



ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА
КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 440
ПРИМОРСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА имени П.В. Виттенбурга

197229, Санкт-Петербург, пос. Ольгино, ул. Хвойная, д.35, тел./факс (812) 417-62-42
ОКПО 39423337, ОКОГУ 2300223, ОГРН 1027807591459, ИНН 7814104308, КПП 781401001
e-mail: sch440@mail.ru, сайт: ШКОЛА440.РФ

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
ГБОУ школы № 440
Приморского района
Санкт-Петербурга им. П. В. Виттенбурга
Протокол от 25.08.2026 №15

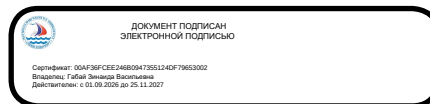
Рассмотрена

на заседании Совета родителей
Протокол № 1 от 27.08.2026

УТВЕРЖДЕНА

И.О. директора ГБОУ школы № 440
Приморского района
Санкт-Петербурга им. П.В. Виттенбурга
_____/З.В. Габай/

Приказ от 16.09.2026 №70/01-О



**Дополнительная общеразвивающая программа
Студия анимации «Фокус»**

Срок освоения: 1 год
Возраст обучающихся: 7-15 лет

Разработчик:
Пшеничная Оксана Юрьевна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка
Основные характеристики программы.

Направленность программы: дополнительная общеразвивающая программа студия анимации «Фокус» имеет **художественную** направленность.

Программа студия анимации «Фокус» разработана в соответствии с основными направлениями государственной политики и актуальными федеральными и региональными документами в сфере образования.

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
2. Федеральный закон от 31.07.2020 N 304-ФЗ "О внесении изменений в Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" по вопросам воспитания обучающихся".
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 N 996-р.
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 N 678-р.
5. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
6. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".
7. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 N 114 "Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам".
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 N 467 "Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей".
9. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 N 652н "Об утверждении профессионального стандарта "Педагог дополнительного образования детей и взрослых".
10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ".
11. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации 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".
12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 2.1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания".
13. Паспорт федерального проекта "Успех каждого ребенка" национального проекта "Образование" (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 N 16).
14. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 N ВК-641/09 "О направлении методических рекомендаций".
15. Распоряжение Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга от 25.08.2022 г. № 1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими

образовательную деятельность, и индивидуальными и предпринимателями Санкт-Петербурга»;

16. Устав ГБОУ школы № 440 Приморского района Санкт-Петербурга № 4288-р от 29.09.2014 года.

Адресат программы: программа рассчитана на обучающихся в возрасте 7-15 лет, имеющих интерес к мультипликации и анимации. Программа студии предназначена для вовлечения учащихся в творческую работу с применением одного из направлений компьютерных технологий, а именно мультимедийных технологий. Так как такой вид деятельности наиболее понятен и интересен для учащихся любого возраста. Он удачно сочетается с элементами игры и участия обучающихся в конкурсах, олимпиадах, смотрах и т.п.

Актуальность программы: Актуальность программы в том, что в нашем информационно-компьютерном мире возникла необходимость укрепления связей ребенка с компьютерной графикой, трудом и искусством. Содержание программы не ограничивается какой-либо одной областью знаний, а это переплетение истоков общих знаний о мире, законах бытия, о своем внутреннем мире с умением творчески представить свое видение, понимание, чувствование, осмысление. Программа служит для создания творческого человека. Отличительной особенностью данной программы является явная предметность наших образовательных отношений – это искусство мысли, образа, цвета, вкуса.

Отличительные особенности программы заключаются в том, что при организации занятий кружка и выбор методов опирается на современные психолого-педагогические рекомендации, новейшие методики. Программу отличает практическая направленность преподавания в сочетании с теоретической, творческий поиск, научный и современный подход, внедрение новых оригинальных методов и приемов обучения в сочетании с дифференцированным подходом обучения. Главным условием каждого занятия является эмоциональный настрой, расположенность к размышлениям и желание творить. Каждая встреча – это своеобразное настроение, творческий миг деятельности и полет фантазии, собственного осознания и понимания.

Уровень освоения программы: общеразвивающий.

Объем и срок освоения программы: программа рассчитана на 1 год обучения.

Год	Кол-во часов в год	Режим занятий
1 год	64	2 раза в неделю по 1 академическому часу

Цель программы: обучить студийцев различным технологиям создания самостоятельных и коллективных анимационных фильмов.

Задачи программы

Образовательные:

- Ознакомить детей с общими закономерностями создания мультипликационной ленты — сценарным планом, раскадровками, съемкой, монтажом, озвучиванием и сборкой
- Формировать у обучающихся практические умения и навыки создания мультипликационных эффектов, освоить с ними в полном объеме весь процесс создания мультипликации способами обычной и многослойной перекладки, основ рисованной и объемной анимации
- Познакомить детей с общими понятиями в мультипликации, ее различных видах, задачах, закономерностях.

Воспитательные:

- Формировать чувство патриотизма;
- Воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность.

- Воспитывать художественный вкус, фантазию, изобретательность.
- Формировать визуальный опыт детей через их знакомство с произведениями отечественных и зарубежных мультипликаторов.

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные:

Обучающиеся:

- познакомятся с особенностями данного вида искусства, с терминологией, сопровождающей занятия;
- узнают историю развития отечественной и зарубежной мультипликации;
- овладеют основами видеомонтажа, мультипликации, работы с озвучкой.
- обучаться снять плоскую перекладку, трехмерный фотоматериал, покадровую рисованную анимацию

Метапредметные:

У обучающихся:

- сформируется система представлений с информационно-коммуникационными технологиями, цифровым оборудованием и специализированным программным обеспечением для монтажа и анимации;
- улучшатся показатели речевого развития, дикции и выразительности чтения при озвучивании и дубляже персонажей.

Личностные:

- у обучающихся сформируется внимание, усидчивость и дисциплинированность во время съемочного процесса и работы за монтажным столом;
- обучающиеся будут проявлять трудолюбие, терпение и настойчивость в достижении цели при покадровом создании анимационных сцен и выполнении заданий педагога.

При посещении свыше 70% занятий должны наблюдаться сформированные знания по теоретическому разделу программы (история анимации, устройство съемочного оборудования, законы тайминга и спейсинга), практические умения в освоенных техниках (перекладная, пластилиновая или цифровая анимация), обучающиеся должны демонстрировать прикладное значение изученных приемов. Понимание сущности экранного кадра, значение компоновки, фазовки и монтажа. Умение не только самостоятельно выполнять весь цикл создания мультфильма (от сценария до рендеринга), но и обучать анимационным техникам и приемам работы с программным обеспечением своих товарищей. На протяжении всего процесса финальной сборки и покадровой съемки демонстрировать высокий уровень концентрации и работоспособности, без снижения эффективности и качества освоенных технических и творческих действий.

Организационно-педагогические условия реализации программы.

Язык реализации программы: в соответствии с Уставом ГБОУ школы № 440 им. П.В. Виттенбурга Приморского района Санкт-Петербурга программа реализуется на основе государственного языка – русского.

Форма обучения программы: очная.

Особенности реализации программы: при реализации данной программы используются различные образовательные технологии, в том числе дистанционные образовательные технологии, электронное обучение с учетом требований Порядка применения дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 г. № 816 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации от 18 сентября 2017 г., регистрационный № 48226).

Условия набора и формирования групп: программа предназначена для обучающихся в возрасте от 7 до 15 лет.

Условия набора в секцию: принимаются все желающие в период формирования групп ОДОД.

Количество обучающихся в каждой учебной группе определяется в соответствии с локальным актом образовательной организации.

Для успешного освоения программы рекомендуется следующий численный состав групп: 1 год обучения - 15 человек.

Начало обучения осуществляется при наличии:

- заявления от родителей;

Формы организации и проведения занятий:

➤ фронтальная (аудиторное занятие): работа педагога со всеми обучающимися одновременно (беседа, показ, объяснение и т.п.);

➤ групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т. ч. в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого учащегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности);

➤ работа в подгруппах: одна из подгрупп на аудиторном занятии осваивает новый учебный материал, либо занимается практической деятельностью; другая подгруппа (другие подгруппы) выполняют внеаудиторные (самостоятельные) задания;

➤ занятия с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

В период **коронавирусной инфекции** допускается проводить занятие по подгруппам при нахождении в помещении спортивного зала половины группы или меньше.

Организация электронного и дистанционного обучения в период коронавирусной инфекции (COVID-19) при реализации дополнительных общеразвивающих программ в отделении дополнительного образования.

Основными элементами системы ЭО и ДО являются:

- Образовательные онлайн-платформы;
- Цифровые образовательные ресурсы, размещённые на образовательных сайтах;
- Видеоконференции, вебинары;
- Zoom, skype, e-mail;
- Облачные сервисы;
- Социальные сети «ВКонтакте»;
- Электронные носители мультимедийных приложений к учебникам по физической культуре, электронные пособия, разработанные с учетом требований законодательства РФ об образовательной деятельности.

Формы ЭО и ДО, используемые в образовательном процессе, отражают тематику календарно-тематического планирования образовательной программы.

В обучении с применением ЭО и ДО используются следующие организационные формы учебной деятельности:

- Лекция;
- Консультация;
- Семинар;
- Практическое занятие;
- Видеолекция;
- Самостоятельная внеаудиторная работа.

Сопровождение дистанционного курса может осуществляться в следующих режимах:

- Тестирование онлайн;
- Консультации онлайн;
- Предоставление методических материалов;
- Сопровождение офлайн (проверка тестов, различные виды текущего контроля и промежуточной аттестации).

При использовании ЭО и ДОТ осуществляются следующие виды учебной деятельности:

- Самостоятельное изучение учебного материала;
- Учебные занятия (лекционные и практические);
- Консультации;
- Текущий контроль, промежуточная аттестация.

Формы проведения занятий: в качестве форм проведения занятий используются: традиционное занятие, мастер-класс, творческая игра, питчинг (презентация и защита проектов), просмотр и обсуждение (киноклуб), фестиваль-показ (премьера мультфильмов). Занятия проводятся групповые, по съемочным группам (звеньям), индивидуально-групповые и индивидуальные. Подбор творческих и технических заданий проводится с учётом возможностей обучающихся, в соответствии с уровнем их подготовки. В случае выполнения группового задания (производства коллективного мультфильма) даётся возможность спланировать ход занятий с чётким распределением обязанностей для каждого члена группы (сценарист, художник-постановщик, оператор, аниматор, звукорежиссер).

Методы обучения: для активизации познавательного интереса применяются следующие методы:

- словесные (рассказ, объяснение);
- наглядные (демонстрация готовых мультфильмов, показ приемов раскадровки, лепки, фазовки и перекладки персонажей);
- практические (съёмочная практика, создание анимационных этюдов, самостоятельная работа над индивидуальными и коллективными проектами)
- использование информационно-коммуникативных технологий (показ готовых учебных презентаций, работа в сети Интернет по поиску референсов, покадровая съёмка в специализированном ПО, компьютерный монтаж, просмотр анимационных материалов и покадровый разбор сцен (аниматиков)).

Материально-техническое оснащение программы: занятия проводятся на базе школьного кабинета с использованием существующего материально-технического оснащения.

1. Аптечка
2. Инвентарь для проведения занятий
4. Учебный кабинет
- 5 Персональные компьютеры или ноутбуки
- 6 Сканер

Кадровое обеспечение: дополнительная общеразвивающая программа студия анимации «Фокус» реализуется педагогом дополнительного образования без привлечения иных специалистов.

Учебный план 1-го года обучения на 2026-2027 учебный год

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ во время проведения занятий.	1	1	2	Входной контроль
2	Природа мультипликационного эффекта». Урок-игра. Условия безопасной работы. (Введение в	5	1,5	6,5	Текущий, промежуточный

	образовательную программу)				
3	«Истоки. Чуть- чуть истории». (просмотр фрагментов классики мультипликации).	0,5	1,5	2	Текущий, промежуточный
4	Бумажные двухфазовки. Особенности двухфазной мультипликации.	5	1,5	6,5	Текущий, промежуточный
5	Принцип создания мультфильма в любом графическом редакторе.(Google презентации)	0,5	1,5	2	Текущий, промежуточный
6	Рисованная анимация. движение транспорта	0,5	1,5	2	Текущий, промежуточный
7	Рисованная анимация. Создание титров	1	1,5	2	Текущий, промежуточный
8	Мультпарад . (Сборка всех работ и показ. Обсуждение. Промежуточное тестирование)	0,5	1,5	2	Текущий, промежуточный
9	Трёхмерная анимация. Принципы съёмки. Создание персонажей	1	1,5	2	Текущий, промежуточный
10	Трёхмерная анимация. Создание среды.	1	1,5	2	Текущий, промежуточный
11	Трёхмерная анимация. Съёмка трёхмерного натурного сюжета.	1	1,5	2	Текущий, промежуточный
12	Роль звука в фильме. Изучение возможностей звука в программе IMovie	0,5	1,5	2	Текущий контроль
13	Монтаж и наложение звука. Освоение программы IMovie	0,5	1,5	2	Текущий, промежуточный

14	Создание титров и названия	0,5	1	1,5	Текущий, промежуточный
15	Мультпарад (промежуточное тестирование)	0.5	1,5	2	Текущий, промежуточный
16	Создание рабочих групп проектной деятельности, постановка задачи, распределение ролей, разработка плана работы.	-	2	2	Текущий, промежуточный
17	Работа над проектом. Сценарий и. Подготовка персонажей в творческих группах	1	1,5	2	Текущий, промежуточный
18	Создание персонажей в творческих группах	-	2	2	Текущий, промежуточный
19	Съемка сцен проекта	-	3	3	Текущий, промежуточный
20	Монтаж сцен проекта в IMovie	-	6	2	Текущий, промежуточный
21	Запись голосовых файлов Работа с фоновым звуком	-	4	6	Текущий, промежуточный
22	Создание титров	-	2	4	Текущий, промежуточный
23	Мультпарад. Итоговое занятие	-	2	2	Итоговый контроль
Итого:		20	44	64	

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 440
Приморского района Санкт-Петербурга имени П. В. Виттенбурга

УТВЕРЖДЕН
И.О. директора ГБОУ школы № 440
Приморского района
Санкт-Петербурга им. П.В. Виттенбурга
_____ /З.В. Габай/

Приказ от 16.09.2026 №70/01-О

**Календарный учебный график реализации общеразвивающей программы
на 2026-2029 учебный год**

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год			32	64	1 раз в неделю по 2 академ. часа

Продолжительность занятия – 2 академических часа – 1 час 30 мин.

на 2026-2027 учебный год

Цель программы: повышение разносторонней творческой и технической подготовки обучающихся через занятия анимацией и мультипликацией.

Задачи программы

Образовательные:

- способствовать развитию исполнительского мастерства в создании анимационных фильмов;
- обучить техническим приёмам, этапам кинопроизводства (фазовке, раскадровке) и правилам монтажа мультфильма;
- обучить приёмам и методам контроля экранного времени и хронометража на занятиях;
- познакомить с общим представлением о мире экранного искусства и цифровых технологий

Развивающие:

- развивать у обучающихся специальные знания, необходимые для успешной деятельности в данном виде визуального искусства;
- развивать общую пространственную ориентацию, мелкую моторику, координацию движений, гибкость творческого мышления, усидчивость и зрительную память;
- развивать уверенность в себе, своих силах и готовности к высоким творческим достижениям и презентации своих проектов.

Воспитательные:

- формировать чувство патриотизма (через знакомство с отечественной школой мультипликации);
- воспитывать высокие волевые, морально-этические и эстетические качества;
- воспитывать чувство ответственности и товарищества;
- формировать навыки самоконтроля, уверенности в своих силах.

Планируемые результаты освоения программы:

Предметные:

Обучающиеся:

- познакомятся с особенностями данного вида искусства, с терминологией, сопровождающей занятия;
- научатся соблюдать правила техники безопасности во время занятий со съёмочным и световым оборудованием;
- овладеют основами техники анимации (перекладная, пластилиновая, рисованная) в соответствии с данной программой.

Метапредметные:

У обучающихся:

- сформируется система представлений и интерес к основным профессиям в сфере кино и мультипликации;
- улучшатся показатели контрольных заданий по компьютерной грамотности или работе со специализированным ПО (хотя бы один из показателей).

Личностные:

- у обучающихся сформируется внимание и дисциплинированность во время занятий;
- обучающиеся будут проявлять трудолюбие и настойчивость в достижении цели при выполнении заданий педагога.

При посещении свыше 70% занятий должны наблюдаться сформированные знания по теоретическому разделу программы, практические умения в освоенных техниках съёмки, обучающиеся должны демонстрировать прикладное значение изученных приемов.

Понимание сущности кадра, значение техники и тактики монтажа. Умение не только самостоятельно выполнять действие (съёмку/монтаж), но и обучать анимационным приемам товарищей. На протяжении 5 минут финального съёмочного процесса демонстрировать высокий уровень работоспособности, без снижения эффективности освоенных технических и творческих действий.

**Календарно-тематическое планирование
первый год обучения 2026-2027 учебный год**

№ занятия	Дата проведения		Разделы, темы образовательного процесса	Кол-во часов	Форма контроля
	План.	Факт			
1.	01.10		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ во время занятий. Природа мультипликационного эффекта. Урок-игра	2	Беседа, тестирование Педагогическое наблюдение,
2.	08.10		Природа мультипликационного эффекта. Урок-игра Создание первой оптической игрушки (тауматроп)	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
3.	15.10		Изучение условий безопасной работы с оборудованием. Основы покадровой съемки: понятие кадра.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
4.	22.10		Понятие хронометража и скорости смены кадров Эксперименты с частотой кадров (урок-игра).	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
5.	29.10		Истоки. Чуть-чуть истории (просмотр классики) Анализ приемов мастеров мировой мультипликации.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
6.	05.11		Бумажные двухфазовки. Особенности технологии. Разработка персонажа для двухфазной анимации.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
7.	12.11		Рисование фаз движения на бумаге. Съемка бумажной двухфазовки.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
8.	19.11		Сборка анимационных фаз в единый цикл. Отработка плавности движения в двухфазовке.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
9.	26.11		Принцип создания мультфильма в презентациях.. Работа со слайдами как с анимационными кадрами.	2	Педагогическое наблюдение Тестирование, выполнение контрольных упражнений
10.	03.12		Рисованная анимация: основы движения транспорта. Отрисовка траектории и фаз движения машины.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение

11.	10.12		Рисованная анимация: правила создания титров. Анимация текста и появление названия.	2	Педагогическое наблюдение
12.	17.12		Мультпарад. Сборка всех выполненных работ. Коллективный показ, обсуждение и анализ ошибок.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
13.	24.12		Трёхмерная анимация. Принципы объемной съемки. Создание объемных персонажей (пластилин/макеты).	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
14.	14.01		Трёхмерная анимация. Конструирование среды и декораций. Выставление света и подготовка объемной сцены.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
15.	21.01		Трёхмерная анимация. Съёмка натурального сюжета. Пошаговая фазовка движения персонажа в объеме.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
16.	28.01		Роль звука в фильме. Основы звукорежиссуры. Изучение возможностей работы со звуком.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
17.	04.02		Монтаж и наложение звука. Синхронизация звуковых эффектов с видеорядом.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
18.	11.02		н Мультпарад. Промежуточный показ объемных этюдов	2	Тестирование, выполнение контрольных упражнений Педагогическое наблюдение
19.	18.02		Анализ звукового оформления и монтажных склеек. Создание рабочих групп для проектной деятельности.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
20.	25.02	н	Распределение ролей в группе, разработка плана проекта. Работа над проектом. Написание сценария.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
21.	04.03		Раскадровка будущего фильма в творческих группах. Создание и подготовка персонажей для проекта.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение

22.	11.03		Изготовление фонов и локаций съемочной группы. Съемка первой сцены группового проекта.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
23.	18.03		Съемка кульминационных сцен проекта. Съемка финальной сцены и контроль брака кадров.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
24.	25.03		Импорт отснятого материала проект. Черновой монтаж, обрезка лишних кадров.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
25.	01.04		Работа над темпоритмом фильма (чистовой монтаж). Применение монтажных переходов между сценами.	2	н Педагогическое наблюдение
26.	08.04		Цветокоррекция и техническая стабилизация видеоряда. Экспорт видеофайла и подготовка к озвучиванию.	2	Педагогическое наблюдение Тестирование, выполнение контрольных упражнений
27.	15.04		Запись голосовых файлов (актерское озвучивание ролей). Запись речевых треков для остальных персонажей.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
28.	22.04		Чистка аудиозаписей от шумов, регулировка громкости. Работа с фоновым звуком: подбор шумов (фоли-эффекты).	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
29.	29.04		Наложение музыкального сопровождения на проект. Финальное сведение аудиодорожек	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
30.	06.05		Создание начальных титров проекта. Создание финальных титров с указанием авторов группы.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
31.	13.05		Техническое оформление заставок и копирайта. Финальный рендеринг (вывод) готового мультфильма.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
32.	20.05		Мультпарад. Генеральный просмотр итоговых проектов. Итоговое занятие. Премьера мультфильмов. Награждение.	2	Педагогическое наблюдение Педагогическое наблюдение
			Итого	64	

Содержание программы

Тема 1. Вводное занятие (2 часа).

Теория (1 час): проведение инструктажа по технике безопасности на занятиях и правилам поведения на съемочной площадке, гигиенические требования к организации рабочего места, доведение до обучающихся плана на период обучения.

Практика (1 час): стартовое тестирование для определения начального уровня творческих и технических навыков (входной контроль), знакомство с материалами и съемочным оборудованием.

Тема 2. Природа мультипликационного эффекта (6,5 часов).

Теория (5 часов): введение в образовательную программу, знакомство с феноменом человеческого зрения (персистенция). Понятие кадра, частоты кадров, хронометража и скорости смены изображений. Условия безопасной работы со специализированным съемочным и световым оборудованием.

Практика (1,5 часа): проведение урока-игры «Ожившая картинка», практические эксперименты с частотой смены кадров, конструирование и создание первой оптической игрушки (тауматропа).

Тема 3. Истоки. Чуть-чуть истории (2 часа).

Теория (0,5 часа): история возникновения и развития мировой и отечественной мультипликации, знакомство с первыми анимационными технологиями. Разбор стилей, видов и жанров киноискусства.

Практика (1,5 часа): коллективный просмотр фрагментов классики мультипликации, подробный анализ анимационных приемов, художественных решений и техник мастеров прошлого.

Тема 4. Бумажные двухфазовки (6,5 часов).

Теория (5 часов): изучение особенностей двухфазной мультипликации, принципы оптической иллюзии при чередовании двух рисунков, правила разработки простого персонажа для циклического движения.

Практика (1,5 часа): прорисовка фаз движения на бумажных носителях, пошаговая покадровая съемка бумажной двухфазовки, сборка отснятых фаз в единый цикл и отработка плавности движения.

Тема 5. Принцип создания мультфильма в графическом редакторе (2 часа).

Теория (0,5 часа): изучение базового интерфейса и возможностей графических редакторов, понятие слайда как анимационного кадра на примере Презентаций.

Практика (1,5 часа): практическая работа за персональными компьютерами (ноутбуками), пошаговое создание графических объектов, их покадровое смещение на слайдах и запуск простейшей компьютерной анимации.

Тема 6. Рисованная анимация (4 часа).

Теория (1 час): основы классической рисованной мультипликации, правила расчета траектории и фазовки движения неодушевленных предметов (транспорта), изучение правил композиции и технического создания экранных титров.

Практика (3 часа): отрисовка фаз движения машины по заданной траектории, покадровая съемка движения транспорта; практическая работа по анимации букв, созданию вступительных титров и названия фильма.

Тема 7. Мультпарад. Промежуточное тестирование (2 часа).

Теория (0,5 часа): критерии оценки анимационного качества, разбор типичных ошибок при съемке рисованных и бумажных этюдов.

Практика (1,5 часа): сборка всех выполненных индивидуальных работ в единые видеофайлы, коллективный просмотр, обсуждение результатов, промежуточное тестирование обучающихся.

Тема 8. Трехмерная анимация и создание среды (6 часов).

Теория (2,5 часа): принципы и специфика объемной съемки, законы фазовки движения персонажа в трехмерном пространстве. Правила конструирования объемных декораций, основы макетирования, выставления сценического света и подготовки локации.

Практика (3,5 часа): создание объемных персонажей из пластилина и макетов, проектирование и сборка съемочной среды, покадровая съемка трехмерного натурального сюжета с контролем устойчивости фигур.

Тема 9. Роль звука и монтаж в iMovie (4 часа).

Теория (1 час): основы звукорежиссуры, роль звукового оформления, музыки и шумов в драматургии фильма. Изучение интерфейса и технических возможностей монтажной программы iMovie.

Практика (3 часа): импорт отснятого материала в программу iMovie, черновой и чистовой монтаж видеоряда, синхронизация звуковых эффектов с действиями персонажей, наложение фоновой музыки.

Тема 10. Создание титров и итоговый Мультпарад (3,5 часа).

Теория (1 час): правила финального оформления фильма, технические требования к оформлению заставок, финальных титров с указанием авторов и копирайта.

Практика (2,5 часа): создание начальных и финальных титров в iMovie, промежуточное тестирование по разделу монтажа, тестовый экспорт объемных этюдов, анализ звуковых дорожек.

Тема 11. Проектная деятельность в творческих группах (34 часа).

Теория (1,5 часа): методология работы над коллективным проектом, правила написания сценария, создание режиссерской раскадровки, распределение ролей в съемочной группе (режиссер, сценарист, художник, оператор, звукорежиссер).

Практика (32,5 часа): формирование рабочих групп и утверждение сценариев. Изготовление персонажей, локаций и фонов. Покадровая съемка всех сцен проекта. Компьютерный монтаж отснятого материала в iMovie, цветокоррекция, применение переходов. Запись голосовых файлов (актерское озвучивание ролей), работа с фоновым звуком и шумами, финальное сведение аудиодорожек. Техническое оформление начальных и финальных титров, рендеринг (вывод) готового мультфильма.

Тема 12. Мультпарад. Итоговое занятие (2 часа).

Практика (2 часа): проведение фестиваля-показа (премьеры) готовых коллективных мультфильмов. Сдача итоговых контрольных нормативов по технической и творческой подготовке. Подведение общих итогов обучения: анализ удач, разбор ошибок, награждение авторов.

Программный материал для практических занятий – см. приложение № 1.

В целом, программа «Студия анимации «Фокус» позволяет *обучающимся узнать*:

- традиции, терминологию, историю анимации;
- теорию выполнения основных приемов анимации;
- методику проведения занятий;
- правила проведения занятий;

Позволяет *обучающимся научиться*:

- выполнять базовую и сложную технику производства мультфильмов;
- работать в парах и группах;
- участвовать в фестивалях и конкурсах различного уровня;
- организовать выполнение домашних заданий по анимации;
- анализировать свою работу и работы студийцев.

Методические и оценочные материалы.

Методические материалы:

- **Словесные:** рассказ, объяснение темы занятий, анализ съемочной и проектной деятельности; самоанализ; разбор готовых мультфильмов и анимационных этюдов (эпизодов)
- **Наглядные:** показ приемов фазовки и перекладки, демонстрация техник рисования и лепки, показ иллюстраций, раскадровок, учебных видеоматериалов и шедевров мировой мультипликации.
- **Практические:** соревновательный метод (участие в конкурсах и фестивалях); метод тренировочной нагрузки (интенсивная покадровая съемка, хронометрированные упражнения); игровой метод (творческие уроки-игры); аутотренинг; проектный метод (работа в съемочных группах).
- **Психологические:** наблюдение; беседа; анкетирование; тестирование творческого потенциала; эксперимент (поиск новых визуальных форм)..
- **Равномерный метод:** анимационные упражнения (например, покадровая съемка простого движения) выполняются с постоянной относительностью на протяжении определённого времени.
- **Повторный метод:** разучивание или отработка одного и того же технического действия (например, фазовка «мягкого прыжка» или настройка фокуса камеры) с перерывами для отдыха
- **Координационный метод:** координация подразумевает контроль обучающихся над микродвижениями рук (мелкая моторика) и способность усвоить новые цифровые инструменты. Тренируется глазомер, реакция, пространственное мышление. Координация движений в значительной мере определяется наследственностью и развитием в раннем детстве, но может быть определено развита путем регулярных практических тренировок за мультстанком

Для подготовки к финалу проекта и фестивалям может использоваться интервальный и соревновательный метод.

- **Интервальный метод:** отработка съемочных действий в высоком темпе в короткие отрезки времени с чередованием интервалов отдыха между ними. Например, покадровая фазовка сцены в течение 5 минут с большой интенсивностью и концентрацией, и отдыхом через каждые 30 секунд.
- **Соревновательный метод:** основан на соперничестве между обучающимися за лучшее, более быстрое или более качественное выполнение технического задания (например, на самую

аккуратную раскадровку или быстрый монтаж), а также как самостоятельная форма творческой практики (внутренние питчинги, мини-фестивали, конкурсы).

Перечень ЭОР:

1. Сайт об истории и мастерах анимации: animator.ru
2. Ассоциация анимационного кино России: <https://aakr.ru>
3. Справочник анимационных техник и правил видеомонтажа: <https://legalacts.ru/>
4. Энциклопедия отечественной мультипликации и киноискусства: culture.ru
5. Портал «Культура.РФ» (раздел «Анимация и кино»): culture.ru
6. Государственный центральный музей кино: museykino.ru
7. Международный форум детского мультипликационного творчества: vk.com
8. Педпортал: раздел «Дополнительное образование. Студии анимации»: <https://pedportal.net>
9. Урок.РФ: методические разработки по созданию детских мультфильмов: <https://urok.pf>
10. Открытый урок 1 сентября: статьи по методике детской мультипликации: <https://urok.1sept.ru>
11. Онлайн-справочник по цифровой грамотности и монтажу видео: <http://www.fizkultura.ru/>
12. Журнал «Искусство в школе» Издательского дома «Первое сентября»: 1sept.ru
13. Газета «Творчество в школе» Издательского дома «Первое сентября»: <http://spo.1september.ru/>
14. Методические указания по организации покадровой съемки в детской студии: <http://window.edu.ru>
15. Учительский портал (раздел «ИЗО, МХК и медиатворчество»): www.uchportal.ru
16. Учебные материалы по детской мультипликации [Электронный ресурс]: Союзмультфильм / <https://souzmultfilm.ru>
17. Сайт Международного союза деятелей анимационного кино: <http://imau.ictta.ru/17>.

Информационные источники

Рекомендуемая литература для педагога:

1. Анофриков П. И. Искусство мультипликации для детей. Просвещение, 1980.
2. Анофриков П. И. Студия детской мультипликации. Искусство, 1985.
3. Велинский Д. В. Детская анимационная студия. Техника и методика обучения. — Новосибирск, 2011.
4. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. Просвещение, 1991.
5. Иванов-Вано И. П. Кадр за кадром. Основы методики обучения искусству анимации, 1980.
6. Капков С. В. Энциклопедия отечественной мультипликации. Алгоритм, 2006.
7. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. Лекции по искусству анимации. Искусство, 2005.
8. Норштейн Ю. Б. Движение и ритм в анимационном кино. «Искусство», 2008.
9. Симаков В. Д. Мультипликация как средство эстетического воспитания. Искусство, 1984.
10. Хитрук Ф. С. Профессия — аниматор. В 2-х т. — М.: Галерея, 2007.
11. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты мастерства. — М.: Бомбора, 2019.
12. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей. Научно-методические основы подготовки юных аниматоров. — М.: Просвещение, 1990.
13. Юшков О. П., Шпанов В. И. Экранное творчество в школе. М.: МГИУ, 2004.
14. Правила проведения детских кинофестивалей. Классическая и цифровая анимация. Искусство, 2015.
15. Анимационное кино. Журнал-ежегодник. Искусство.
Чумаков Е. М. Сто уроков мультипликации в детской студии / Под редакцией С. Е. Табакова. — М.: Художественная литература, 2012.

Рекомендуемая литературы для обучающихся:

16. • Дякин А. М. Юношам о мультипликации. Рисованная и объемная анимация. Искусство, 1976.
17. □ Правила проведения конкурсов. Классическая и цифровая анимация. Искусство, 2018.
18. □ Юные аниматоры. «Искусство и творчество», 1995.

Оценочные материалы программы:

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Входной контроль - оценка стартового уровня образовательных возможностей обучающихся при поступлении в объединение или осваивающих программу: тестирование, направленное

Фантазию и креативность (проводится в октябре), - см. приложение № 2.

Текущий контроль - педагогическое наблюдение - контроль соблюдения правил техники безопасности при выполнении упражнений (осуществляется на занятиях в течение всего периода обучения).

Промежуточный контроль проводится несколько раз в год, после прохождения каждого тематического раздела, в виде чернового монтажа (Аниматик). Проверяется умение монтировать статичные картинки под черновой звук, чтобы понять тайминг (время) будущего мультфильма. Также здесь оценивается знание законов анимации (например, тайминг и спейсинг, подготовка к движению).. (см. приложение № 3)

№ п/п	ФИ обучающегося	Аниматик	Тайминг	Спейсинг	Подготовка к движению	Общая сумма баллов
1.						
2.						
3.						
4.						

Формами промежуточного контроля являются: педагогическое наблюдение, тестирование, выполнение практических заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и обучающимися качества выполнения работ и приобретенных навыков общения, соревнование, анализ участия коллектива и каждого обучающегося в мероприятиях.

Итоговый контроль - оценка уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы «Мультипликация» по завершению всего периода обучения по программе. Закрытый просмотр Кинопремьера с обсуждением или защита индивидуального/командного проекта.(см. приложение № 4).

Форма итоговой аттестации – паспорт аниматора, открытый просмотр, оценочный лист анимационного проекта. (см. приложение №5, 6)

Вид контроля	Цель, задачи	Форма проведения	Сроки	Критерии
--------------	--------------	------------------	-------	----------

Входной контроль	Определение уровня образного мышления тест	Игра «Оживи предмет» или «Дорисуй кляксу».	Начало учебного года	Высокий уровень – интересный образ, где учтены особенности пятна или предмета, выраженный характер образа. Средний – минимальная дорисовка деталей образа Низкий – отказ от выполнения задания.
Текущий контроль	Соблюдение техники безопасности Проверка этапов производства	Педагогическое наблюдение Защита раскадровки (сториборда) или презентация готового персонажа.	В течение всего периода обучения	Высокий - раскадровка с учетом плановости читаема, персонажи авторские. Представлен паспорт персонажа. Средний – в раскадровка выполнена одним планом. Персонаж частично заимствован в других фильмах или играх. Низкий – отказ или невозможность выполнения раскадровки, персонаж полностью заимствован.
Промежуточная аттестация	Выявление уровня знаний, умений, навыков по изучаемым темам Технический зачет	Черновой монтаж (Аниматик).	Перед съемкой фильма	Высокий – аниматик дает полное представление о будущем фильме, выдержан тайминг и спейсинг Средний – аниматик выполнен частично Низкий – отказ от выполнения аниматика
Итоговый контроль	Проверка полученных знаний и умений за учебный год	Закрытый просмотр Кинопреьера с обсуждением или защита индивидуального/командного проекта.	Конец учебного года (май)	Высокий – 1) понятный сценарный замысел и логика мультфильма 2) Есть начало, завязка, кульминация и развязка истории, 3) плавное движение персонажей, нет дрожания кадра 4) нет скачков по освещению и теней от рук в кадре 5) Синхронизированность работы со звуком, наличие и уместность фоновых шумов

				6) Командная работа (если проект групповой): Умение распределять роли (режиссер, оператор, аниматор, звукорежиссер) и договариваться в процессе. Средний – 1) сценарный замысел не очень понятен 2) отсутствуют элементы структуры построения истории 3) Движение персонажей рывками, дрожание камеры и фона 4) звук не синхронен, отсутствуют фоновые шумы 5) в командной работе были ссоры и споры, не умение распределять роли (режиссер, оператор, аниматор, звукорежиссер) Низкий – фильм не завершен.
--	--	--	--	---

Для заполнения таблиц используется трёхбалльная система оценки результатов выполнения обучающимися контрольных нормативов, где:

Высокий уровень - 3 балла.

Средний уровень - 2 балла.

Низкий - 1 балл.

Уровень освоения программы определяется разницей суммы баллов итогового (ИК) и входного (ВК) контроля. Чем она больше, тем выше уровень освоения программы.

Приложение 1

Программный материал для практических занятий.

Введение в мир анимации. История и теория

Теория: Что такое анимация? История возникновения (от наскальных рисунков и тауматропа до современной мультипликации). Знакомство с профессиями на киностудии: режиссер, сценарист, художник-постановщик, оператор, аниматор, звукорежиссер. Виды классической анимации: пластилиновая (объемная и плоскостная), бумажная перекладка, предметная, сыпучая. Понятие кадра и частоты кадров (FPS). Физиология восприятия движущихся картинок.

Практика: Просмотр и разбор шедевров классического стоп-моушена (советская и мировая классика). Создание простейших оптических игрушек своими руками: тауматроп, фенакистископ или флипбук (блокнот-мультик). Постановка руки на простейшую фазовку в блокноте.

Сценарий и раскадровка. Замысел истории

Теория: Из чего состоит история? Структура сценария: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка. Понятие «гэг» (визуальная шутка) в анимации. Что такое раскадровка (сториборд) и зачем она нужна оператору. Понятие крупности планов (общий, средний, крупный, деталь) и ракурсов съемки. Переход от текста к визуальному ряду. Практика: Мозговой штурм и генерация идей для будущего фильма. Написание сценария и покадрового сценария. Отрисовка раскадровки на специальных бланках. Создание аниматика (чернового монтажа раскадровки под черновой звук для проверки тайминга истории).

Модуль Художественное решение. Создание персонажей и декораций

Теория: Образ персонажа, его характер, эмоции и привычки. Анатомия анимационного героя: пропорции, симметрия, мимика. Технологические особенности материалов: В пластилиновой анимации: секреты прочности (проволочные каркасы, фольга внутри объема), смешивание цветов. В бумажной перекладке: создание марионетки, шарниры и крепежи (проволока, нитки, брэдсы), сменные детали (фазы рта, глаз, кистей рук). Устройство анимационного станка. Понятие многоярусного станка и глубина кадра. Задний план (фон), средний план и передний план (декорации-кулисы).

Практика: Эскизирование персонажей. Изготовление действующих лиц в выбранной технике (пластилин, бумага или ткань). Сборка марионеток с подвижными суставами. Отрисовка или лепка декораций (фонов) с учетом крупности планов из раскадровки. Закрепление фонов на рабочей поверхности. **Техника покадровой съемки (Стоп-моушен)**

Теория: Освоение специализированного интерфейса ПО для съемки (Dragonframe,). Настройка камеры и съемочного оборудования. Понятие «светового замка» (борьба с фликкером/мерцанием). 12 базовых законов анимации в приложении к стоп-моушену: Тайминг и спейсинг (расчет времени и шага движения). Сжатие и растяжение (физика мягких тел). Подготовка к действию (отказ/упреждение движения). Плавное начало и плавное окончание движения (ускорение/замедление).

Практика: Лабораторные технические упражнения: съемка катящегося мяча (тяжелого и легкого), прыжка пластилинового шарика, роста цветка (трансформация), походки персонажа (цикл движения). Съемка сцен по утвержденной раскадровке. Контроль стабильности кадра, маскировка рук аниматора (работа по принципу «onion skinning» — прозрачное наложение предыдущего кадра).

Звуковое оформление, монтаж и постпродакшн

Теория: Роль звука в анимации. Виды звукового сопровождения: интершумы (звуки шагов, ветра, скрип дверей), закадровый текст (речь рассказчика), дубляж (озвучка персонажей), музыкальная тема (атмосфера). Понятие авторского права на музыку. Основы видеомонтажа: склейка сцен, переходы, титры (начальные и финальные). Рендеринг (экспорт) готового видео.

Практика: Запись голоса на микрофон. Шумовое оформление мультфильма с помощью подручных средств (фоли-эффекты: хруст крахмала вместо снега, удары чашек и т.д.). Подбор легальной фоновой музыки в свободных библиотеках. Монтаж видеоряда со звуковыми дорожками в видеоредакторе. Наложение титров с указанием съемочной группы.

Фестивально-выставочная деятельность

Теория: Понятие «кинофестиваль». Правила оформления заявок на конкурсы. Основы самопрезентации и защиты творческого проекта перед публикой. Этика кинокритики и коллегиального обсуждения.

Практика: Проведение итогового фестиваля-показа детских работ (внутренний конкурс). Обсуждение фильмов, заполнение бланков взаимооценки. Награждение участников. Подготовка видеофайлов к загрузке в цифровое портфолио студии или отправке на внешние детские анимационные фестивали.

Приложение 2

МЕТОДИКА ВХОДНОГО ТЕСТИРОВАНИЯ: «КРЕАТИВНЫЙ СТАРТ»

- **Форма проведения:** Практическая диагностическая игра.
- **Время проведения:** 30–40 минут.
- **Материалы для детей:** Простые карандаши, маркеры, листы формата А4 с распечатанными бланками-заданиями, кусочек обычного пластилина (размером с грецкий орех).

Тест-задание 1. «Оживи кляксу» (Диагностика образного мышления)

Время: 10 минут.

- **Суть задания:** Детям выдается бланк, на котором нарисованы 4–6 одинаковых геометрических фигур (например, круги или овалы) либо абстрактные кляксы. Задание — превратить каждую фигуру в уникального персонажа, дорисовав к ней детали.
- **Условие:** Персонажи не должны повторяться. (Например, нельзя из всех кругов сделать просто разные смайлики).
- **Что оценивается:** Гибкость и оригинальность мышления. Насколько ребенок может выйти за рамки стандартных ассоциаций (превратит ли он круг не в мяч или солнце, а в иллюминатор космического корабля, за которым прячется пришелец, или в панцирь фантастической улитки).

Тест-задание 2. «Превращение пластилина» (Диагностика пространственной фантазии и динамики)

Время: 10 минут.

- **Суть задания:** Педагог просит детей слепить из выданного кусочка пластилина любой базовый предмет — например, обычный шар. Затем дается команда: «*А теперь за 3 минуты ваш шар должен превратиться в кого-то живого, у кого есть характер. Изменять форму можно как угодно, но добавлять другой пластилин нельзя.*»
- **Второй шаг:** Когда персонаж готов, педагог спрашивает: «*Как твой герой движется? Покажи руками на столе траекторию его движения. Он прыгает, ползет, или неуклюже переваливается?*»
- **Что оценивается:** Готовность работать с объемом, мелкая моторика, а главное — **анимационное видение** (понимает ли ребенок, как его статичная фигурка может ожить в кадре).

Тест-задание 3. «Что было дальше?» (Диагностика сценарного потенциала)

Время: 10 минут.

- **Суть задания:** Педагог показывает детям на экране (или распечатке) одну картинку или зачитывает микро-абсурдную ситуацию.
- **Пример ситуации:** «Обычная вилка на кухне внезапно обнаружила, что умеет летать. Она взлетела со стола и...».
- **Задача:** Ребенок должен устно или в виде 2–3 набросков на бумаге предложить неожиданное продолжение истории и ее финал.
- **Что оценивается:** Словесное творчество, логика причинно-следственных связей, умение генерировать «гэги» (смешные или неожиданные повороты сюжета), что критически важно для режиссуры мультфильма.

КРИТЕРИИ ФИКСАЦИИ РЕЗУЛЬТАТОВ (Для протокола входного контроля)

Критерий	1 балл (Низкий уровень)	2 балла (Средний уровень)	3 балла (Высокий уровень)
1. Беглость и гибкость идеи	Шаблонные образы (солнышко, колобок, заборчик). Копирует идеи соседей по парте.	Образы узнаваемы, но стандартны (котик, машинка). Пытается усложнить детали	Абсолютно нестандартные образы (робот-пылесос с крыльями, монстр-бутерброд). Высокая оригинальность.
2. Пространственное мышление	Ребенок не знает, что делать с пластилином, просто мнет его. Образ не оформлен.	Лепит базовые плоские или простые объемные формы без детализации	Уверенно придает форму, использует фактуру пластилина, наделяет героя мимикой
3. Понимание динамики (анимации)	Не может объяснить, как персонаж двигается	Описывает стандартные движения (просто идет, просто бежит) без понимания физики тела	Показывает характер движения через пластику, понимает физику (тяжелый герой — идет медленно, легкий - прыгает)
4. Логика истории (сюжет)	Не может придумать продолжение фразы или финал пуганый, бессвязный	. Придумывает простое логичное продолжение, но без неожиданных поворотов (вилка полетела и упала).	Создает мини-историю с завязкой и ярким, часто юмористическим финалом.

ПРОТОКОЛ ВХОДНОГО ТЕСТИРОВАНИЯ (СТАРТОВОЙ ДИАГНОСТИКИ)
студии анимации «Фокус»

Группа № _____

Год обучения: _____

Дата проведения: «_» _____ 2026 г.

Педагог ДО: Пшеничная Оксана Юрьевна

СВОДНАЯ ВЕДОМОСТЬ РЕЗУЛЬТАТОВ ДИАГНОСТИКИ

Каждый критерий оценивается по 3-балльной шкале (1 — низкий уровень, 2 — средний уровень, 3 — высокий уровень).

№ п/ п	ФИО учащего ся	Гибкос ть фантаз ии	Пространствен ное мышление	Пониман ие динамик и	Сценарн ый потенциа л	Обща я сумм а балло в	Итогов ый уровень (Н / С / В)	Примечани я / Рекомендац ии педагога
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

АНАЛИТИЧЕСКАЯ СПРАВКА ПО ИТОГАМ ДИАГНОСТИКИ ГРУППЫ:

- Всего учащихся в группе: _____ чел.
 - Прошли тестирование: _____ чел.
 - **Высокий уровень (10–12 баллов):** _____ чел. (_____ % от общего состава группы)
 - **Средний уровень (7–9 баллов):** _____ чел. (_____ % от общего состава группы)
 - **Низкий уровень (4–6 баллов):** _____ чел. (_____ % от общего состава группы)
- Выводы и корректировка образовательного процесса (заполняется педагогом):**

Педагог дополнительного образования: _____ / _____ /
(подпись) (ФИО)

Приложение 3

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ (ПОЛУГODOVAYА АТТЕСТАЦИЯ)

- **Форма проведения:** Технический зачет-практикум «Законы оживления» + защита индивидуального/командного аниматика.
- **Сроки проведения:** Конец 1-го полугодия (декабрь).
- **Форма фиксации результатов:** Протокол промежуточной аттестации (дифференцированный зачет: высокий, средний, низкий уровень).

1. Содержание аттестационных заданий

Контроль разделен на две части: теоретико-монтажную (аниматик) и инженерно-техническую (тайминг и спейсинг).

Задание №1. Защита аниматика (Оценка режиссуры и монтажного мышления)

- **Формат:** Публичная презентация рабочей группой или автором.
- **Задача:** Учащийся должен продемонстрировать собранный в видеоредакторе черновой видеоряд из статичных кадров своей раскадровки, наложенный на черновое звуковое сопровождение (музыку или реплики).
- **Что проверяется:** Умение рассчитать длительность каждой сцены до начала съемок, понимание крупности планов и логики монтажных склеек, готовность проекта к финальному съемочному циклу.

Задание №2. Практический тест «Тайминг и Спейсинг» (Оценка навыка фазовки)

- **Формат:** Экспресс-съемка на анимационном станке (15–20 минут).
- **Задача:** Снять на выбор один из физических циклов стоп-моушена:

1. «Тяжелый мяч» (Падение пластилинового шарика с постепенным ускорением вниз — большой спейсинг, сжатием в точке удара и плавным замедлением при отскоке вверх — маленький спейсинг).
 2. «Автомобиль на светофоре» (Плавный старт предметного объекта с места, разгон и резкое торможение).
- **Что проверяется:** Понимание физики движения, умение рассчитывать расстояние между кадрами (спейсинг) для передачи скорости и веса объекта, а также общее количество кадров в секунду (тайминг) для создания плавной иллюзии жизни.

2. Критерии и показатели оценки промежуточного контроля

Показатель / Компетенция	Высокий уровень (3 балла)	Средний уровень (2 балла)	Низкий уровень (1 балл)
Создание и сборка аниматика	Аниматик полностью готов, хронометраж сцен выверен, статичные кадры точно попадают в ритм чернового звука. Сюжет понятен без комментариев.	Аниматик собран, но тайминг сцен затянут или слишком ускорен. Есть рассинхронизация с черновым звуком.	Аниматик отсутствует или представляет собой хаотичный набор кадров без монтажной логики и звука.
Управление таймингом (Время движения)	Движение объекта в кадре органично. Учащийся осознанно рассчитывает количество кадров (например, 12 кадров на секунду видео), сцена не «зависает» и не пролетает незаметно.	Прослеживается попытка рассчитать время, но анимация выглядит либо слишком затянутой, либо избыточно торопливой.	Время движения не контролируется. Персонажи хаотично перемещаются по экрану, зритель не успевает считать действие.
Управление спейсингом (Шаг фазовки)	Шаг сдвига объекта (пластилина/бумаги) строго контролируется. Продемонстрированы эффекты плавного начала движения (маленький шаг) и разгона (большой шаг). Нет случайных скачков.	Объект движется по экрану, но шаг фазовки неравномерен (персонаж дергается, хромает или «телепортируется» из-за ошибок в расчете расстояния).	Полное непонимание спейсинга. Объект переставляется на огромные расстояния за один кадр. Движение дискретно, анимационный эффект разрушен.
Техническая дисциплина съемки	Камера жестко зафиксирована на штативе, в кадрах отсутствует фликкер (мерцание света), декорации закреплены, руки аниматора не попадают в кадр.	Допущены незначительные технические сбои (камера слегка дрогнула в одном месте, есть небольшие перепады по свету), которые учащийся смог исправить.	Грубые нарушения: камера не закреплена, фон сдвигается вместе с персонажем, на экране постоянно видны руки аниматора или тени от них.

3. Оценочный лист промежуточной аттестации (для протокола группы)

Группа №: _____ Год обучения: _____ Дата: «_» _____ 20 г.
Педагог: _____

№	ФИО учащегося	Аниматик (1-3 б.)	Тайминг (1-3 б.)	Спейсинг (1-3 б.)	Техн. база (1-3 б.)	Итоговый балл	Уровень (В / С / Н)
1							
2							
3							

- **Итоговый уровень освоения материала:**
 - **Высокий (В):** 11 – 12 баллов.
 - **Средний (С):** 8 – 10 баллов.
 - **Низкий (Н):** 4 – 7 баллов (требуется корректировка программы или повторный разбор тем).

Приложение 4

ИТОГОВЫЙ КОНТРОЛЬ (ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ)

- **Форма проведения:** Квалификационный экзамен в форме публичной защиты авторского (или коллективного) анимационного проекта «Премьера сезона».
- **Сроки проведения:** Конец учебного года (май).
- **Условия допуска:** К итоговой аттестации допускаются учащиеся, успешно прошедшие промежуточную аттестацию и завершившие этап постпродакшна (монтаж, озвучивание, рендеринг) своего фильма.

1. Процедура проведения итогового контроля

Защита анимационного проекта состоит из трех последовательных этапов:

1. **Презентация проекта («Слово режиссера»):** Учащийся (или творческая группа) кратко представляет свой проект: обосновывает выбор темы, рассказывает о сценарном замысле, выбранной технике классического стоп-моушена (пластилин, бумажная перекладка, предметная анимация) и распределении ролей в команде.
2. **Демонстрация фильма:** Публичный показ готового мультипликационного фильма на большом экране. Хронометраж фильма должен составлять не менее 30 секунд (базовый уровень) или не менее 1–2 минут (продвинутый уровень).

3. **Коллегиальное обсуждение и самоанализ:** Учащийся отвечает на вопросы аттестационной комиссии и сверстников, анализирует возникшие в процессе съемки технические трудности и методы их преодоления.
- 4.

2. Комплексные критерии итоговой оценки результатов

Оценка выставляется на основе интеграции трех групп результатов (предметных, метапредметных и личностных) по трехбалльной шкале.

1. Техническое мастерство и владение технологией (Предметный компонент)

- **3 балла (Высокий):** Кадр идеально стабилен, фликкер (мерцание света) отсутствует. Продемонстрировано высокое качество фазовки движений (плавность, выразительный тайминг и спейсинг). Персонажи и декорации выполнены аккуратно, крепежные элементы марионеток или следы пальцев на пластилине скрыты.
- **2 балла (Средний):** Мультфильм снят покадрово, но присутствуют единичные технические огрехи (незначительный сдвиг камеры в стыках сцен, 1–2 кадра с руками аниматора, легкие погрешности в плавности движения). Материалы персонажей проработаны, но требуют большей аккуратности.
- **1 балл (Низкий):** Грубые нарушения технологии стоп-моушена: камера не зафиксирована, фон постоянно смещается, движения персонажей хаотичны и прерывисты (нарушены законы фазовки), работа выглядит неряшливо.

2. Режиссура, драматургия и аудиовизуальное решение (Метапредметный компонент)

- **3 балла (Высокий):** Сюжет имеет четкую драматургическую структуру (завязка, кульминация, развязка) и понятен зрителю. Композиция кадров разнообразна (чередуются общие, средние и крупные планы). Звуковое оформление (речь, шумы, музыка) полностью синхронизировано с видеорядом. Титры оформлены корректно.
- **2 балла (Средний):** История линейна, кульминация выражена слабо. Композиция кадров преимущественно однообразна (например, съемка только общим планом). Звук присутствует, но местами рассинхронизирован с действием или перекрывает реплики героев.
- **1 балл (Низкий):** Сюжетная логика отсутствует, смысл происходящего на экране непонятен без пояснений автора. Звуковое сопровождение отсутствует либо подобрано хаотично, без привязки к действию. Финальный монтаж не завершен (нет титров, присутствуют пустые кадры).

3. Проектная культура и самопрезентация (Личностный компонент)

- **3 балла (Высокий):** Проект полностью доведен до финального рендера. Учащийся демонстрирует высокий уровень самоанализа, уверенно аргументирует свои режиссерские решения, в случае работы в группе — показывает развитые навыки командного взаимодействия.
- **2 балла (Средний):** Работа завершена, но на этапе сборки потребовалась серьезная направляющая помощь педагога. При защите учащийся испытывает трудности с самоанализом ошибок, в группе занимал пассивную (ведомую) роль.
- **1 балл (Низкий):** Проект брошен незавершенным или собран педагогом вместо учащегося. Ребенок отказывается от презентации и участия в обсуждении.

3. Подведение итогов аттестации

Баллы по всем трем компонентам суммируются:

- **8 – 9 баллов — Высокий уровень** освоения программы. Проект рекомендуется для участия в профильных детских кинофестивалях и анимационных конкурсах.
- **5 – 7 баллов — Средний уровень** освоения программы. Программа усвоена, учащийся овладел базовым алгоритмом создания классического мультфильма.
- **3 – 4 балла — Низкий уровень.** Программа не освоена, компетенции сформированы фрагментарно, требуется повторный курс или индивидуальный образовательный маршрут.

Приложение 5

Структура и содержание «Паспорта аниматора»

Обложка / Первая страница

- Логотип студии анимации
- Документ: Паспорт юного аниматора-режиссера № _____
- ФИО владельца: _____
- Студия: _____
- Дата выдачи: «__» _____ 20 г.
- Фото или автопортрет аниматора (место для рисунка ребенка)

Страница 2-3. Уровни допуска и съемочные визы (Контрольные точки)

Каждая строчка — это выполненный этап программы. Когда ребенок сдает этап (проходит форму контроля), педагог ставит фирменный штамп (например, в виде кинохлопушки, камеры или карандаша) или наклеивает стикер.

Блок 1. Предпродакшн (Разработка идеи)

1. **Тест «Креативный старт» пройден** (Входная диагностика на фантазию).
Место для штампа: [Входной допуск]
2. **Защита синопсиса и сценарной заявки** (Идея мультфильма утверждена).
Место для штампа: [Сценарий принят]
3. **Утверждение раскадровки (сториборда)** (Все кадры и планы прорисованы на бумаге).
Место для штампа: [Раскадровка ОК]

✂ Блок 2. Производство и материальная база

4. **Сборка персонажей (Анимационная марионетка)** (Персонаж устойчив, каркас проверен).
Место для штампа: [Персонаж готов]
5. **Создание локации (Декорации и фоны)** (Фоны отрисованы, закреплены на станке).
Место для штампа: [Декорации готовы]
6. **Технический чек-лист «Готов к съемке!»** (Свет заперт, штатив закреплен, фликкера нет).
Место для штампа: [Камера! Мотор!]

Блок 3. Техника анимации (Промежуточный контроль)

7. **Зачет по Таймингу** (Плавность времени в кадре, расчет FPS).
Место для штампа: [Мастер Тайминга]
8. **Зачет по Спейсингу** (Правильный шаг фазовки, эффекты ускорения/замедления).
Место для штампа: [Мастер Спейсинга]

❖ Блок 4. Постпродакшн (Финальная сборка)

9. **Озвучивание и шумотека** (Голоса записаны, шумы синхронизированы с фазами).
Место для штампа: [Звук записан]
10. **Финальный рендер и титры** (Мультфильм смонтирован, выгружен в видеофайл).
Место для штампа: [Фильм готов!]

Страница 4. Личные рекорды и «Кинопрофессии»

В конце года на основе итогового протокола педагог присваивает ребенку его главную специализацию (в чем он проявил себя ярче всего) и записывает её в паспорт:

- **Официальный статус по итогам курса:** _____
(Например: Режиссёр-постановщик / Главный художник по пластилину / Мастер стоп-моушена / Оператор-техник / Художник по свету)
- **Главное достижение года:** _____
(Например: Снял самый длинный анимационный цикл без сдвига камеры / Придумал самый неожиданный финал)

Методическая польза «Паспорта» для педагога:

1. **Наглядность для родителей:** Родитель в любой момент может открыть паспорт ребенка и увидеть, на каком этапе производства находится его мультфильм (например, если штампы стоят до «Декораций», значит, ребенок сейчас активно лепит или рисует и скоро перейдет к съемке).
2. **Снижение тревожности:** Школьники не боятся контроля. Они стремятся поскорее сдать зачет по таймингу или раскадровке, чтобы получить заветную «визу» в свой паспорт.
3. **Самодисциплина:** Ребенок учится проектному мышлению — он видит весь путь создания продукта от идеи до премьеры.

ПРОТОКОЛ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ УЧАЩИХСЯ

за 20__ / 20__ учебный год

Наименование объединения: Студия анимации «_____»

ФИО педагога дополнительного образования: _____

Дополнительная общеразвивающая программа: «Студия анимации «Фокус»

Уровень освоения программы: (базовый / углубленный)

Группа №: _____ Год обучения: _____ Возраст учащихся: _____ лет

Дата проведения аттестации: «__» _____ 20__ г.

Форма проведения аттестации: Квалификационный экзамен (публичная защита анимационного проекта «Премьера сезона»)

Члены аттестационной комиссии:

1. Председатель комиссии: _____ (ФИО, должность)
2. Член комиссии: _____ (ФИО, должность)
3. Член комиссии: _____ (ФИО, должность)

СВОДНАЯ ВЕДОМОСТЬ РЕЗУЛЬТАТОВ АТТЕСТАЦИИ

Каждый компонент оценивается от 1 до 3 баллов. Итоговый уровень: Высокий (8–9 б.), Средний (5–7 б.), Низкий (3–4 б.).

№ п/п	ФИО учащегося	Название мультфильма / роль в проекте	Предметный компонент (техника, фазовка)	Метапредметный компонент (режиссура, звук)	Личностный компонент (самопрезентация)	Итоговый балл	Уровень освоения (В / С / Н)	Рекомендация комиссии (выдача сертификата / перевод)
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								

АНАЛИТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ (ЗАПОЛНЯЕТСЯ КОМИССИЕЙ)

1. **Общие выводы комиссии по результатам защиты проектов:**

Высокий уровень продемонстрировали _____ человек (%).

Средний уровень продемонстрировали _____ человек (%).

Низкий уровень продемонстрировали _____ человек (_____%).

2. **Характеристика качества выполненных мультфильмов:**

Наиболее успешные технические и творческие решения:

Типичные ошибки и затруднения, выявленные в ходе показов:

3. **Замечания и рекомендации по совершенствованию образовательного процесса на следующий учебный год:**

РЕШЕНИЕ КОМИССИИ:

1. Считать учащихся, набравших высокий и средний уровни (в количестве _____ человек), **успешно освоившими** дополнительную общеразвивающую программу.
2. Выдать выпускникам программы документы установленного образца (*сертификаты/свидетельства*) в количестве _____ шт.
3. Рекомендовать лучшие анимационные проекты (перечислить названия):

_____ к участию в профильных конкурсах.

Подписи членов аттестационной комиссии:

Председатель комиссии: _____ / _____ /

Член комиссии: _____ / _____ /

Педагог (член комиссии): _____ / _____ /
