

Управление образования администрации Копейского городского округа
Муниципальное учреждение дополнительного образования
«Дворец творчества детей и молодежи»
Копейского городского округа

РАССМОТРЕНО
на заседании Методического совета
МУДО ДТДиМ Копейского
городского округа
Протокол № 4 от 23.06.2025 г.

УТВЕРЖДЕНО:
приказом директора МУДО ДТДиМ
Копейского городского округа
Т.В.Сапожниковой
№ 215 от 23.06.2025 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Анимация»

Техническая направленность
Возраст обучающихся 10-14 лет
Срок реализации 1 год

Составитель:
Иванова Елизавета Петровна,
педагог дополнительного образования

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	6
1.3. Содержание программы	8
1.4. Планируемые результаты	7
<i>Учебный план</i>	<i>8</i>
<i>Учебно-тематический план.....</i>	<i>9</i>
<i>Содержание учебного плана</i>	<i>11</i>
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1. Календарный учебный график.....	16
<i>Календарный учебный график</i>	<i>16</i>
<i>Календарно-тематический план</i>	<i>25</i>
2.2. Условия реализации программы	16
2.3. Формы аттестации.....	18
2.4. Оценочные материалы.....	18
2.5. Методические материалы.....	21
2.6. Воспитательный компонент.....	22
Раздел 3. Список литературы.....	23
Раздел 4. Приложения.....	25

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка

Разработка дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Анимация» осуществлялась в соответствии с нормативно-правовыми документами:

Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 31.07.2020);

Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р);

Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (вступил в силу 01.03.2023);

Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298 "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых";

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи";

Устав Муниципального учреждения дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодежи» Копейского городского округа (Постановление администрации Копейского городского округа Челябинской области от 07.04.2020 №699-п);

Положение о порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ в Муниципальном учреждении дополнительного образования «Дворец творчества детей и молодежи» Копейского городского округа (утв. приказом директора МУДО ДТДиМ от 06.04.2023 №185).

Направленность программы

Программа «Анимация» относится к программам технической направленности и предназначена для обучающихся которые желают познакомиться и получить знания о покадровой анимации, эффективной и качественной работе на графическом планшете, изучения основных принципов анимации. Обучающиеся получают знания об анимации, тем

самым раскрывая не только свой внутренний мир и творческий потенциал, но и получают доступ к информации около профессиональных знаний. Программа ориентирована на изучение графических компьютерных программ анимации Clip Studio Paint, Adobe Animate и TV Paint в рамках их широкого использования, а также специальных профессиональных возможностей.

Актуальность данной программы заключается в высоком спросе на цифровые навыки. Современное общество и рынок труда требуют медиаграмотности и навыков работы с цифровыми инструментами с раннего возраста. Анимация развивает умение работать с графическими редакторами, монтажом и мультимедийными форматами.

Инновационность программы состоит в использовании графических пакетов, которые используют в профессиональном мире иллюстрации и анимации. Занятия пригодятся обучающимся для выбора будущей профессии, что подчёркивает практику ориентированности программы «Анимация». Создание анимационных роликов стимулирует воображение, умение придумывать сюжеты, образное мышление и нестандартные подходы к решению задач.

Отличительные особенности данной программы от уже существующих в том, что она дает обучающимся шанс развить навыки фантазии, креативность, а так же позволяет научиться работать с основными инструментами и оборудованием так, чтобы выработать свой индивидуальный стиль.

Адресат программы

Программа адресована детям от 10 до 14 лет, проявляющих интерес к анимации. В процессе реализации программы учитываются возрастные особенности детей.

Возрастные особенности обучающихся

Возрастные особенности 10-11 лет.

В среднем школьном возрасте определяющую роль играет общение со сверстниками. В этот период ребенок приобретает значительный социальный опыт, начинает постигать себя в качестве личности в системе трудовых, моральных, эстетических общественных отношений. У него возникает намеренное стремление принимать участие в общественно значимой работе, становиться общественно полезным. Социальная активность школьника среднего возраста в основном обращается на усвоение норм, ценностей и способов поведения. Поэтому важность заключается в реализации всех принципов обучения, инициирующих умственную деятельность подростка.

Возрастные особенности 12-14 лет.

По сравнению с учениками начальных классов, подростки демонстрируют колоссальные результаты в области тренировки внимания. После 12-13 лет они сознательно могут подолгу концентрироваться на неинтересном задании, удерживая внимание, сохраняя его интенсивность. Чем больше интересуется подростка материал, тем проще ему будет продолжать оставаться внимательным. Внимание в подростковом возрасте является

произвольным и может быть полностью организовано и контролируемо самим школьником. Индивидуальные колебания внимания обусловлены психологическими особенностями, а также снижением интереса к учебной деятельности.

Для успешной реализации программы целесообразно объединение обучающихся в учебные группы численностью 12 человек.

Объем программы: 72 часа.

Программа рассчитана на 1 год обучения.

Форма обучения: очная.

Уровень освоения содержания образования: базовый.

Режим занятий:

Продолжительность одного академического часа – 45 минут.

Перерыв между учебными занятиями – 15 минут.

Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Занятия проводятся 2 раз в неделю по 2 часа.

Изменение режима работы и смещение образовательной нагрузки возможно во время проведения мероприятий.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: создание условий для формирования информационной культуры, развития творческих и интеллектуальных способностей обучающихся средствами анимации.

Задачи программы:

Предметные:

- Дать обучающимся знания основ анимации на примере работы с программами Clip Studio Paint, Adobe Animate, TV Paint;
- Дать базовые знания о персональном компьютере, сформировать навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- Обучить возможностям создания собственных анимационных роликов, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых роликов с целью воплощения новых творческих задач;
- Рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению и видеоряду, спецэффекты и т.д.);
- Обучить возможностям создания собственных анимационных роликов, на основе знания основных принципов анимации;
- Закрепить знания по пластике движения и колористике;
- Освоить навыки и приемы работы с графическим планшетом;

- Рассмотреть основы монтажа роликов.

Метапредметные:

- Развивать наглядно-образное, образное и пространственное мышления при работе с бесплатной программой TVPaint;
- Развивать умение применять в художественно-творческой деятельности основы графической грамоты;
- Развивать умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;
- Развивать умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- Развить мотивацию личности к познанию;
- Развивать воображение, фантазию, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.

Личностные:

- Формировать навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе;
- Воспитывать нравственные качества личности и культуру поведения в обществе;
- Воспитывать бережное отношение к оборудованию и технике.

1.3. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- Знают основы анимации на примере работы с программами Clip Studio Paint, Adobe Animate, TV Paint;
- Имеют базовые знания о персональном компьютере, сформированы навыки свободного ориентирования в графической среде операционной системы;
- Обучены возможностям создания анимации, используя базовый набор инструментов графических программ, а также применяя основные принципы анимации с целью воплощения новых творческих задач;
- Имеют представление о возможностях создания собственных роликов, на основе знания законов и средств композиции;

- Освоены навыков и приемов работы с графическим планшетом;
- Имеют представление о возможности монтирования роликов в видеоредакторах.

Метапредметные результаты:

- Развита наглядно-образное, образное и пространственное мышление;
- Развито умение осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных проектов;
- Развито умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- Развито воображение, фантазия, память при выполнении самостоятельных работ творческого характера.

Личностные результаты:

- Сформировано ответственное отношение к обучению;
- Развита мотивация личности к познанию;
- Сформированы навыки общения друг с другом и умение организованно заниматься в коллективе.

1.4. Содержание программы
Учебный план
1 год обучения
Предмет – анимация

№ п/п раздела	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие	4	4	0	
Раздел. 1	Понятие анимации, знакомство с графическим редактором Clip Studio Paint	20	10	10	опрос, тестирование
Раздел. 2	Законы анимации	16	8	8	тестирование
Раздел. 3	Анимационный скетчинг	8	2	6	контрольное задание
Раздел.4	Анимация	48	12	36	контрольное задание
Раздел. 5	Обработка итоговой анимации	16	8	8	контрольное задание
Раздел 6	Творческий проект	24	8	16	выполнение творческого проекта
Раздел.7	Итоговое занятие	8	0	8	защита творческого проекта
	Итого:	144	52	92	

Учебно-тематический план
1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
Введение	Вводное занятие. Техника безопасности	2	2	0	
Раздел. 1	Понятие анимации, знакомство с графическим редактором Clip Studio Paint	20	10	10	Опрос, тестирование
1.1.	Понятие анимации	10	6	4	Опрос
1.2.	Знакомство с растровым графическим редактором Clip Studio Paint	10	4	6	Тестирование
Раздел. 2	Законы анимации	16	8	8	Опрос
2.1.	12 принципов анимации	10	4	6	Практическое задание

2.2.	Понятие промежуточных кадров, цикл, принципы движения в анимации.	6	3	3	Опрос, практическое задание
Раздел. 3	Анимационный скетчинг	8	2	6	Контрольное задание
3.1	Линия движения в фигуре персонажа	4	2	2	Контрольное задание
3.2	Наброски фигуры в движении	4	2	2	Контрольное задание
Раздел. 4	Анимация	48	12	36	Практическое задание
4.1.	Цикл неодушевленных персонажей	6	3	3	Практическое задание
4.2.	Принцип подготовки к действию, действие и реакция на действие, обратная запись на примере задания «Выстрел пушки»	6	3	3	Практическое задание
4.3	Движение человека. Походка	6	3	3	Практическое задание
4.4	Артикуляция. Липсинг человека.	6	3	3	Практическое задание
4.5	Игровые сцены в анимации. Построение диалога. Взаимодействие между Персонажами.	6	3	3	Практическое задание
4.6	Принцип движения птиц.	6	3	3	Практическое задание
4.7	Принцип движения млекопитающих.	6	3	3	Практическое задание
4.8	Артикуляция. Липсинг животных.	6	3	3	Практическое задание
Раздел. 5	Обработка итоговой анимации	16	8	8	Контрольное задание
5.1.	Редактирование траектории анимации движения	6	3	3	Практическое задание
5.2.	Работа с эффектами, слоями наложения.	5	2	3	Практическое задание
5.3.	Сохранение и загрузка.	5	2	3	Практическое задание
Раздел.6	Творческий проект	24	8	16	Выполнение творческого проекта
6.1.	Выполнение творческого проекта	24	8	16	Выполнение творческого проекта
Раздел. 7	Итоговое занятие	8	0	8	Защита творческого проекта
	ИТОГО	144	52	92	

Содержание учебного плана

Вводное занятие. Техника безопасности.

Теория (2ч.): Правила техники безопасности на занятиях. Правила поведения в учебном классе. Организация рабочего места для работы.

Раздел 1. «Понятие анимации, знакомство с графическим редактором Clip Studio Paint»

Тема 1.1. Понятие анимации(10 часов)

Теория (6ч.): Понятие анимации. Основы анимации.. Знакомство и правильное обращение с техникой (с компьютером, графическим планшетом).

Практика (4ч.): Выполнение практических работ.

Тема 1.2. Знакомство с графическим редактором Clip Studio Paint (10 часов)

Теория (4ч.): Знакомство с перечнем инструментов редактора. Знакомство с другими редакторами – Adobe Animate, TV Paint.

Практика (6ч.): Выполнение практических работ.

Раздел 2. «Законы анимации» (16 часов)

Тема 2.1. 12 принципов анимации (10 часов)

Теория (4ч.): Знакомство с принципами анимации и вариантами их применения.

Практика (6ч.): Выполнение практических работ (графический редактор по выбору).

Тема 2.2. Понятие промежуточных кадров, цикл, принципы движения в анимации. (6 часов)

Теория (3ч.): Промежуточные кадры, их создание и применение. Понятие цикла. Принципы движения и его отображения.

Практика (3ч.): Отрисовка промежуточных кадров между ключевыми.

Раздел 3. «Анимационный скетчинг»

Тема 3.1. Линия движения в фигуре персонажа (4 часа)

Теория (2ч.): Понятие линии движения и примеры её применения в создании анимации.

Практика (2ч.): Отрисовка персонажа (на выбор) в нескольких позах с применением линии движения.

Тема 3.2. наброски фигуры в движении (4 часа)

Теория (2ч.): Анализ примеров скетчей фигуры в движении.

Практика (2ч.): Рисование фигур в движении с фотографии.

Раздел 4. Анимация

Тема 4.1. Цикл неодоушевленных персонажей (6 часов)

Теория (3ч.): Анализ примеров цикла классического неодоушевленного объекта используемого для упражнений (подушки).

Практика (3ч.): Отрисовка цикла действия неодоушевленного предмета.

Тема 4.2. Принцип подготовки к действию, действие и реакция на действие, обратная запись

на примере задания «Выстрел пушки» (6 часов)

Теория (3ч.): Анализ примера выполненного упражнения «выстрел пушки»

Практика (3ч.): Отрисовка собственного примера подготовки к действию – выстрел пушки, забивание гвоздя, прыжок (на выбор).

Тема 4.3 Движение человека. Походка (6 часов)

Теория (3ч.): Анализ примера выполненного упражнения «походка человека»

Практика (3ч.): Отрисовка походки персонажа-человека (на выбор)

Тема 4.4 Артикуляция. Липсинг человека.(6 часов)

Теория (3ч.): Понятие липсинга. Липсинг человека.

Практика (3ч.): Отрисовка липсинга персонажа-человека (на выбор)

Тема 4.5 Игровые сцены в анимации. Построение диалога. Взаимодействие между персонажами. (6 часов)

Теория (3ч.): Построение диалога. Взаимодействие между персонажами.

Практика (3ч.): Отрисовка взаимодействия персонажей-людей (на выбор)

Тема 4.6 Принцип движения птиц (6 часов)

Теория (3ч.): Принцип движения птиц и полета.

Практика (3ч.): Отрисовка полёта птицы.

Тема 4.7 Принцип движения млекопитающих. (6 часов)

Теория (3ч.): Принцип движения и походки млекопитающих.

Практика (3ч.): Отрисовка походки персонажа-животного (на выбор)

Тема 4.8 Артикуляция. Липсинг животных. (6 часов)

Теория (3ч.): Понятие липсинга. Липсинг животного.

Практика (3ч.): Отрисовка липсинга персонажа-животного (на выбор)

Раздел 5. Обработка итоговой анимации

Тема 5.1 Редактирование траектории анимации движения (6 часов)

Теория (3ч.): Редактирование траектории анимации движения и варианты ее применения.

Практика (3ч.): Применение траектории движения в анимации.

Тема 5.2 Работа с эффектами, слоями наложения. (5 часов)

Теория (2ч.): Эффекты слоёв. Слои наложения. Карты градиента.

Практика (3ч.): Применение эффектов и слоёв наложения на готовую анимацию.

Тема 5.3 Сохранение и загрузка. (5 часов)

Теория (2ч.): Сохранение и загрузка проекта. Экспорт проекта.

Практика (3ч.): Создание, загрузка и экспорт файла.

Раздел 6. Творческий проект.

Тема 6.1 Выполнение творческого проекта (6 часов)

Теория (8ч.): Планирование творческого проекта. Создание эскизов и раскадровки. Этапы работы над проектом.

Практика (16ч.): Выполнение творческого проекта. Создание презентации со своими работами.

Раздел 7. Итоговое занятие (8 часа)

Практика (8ч.): Подведение итогов. Представление своих работ. Защита творческих проектов.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график на 2025-20026 учебный год

Начало учебных занятий для обучающихся: с 01.09.2025 г.

Окончание учебных занятий для обучающихся: 31.05.2026 г.

Продолжительность учебного года: 36 недель.

Количество часов в год: 72.

Продолжительность и периодичность занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа.

Промежуточная аттестация: с 22 по 28 декабря 2025 года (по графику, утвержденному приказом директора).

Аттестация по итогам освоения программы: с 20 по 31 мая года (по графику, утвержденному приказом директора).

Выходные и праздничные дни: 04.11.2025 г., 29.12.2025-08.01.2026 г., 23.02.2026 г., 08-09.03.2026 г., 01.05.2026 г., 08-09.05.2026 г.

Объем программы: 72 часа.

Срок освоения программы: 1 год.

2.2. Условия реализации программы

1. Разработанность программы с учетом интереса, возрастных особенностей.
2. Создание ситуации успеха. Заинтересованность личностью педагога.
3. Удовлетворение потребности обучающихся в самоопределении.
4. Участие обучающихся в выставках, творческих конкурсах.

Основные виды занятий тесно связаны между собой и дополняют друг друга. Форма организации занятий – групповая.

Хорошие результаты приносят и следующие методические приёмы:

1. Индивидуальная оценка уровня освоенных навыков, развития способностей путём наблюдения за ребёнком, его успехами.
2. Создание на занятии обстановки, вызывающей у неуверенных детей желание действовать и перспективы развития и роста в творчестве.
3. Использование коллективной работы.

Так как для обучающихся важно получение результата творческой деятельности, обучение по программе строится системно и последовательно. В конце изучения каждого раздела программы, обучающиеся должны получить определенный практический результат своей деятельности на занятии.

Принципы работы:

- ✓ принцип наглядности,
- ✓ принцип системности,
- ✓ принцип последовательности.

Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование основного оборудования	Количес тво	Характеристика оборудования
1	Персональный компьютер со специализированным программным обеспечением	10 шт.	Характеристики системного блока Процессор: не менее 6 ядер, 12 потоков Тактовая частота: не менее 2,4 ГГц Тактовая частота в режиме ускорения: не менее 3,6 ГГц. Объем кэш-памяти процессора: не менее 8 Мб Оперативная память: не менее 16 Гб Объем накопителя SSD: не менее 128 Гб Объем накопителя HDD: не менее 500 Гб Тактовая частота видеокарты: не менее 1,2 ГГц Объем памяти видеокарты: не менее 4 Гб Предустановленная ОС с графическим пользовательским интерфейсом, обеспечивающая работу распространенных образовательных и общесистемных приложений: требуется Манипулятор типа мышь, клавиатура: наличие Специализированное программное обеспечение может быть использовано в областях дизайна благодаря своему функционалу (анимации). Должно позволять создавать различные графические объекты с нуля (баннеры, элементы интерфейсов, рисунки, логотипы). Должно осуществлять подготовку изображения к печати. Характеристики монитора. Диагональ не менее 21,5 дюймов. Разрешение не менее 1920 x 1080 пикселей. Яркость не менее 250 кд/м². Контрастность не менее 1000:1. Время отклика не более 4 мс. Не менее 1 разъема VGA, не менее 1 разъема DVI, не менее 1 разъема HDMI x 1, разъем для наушников. Встроенные колонки. Поддержка технологии блокировки мерцания при выводе изображения. В комплекте проводная USB мышь и клавиатура
2	Доска магнитно-маркерная	1 шт.	Назначение: для письма маркером Доска изготовлена на основе стального листа толщиной не менее 0,5 мм Поверхность: гладкая Подложка ДВП толщиной не менее 7 мм Толщина доски не менее 7,5 мм Алюминиевый лоток: наличие. Обрамление из алюминиевого профиля. Возможность использования магнитов: наличие. Габаритные размеры: ширина не менее 1500 мм, высота не менее 1000 мм
3	Телевизор	1 шт.	Led телевизор Samsung UE43RU7120U Цвет черный Экран: Диагональ 43", Разрешение HD 4K UHD Разрешение 3840x2160, Форматы HDR, HDR10, HDR10+, Тип ЖК. Формат телевизора: 16:9. Технология экрана HDR, LED. Частота обновления экрана: 100 Гц. Звук. Функции звука Dolby Digital, автоматическое выравнивание громкости, объемное звучание (Surround), стереозвук Суммарная мощность звука. 20 Вт. Количество динамиков. 2. Разъемы и интерфейсы: AV-вход, Ethernet - RJ-45, USB Type-A x 2, вход HDMI x 3, выход аудио

			цифровой оптический, композитный видеовход, слот CI, слот CI/CI+. Версия интерфейса HDMI: 2.0 Беспроводная связь Airplay, Bluetooth, Miracast, Wi-Fi Стандарт Wi-Fi 802.11b, 802.11g, 802.11n Поддержка мультимедиа HEVC (H.265), MKV, MP3, MPEG4, WMA Поддержка цифрового ТВ, DVB-C, DVB-C MPEG4, DVB-S, DVB-S2, DVB-T, DVB-T MPEG4, DVB-T2 TV-тюнер (аналоговый): есть. Потребляемая мощность 120 Вт
--	--	--	---

2.3. Формы аттестации

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Текущий контроль		
В течение всего учебного года (в конце раздела)	Определение степени освоения обучающимися учебного материала. Определение готовности к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности в обучении. Выявление отстающих обучающихся и обучающихся, опережающих обучение.	Творческая работа
Промежуточная аттестация		
В середине учебного года	Определение степени освоения обучающимися учебного материала. Выявление отстающих обучающихся и обучающихся, опережающих обучение.	Творческая работа
Аттестация по итогам обучения		
В конце учебного года (обучения по программе)	Определение результатов обучения	Защита творческого проекта

Результатом успешного освоения программы является участие в творческих выставках, конкурсах.

Формы аттестации для определения результативности освоения программы – творческая работа. Текущий контроль проводится после изучения каждого раздела и вносится в мониторинговую карту. Форма проведения: творческая работа.

Итоговая аттестация проводится в форме защиты проекта.

2.4. Оценочные материалы

Оценочные материалы текущего контроля, итоговой аттестации разрабатываются на учебный год и являются приложением к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе.

Практические творческие задания оцениваются педагогом с учетом следующих критериев оценки:

- ✓ последовательное, грамотное и аккуратное выполнение работы;
- ✓ умелое использование выразительных особенностей применяемого графического материала;
- ✓ владение методами и приемами работы с графическим редактором;

- ✓ умение применять при выполнении практической работы теоретические знания;
- ✓ творческий подход;
- ✓ своевременность выполнения работы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

1. портфолио обучающегося;
2. видео и фотоматериал с мероприятий;
3. педагогическое наблюдение;
4. мониторинговая карта.

Критерии оценки образовательных результатов по разделам (темам) и планируемых оцениваемых параметров метапредметных и личностных результатов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в рамках текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся.

Показатели (оцениваемые параметры)	Степень выраженности оцениваемого качества	Число баллов	Методы диагностики
Образовательные результаты			
Теоретические знания по разделам/темам учебно- тематического плана программы	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	1	Наблюдение, тестирование, творческая работа и др.
	объем усвоенных знаний составляет более ½	2	
	освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период	3	
Личностные результаты			
Сформированность активности, организаторских способностей	мало активен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность невысокая	1	Наблюдение, беседа
	активен, проявляет стойкий познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов	2	
	активен, проявляет стойкий познавательный интерес, добивается выдающихся результатов, инициативен, организует деятельность других	3	
Сформированность коммуникативных навыков, коллективизма	поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает	1	Наблюдение, беседа
	вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией	2	

	легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию успешно выступает перед аудиторией	3	
Сформированность ответственности, самостоятельности, дисциплинированности	неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца.	1	Наблюдение, беседа
	справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности преподавателя; выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других	2	
	выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, везде соблюдает правила поведения, требует того же от других	3	
Сформированность креативности, склонности к самостоятельному творчеству, исследовательско-проектной деятельности	может работать в проектно-исследовательской группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы	1	Наблюдение, беседа
	может разработать свой творческий проект с помощью педагога. Способен на творческие решения, но в основном использует традиционные способы	2	
	высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет работы. Является разработчиком творческих проектов. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий	3	
Метапредметные результаты			
Понимать и принимать учебную задачу, сформулированную педагогом	овладел менее чем ½ объема задач, предусмотренных программой	1	Наблюдение, беседа
	объем усвоенных задач составляет более ½	2	
	демонстрирует полное понимание предусмотренных программой задач за конкретный период	3	
Планировать свои действия на отдельных	овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой	1	Наблюдение, беседа
	демонстрирует неполное освоение	2	

этапах работы над выполнением творческого задания	планируемых действий, но более ½		
	освоил план действий в заданных условиях	3	
Осуществлять контроль, коррекцию и оценку результатов своей деятельности; понимать и применять полученную информацию при выполнении заданий	знает, но избегает их употреблять в деятельности	1	Наблюдение, беседа
	демонстрирует неполное освоение заданных параметров, но более ½	2	
	освоил план действий в заданных условиях	3	

2.5. Методические материалы

Основные виды занятий тесно связаны между собой и дополняют друг друга. Реализация программы предусматривает использование в образовательном процессе следующих педагогических технологий:

1. технология группового обучения;
2. технология коллективного взаимообучения;
3. технология развивающего обучения;
4. технология проблемного обучения;
5. технология исследовательской деятельности;
6. технология проектной деятельности;
7. технология коллективной творческой деятельности;
8. здоровьесберегающая технология.

Алгоритм учебного занятия.

Главная методическая цель учебного занятия при системном обучении – создание условий для проявления творческой, познавательной активности обучающихся. На занятиях решается одновременно несколько задач – повторение пройденного материала, объяснение нового материала, закрепление полученных знаний и умений. Решение этих задач используется на основе накопления познавательных способностей, и они направлены на развитие творческих способностей обучающихся.

Требования современного учебного занятия:

1. четкая формулировка темы, цели, задачи занятия;
2. занятие должно быть проблемным и развивающим;
3. вывод делают сами обучающиеся;
4. учет уровня и возможностей обучающихся, настроения детей;
5. планирование обратной связи;
6. добрый настрой всего учебного занятия.

Структура занятия.

Организационный момент.

Введение в проблему занятия (определение цели, активизация и постановка познавательных задач).

Изучение нового материала (беседа, наблюдение, презентация, исследование).

Постановка проблемы.

Практическая работа.

Физкультминутка.

Обобщение занятия.

Подведение итогов работы.

В процессе проведения учебного занятия используются дидактические материалы:

- ✓ учебные тексты, презентации к теоретическим занятиям;
- ✓ методические разработки практических заданий, рекомендации, база исходных изображений для выполнения заданий, образцы выполненных работ;
- ✓ презентации;
- ✓ фонд работ, разработанных в графическом редакторе;
- ✓ серия видео-уроков.

На начальном этапе обучения, на примере рисования простых форм обучающиеся знакомятся с принципами и приемами работы различных инструментов в графическом редакторе. В последующем осуществляется переход к изображению более сложных комбинированных форм и графических объектов, изучаются основные законы композиции на примерах и образцах произведений анимации. Основным методическим условием обучения по программе является принцип «от идеи - к эскизу, от эскиза - к готовому произведению». Он способствует более глубокому пониманию методики работы в графическом редакторе над изображением. **Методы обучения:**

Словесные: беседа, обсуждение.

Наглядные: использование наглядных пособий: показ, иллюстраций, фото и видеоматериалов.

Практические: создание творческих работ.

Проектный: разработка творческих проектов.

Тип занятий: комбинированный, теоретический, практический.

Формы проведения занятий: беседа, наблюдение, практическое занятие, занятие-игра. Задания по программе построены с учётом интересов, возможностей и предпочтений обучающихся.

2.6. Воспитательный компонент

Воспитательный компонент в рамках занятий дополнительного образования, независимо от социально-экономических условий, пользуется повышенным спросом в связи с тем, что создает условия для активной самореализации личности детей и подростков, и свободы выбора современных творческих направлений, она дает подрастающему поколению социально значимую для творческой жизни позитивную цель и средств для ее достижения.

Цель воспитательного компонента - создание условий для развития творческих способностей, развития и самореализации, максимального удовлетворения потребностей в интеллектуальном, культурном и нравственном развитии; создание условий для достижения обучающимися

необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей.

Задачи:

1. усвоение обучающимися знаний, норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
2. формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
3. приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний в практической деятельности социальной направленности.

Формы и методы:

1. Учебное занятие. В ходе учебных занятий дети усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.
2. Практические занятия. Способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.
3. Участие в проектах способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.
4. В коллективных мероприятиях проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.
5. Итоговые мероприятия. Конкурсы, выставки, презентации проектов - способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Условия воспитания. Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива в рамках учебных занятий в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Методами оценки результативности реализации программы в части воспитания является педагогическое наблюдение,

педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, опросы.

Календарный план воспитательной работы представлен перечнем запланированных воспитательно-значимых событий, утвержденных в программе воспитания учреждения (таблица).

Таблица

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Наименование мероприятия по программе воспитания	Дата проведения	Форма проведения мероприятия	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	«День открытых дверей»	Сентябрь	Концерт	Фотоотчет в социальной сети.
2.	«Посвящение в кружковцы»	Октябрь	Игровая программа	Фотоотчет, заметка в социальной сети.
3.	Праздничный концерт «День матери»	Ноябрь	концерт	Фотоотчет, заметка в социальной сети.
4.	Новогодний спектакль во Дворце творчества детей и молодежи	Декабрь	спектакль	Фотоотчет, заметка в социальной сети.
5.	Беседа о правилах дорожного движения. Особенности в зимний период.	Январь	Беседа	Заметка в социальной сети.
6.	Мероприятие «Масленица	Февраль	Игровая программа	Заметка в социальной сети.
7.	Беседа «Великие женщины России», посвященная Международному женскому Дню 8 марта	Март	Беседа	Заметка в социальной сети
8.	Виртуальная экскурсия в музей космонавтики	Апрель	Виртуальная экскурсия	Заметка в социальной сети
9.	Фестиваль «Уральские самоцветы»	Май	Фестиваль	Участие в Фестивале «Уральские самоцветы»

Список литературы для педагогов

1. Беляева С.Е. Основы изобразительного искусства и художественного проектирования. Уч. пособ. – М.: Академия, 2007. – 208 с., ил.
2. Ворончихин Н.С., Емшанова Н.А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.
3. Гаймалова К.И., Черокова А.В. Основы композиции в живописи // Международный студенческий научный вестник. – 2015. – № 4-4. URL: <http://www.eduherald.ru/ru/article/view?id=13595>.
4. Глушаков, С. В., Компьютерная графика: учебный курс / Глушаков, С. В., Кнабе, Г. А. – Харьков: Фолио; М.: ООО «Издательство АСТ», 2001, 480 с.
5. Дехтерёв Б.А. «Что такое книжная иллюстрация». URL: <http://www.fairyroom.ru/?p=11518>.
6. Залогова Л.А. «Компьютерная графика. Элективный курс: практикум», Москва: Бином. Лаборатория знаний, 2005, 245 с.
7. Кричалов А.А. «Компьютерный дизайн: Учебное пособие», Мн.: СТУ МГМУ, 2008, 154 с.
8. Левин А. Ш. «Самоучитель анимации и звука», Санкт-Петербург: Питер, 2006, 640 с.
9. Лепская Н.А. Основы анимации и дизайна. Учебное пособие. М. «Когито – Центр», 2004, 112 с.
10. Лепский В.Е., Лепская Н.А. Компьютер в художественном образовании. Учебное пособие. Центр художественной культуры и образования, МПП «Сапфир», 1993, 63 с.
11. Мелик-Пашаев А.А. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства. – М.: Искусство в школе, 2001, 384 с.
12. Миронов Д.Ф., Компьютерная графика в дизайне. Учебник для ВУЗов. Питер, 2003, 42 с.
13. Музыченко В.Л., Андреев О.Ю. Самоучитель анимации. Технологии 3000. 2003, 400 с.
14. Мураховский В.И. Компьютерная графика. Популярная энциклопедия. АСТ – ПРЕСС, 2002, 640 с.
15. Неменский Б.М. Программа «Изобразительное искусство и художественный труд» / Б.М. Неменский. – М.: Просвещение, 2007, 141 стр.
16. Прищепа, А. А. «Пропедевтика дизайна: Методическое пособие». – Ростов-на-Дону: ПИ ЮФУ, 2009, 124 с.
17. Ростовцев, Н.Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе. / Н. Н. Ростовцев. – М.: Просвещение, 2000, 256 с.
18. Саймонс Джейсон. Настольная книга дизайнера: Обработка иллюстраций./Пер. с англ. А.В. Банкрашкова. – М.: АСТ; Астрель, 2008, 256 с., ил.

19. Сидорова К. Г. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика для начинающих», Тольятти, 2018, 22 с.
20. Стасевич, В. Н. «Учеба, творчество, искусство. О ключевых понятиях и терминах изобразительной деятельности», Ростов-на-Дону: РГПУ, 2002, 86 с.
21. Цветкова М. С. Интегрированный курс «Изобразительное искусство и информационные технологии. // Информатика и образование. 2001, №9.

Список литературы для обучающихся

1. Антошин М. К. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Айрис-Пресс, 2007, 160с.
2. Глушаков С.В. Самоучитель по компьютерной графике. – М.: АСТ; Владимир: ВКТ, 2018, 471 с.
3. Дуванов А.А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.: БХВ-Петербург, 2005, 342 с.
4. «Энциклопедия анимации, мультимедиа САПР», 2004, 37 с.

Список Интернет-ресурсов

<https://vk.com/bookgraphicszbs> - «Искусство книжной графики и иллюстрации»;

https://vk.com/knigi_s_kartinkami - «Книги с картинками. Искусство книжной иллюстрации»;

<http://paintnet.ru/category/lessons> - уроки по графическому редактору;

<https://krita-soft.ru/uroki-risovaniya> – уроки рисования в Krita для новичков (видео уроки);

https://kopilkaurokov.ru/informatika/uroki/sbornik_praktichieskikh_rabot_v_ghrafich_ieskom_riedaktorie_paint - сборник практических работ в графическом редакторе Paint;

<https://support.microsoft.com/ru-ru/office/%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8-%D0%B2-powerpoint-422250f8-5721-4cea-92cc-202fa7b89617> - Создание презентации в PowerPoint

<https://corp-univer.ru/wp-content/uploads/files/%D0%9F%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B7%D0%BD%D1%8B%D0%B5-%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%B8%D0%B0%D0%BB%D1%8B-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D1%81%D0%BE%D0%B7%D0%B4%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D1%8F-%D1%8D%D1%84%D1%84%D0%B5%D0%BA%D1%82%D0%B8%D0%B2%D0%BD%D0%BE%D0%B8%CC%86-%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8.pdf> - Полезные материалы МЦ РК ПО Для создания эффективной презентации