ответственность за свои действия.	

Оформление результатов творческого проекта: в процессе работы создаётся электронная проектная папка, которая содержит в себе сценарий, материалы разработки (персонажи, фоны, раскадровка и прочие вспомогательные элементы), аниматик, черновая анимация, готовый мультфильм.