МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ВЕДЕНСКИЙ РАЙОННЫЙ ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ»
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Веденский районный центр детско-юношеского технического творчества»

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
Протокол № 2
от «02» сентября 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА
Директор МБУ ДО
«Веденский РЦДЮТТ»
_____Х.Р. Бабушева
Приказ № 38
от «02» сентября 2026 г.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00A2F2E516DEDD6100C990F28EC2ED8391
Владелец: Бабушева Хадижат Рамзановна
Действителен: с 10.11.2025 до 03.02.2027

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Анимация»

Направленность программы: **техническая**
Уровень освоения программы: **стартовый**

Возрастная категория обучающихся: 8 –13 лет
Срок реализации программы: 1 год (144 часа)

Автор-составитель:
Педагог дополнительного образования
Хасанова Макка Хамзатовна

с. Ведено – 2026 г.

Программа прошла внутреннюю экспертизу и рекомендована к реализации в МБУ ДО «Веденский РЦДЮТТ»
Экспертное заключение (рецензия) №1 от 2 сентября 2026 г.
Эксперт _____ Л.И. Салаватова заместитель директора по УВР
(ФИО, должность, подпись)

Содержание программы

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы 3
1.1. Нормативно-правовые основы разработки программы 3
1.2. Направленность программы 3
1.3. Уровень освоения программы 3
1.4. Актуальность программы 3
1.5. Отличительные особенности 4
1.6. Цель и задачи программы. 4
1.7. Категория учащихся 5
1.8. Срок реализации и объем программы 5
1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий. 5
1.10. Планируемые результаты освоения программы 5
Раздел 2. Содержание программы 6
2.1. Учебный (тематический план) 7
2.2. Содержание учебного плана 7-12
Раздел 3. Форма аттестации и оценочные материалы 12
Раздел 4.Комплекс организационно-педагогических условий 13
4.1. Материально–технические условия реализации программ 13
4.2. Кадровое обеспечение программы 13
4.3. Учебно-методическое обеспечение 14-15
Список литературы 16
Интернет ресурсы .....
Приложение №1 .....

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Нормативно-правовые основы

1.1. Нормативные документы для разработки дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012г.;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 г. N 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
- Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»);
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобразования и науки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей» (в частях, не противоречащих современному законодательству);

1.2. Направленность. Техническая — программа ориентирована на освоение цифровых инструментов создания анимации, развитие IT-компетенций и проектного мышления.

1.3. Уровень освоения. Стартовый — первый год обучения, 144 часа. Предполагает знакомство с базовыми техниками мультипликации, цифровым рисунком и монтажом.

1.4. Актуальность программы. В 2026 году визуальный контент становится основным языком общения подростков. Короткие ролики, мемы, клипы, 3D-анимация — это среда, в которой живут дети. Программа учит не просто потреблять контент, а создавать его осмысленно, используя доступные технологии (смартфоны, облачные сервисы, нейросети для генерации идей и фонов, простые приложения для монтажа). Особенность текущего момента — **гибридность**: дети снимают на телефон, дорисовывают в планшете, монтируют в облаке, озвучивают голосовыми ИИ-ассистентами. Программа отвечает на запрос «Как сделать крутое видео самому?» и развивает **цифровую грамотность**, **креативность** и **навыки работы в команде**.

1.5. Отличительные особенности. Смещение акцента с классического рисования на цифровые техники (рисование на планшетах, покадровая съёмка на смартфон).

— **Использование ИИ-инструментов** (генерация фонов, подбор музыки, создание шумов) как вспомогательных, но с обязательным авторским контролем.
— **Включение мобильной анимации** (приложения Flipaclip, Stop Motion Studio).
— **Интеграция с современными трендами** (вертикальные видео для соцсетей, короткие форматы в стиле Reels/TikTok как итоговые проекты).
— **Проектная деятельность с нуля**: от идеи до публикации на платформе (YouTube, VK Клипы).
— Основа — авторская переработка программы «Лунтик», но с полной заменой методического аппарата на цифровой.

1.6. Цель и задачи

Цель:

Формирование у обучающихся базовых компетенций в области цифровой анимации и видеотворчества через создание собственных анимационных проектов с использованием современных гаджетов и программного обеспечения.

Задачи:

Образовательные:

— Познакомить с историей анимации и её современными трендами (CGI, 3D, нейросети).
— Обучить базовым техникам: перекладка, пластилиновая, рисованная и пиксельная анимация.
— Освоить работу в мобильных и десктопных программах: Stop Motion Studio, Flipaclip, CapCut, Krita, PowerPoint (как простейший аниматор).
— Научить работать со звуком (запись голоса, подбор музыки, шумы).
— Сформировать навыки написания сценария и раскадровки.,

Развивающие:

— Развить пространственное и образное мышление, чувство ритма и композиции.
— Стимулировать интерес к IT-творчеству и самообразованию через цифровые сервисы.
— Развить навыки тайм - менеджмента и планирования (дедлайны по этапам проекта).

Воспитательные:

— Воспитывать ответственность за общий результат в команде.
— Формировать критическое отношение к готовому контенту (медиаграмотность).
— Стимулировать уважение к труду авторов и культуру цитирования (использование чужого контента только с разрешения).

1.7. Категория учащихся. 8–13 лет. Зачисление по желанию и заявлению родителей. Группы от 12 до 15 человек, разновозрастные.

1.8. Сроки и объём. 1 год (2026–2027 учебный год), 144 часа.

1.9. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий.

***Режим занятий**:* 2 раза в неделю по 2 академических часа (45 мин, перерыв 10 мин).

***Формы**:* групповая, фронтальная, индивидуальные консультации при работе над проектом.

1.10. Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты освоения программы:

В результате освоения программы обучающиеся будут знать:

Предметные:

— Знать этапы создания мультфильма.
— Уметь работать с минимум 2 программами для анимации.
— Создавать раскадровку и простой сценарий.
— Монтировать короткий ролик (до 1 минуты).
— Озвучивать персонажей (своим голосом или с помощью аудиоредактора).

Метапредметные:

— Уметь искать информацию, отбирать главное.
— Планировать свою работу и соблюдать сроки.
— Презентовать результат перед группой.

Личностные:

— Проявлять инициативу, креативность.
— Работать в команде, договариваться.
— Уважать чужой труд и авторские права.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный (тематический) план

№	Разделы и темы	Всего	Теория	Практика	Форма контроля
1	**Вводное занятие (2 ч)**	2	1	1	Беседа
1.1	Инструктаж по ТБ. Что такое анимация в 2026 году	2	1	1	Опрос
2	**Мир современной анимации (36 ч)**	36	10	26	
2.1	Эволюция мультфильмов: от динозавра Герти до нейросетей	4	2	2	Викторина
2.2	Отечественная анимация: «Союзмультфильм»,	4	2	2	Обсуждение

	«Мельница», «Ярко»				
2.3	Тренды 2026: 3D, пиксель-арт, клиповая культура	4	1	3	Практика
2.4	Как устроена студия. Профессии нового времени (режиссёр, моушн-дизайнер, звукорежиссёр)	4	1	3	Деловая игра
2.5	Просмотр и разбор современных короткометражек	6	2	4	Анализ
2.6	Виды анимации: перекладка, пластилин, рисованная, компьютерная, пиксельная	6	1	5	Творческое задание
2.7	Сценарий и раскадровка для короткого ролика	8	1	7	Презентация проекта
3	**Цифровые инструменты аниматора (40 ч)**	40	8	32	
3.1	Мобильная съёмка: основы работы с камерой, свет, стабилизация	8	2	6	Съёмочная практика
3.2	Рисование на планшете: знакомство с Krita / Flipaclip	10	2	8	Готовый персонаж
3.3	Stop Motion Studio: покадровая съёмка	8	2	6	Ролик-анимация
3.4	Монтаж в CapCut / VN: таймлайн, эффекты, переходы	8	1	7	Монтаж клипа
3.5	Работа со звуком (запись речи, подбор музыки, шумы)	6	1	5	Озвучка
4	**Создание собственного мультфильма (36 ч)**	36	6	30	
4.1	Выбор темы, написание сценария	6	2	4	Эскиз
4.2	Создание персонажей и	8	1	7	Готовые

	фонов (цифра или бумага)				материалы
4.3	Съёмка (покадрово / покадровая перекладка)	10	1	9	Черновой материал
4.4	Монтаж, цветокоррекция, титры	8	1	7	Проект
4.5	Озвучка и финальная вычитка	4	1	3	Готовый ролик
5	**Итоговый проект и презентация (30 ч)**	30	6	24	
5.1	Работа в группах над итоговым фильмом	16	2	14	
5.2	Подготовка к защите, создание трейлера	6	2	4	
5.3	Презентация и обсуждение (киновечер)	6	2	4	Защита
5.4	Итоговое занятие (рефлексия)	2	–	2	Опрос
	Итого	**144**	**31**	113	

2.2. Содержание учебного плана

1. Вводное занятие (2 ч)

Теория. Инструктаж по технике безопасности: работа с электрооборудованием, освещением, программным обеспечением, правила поведения в студии. Что такое анимация в 2026 году: определение, границы (не только мультфильмы, но и моушн-графика, визуальные эффекты, интерактивная анимация). Краткий обзор программы курса, ожидаемые результаты, формы итоговой аттестации.

Практика. Знакомство участников (игровой брейнсторминг «Мой любимый мультфильм»). Запись личных ожиданий от курса (в виде текста или короткого аудио).

2. Мир современной анимации (36 ч)

2.1. Эволюция мультфильмов: от динозавра Герти до нейросетей (4 ч)

Теория. Ключевые вехи: праксиноскоп, динозавр Герти (1914), первые звуковые и цветные мультфильмы, Дисней и Уолт, переход к цифре. Влияние нейросетей (генерация кадров, интерполяция, реставрация) на современное производство. Просмотр фрагментов классики (например, «Паровозик Вилли», «Фантазия») и современных примеров с нейросетевыми экспериментами.

Практика. Составление временной ленты (инфографика на бумаге или в Miro) с указанием дат, названий и технологических прорывов. Обсуждение в группах: «Какая эпоха анимации вам ближе и почему?».

2.2. Отечественная анимация: «Союзмультфильм», «Мельница», «Ярко» (4 ч)

Теория. История «Союзмультфильма» (золотая коллекция, уникальные техники – перекладка, пластилин, кукольная). Современные студии: «Мельница» (блокбастеры «Три богатыря»), «Ярко» (сериалы «Смешарики», «Фиксики»). Анализ стилей, бюджетов, целевой аудитории.

Практика. Просмотр и сравнение отрывков (например, «Винни-Пух» vs «Богатыри»). Заполнение сравнительной таблицы (техника, персонажи, сюжет, аудитория). Мини-дискуссия: «Почему советские мультфильмы до сих пор популярны?»

2.3. Тренды 2026: 3D, пиксель-арт, клиповая культура.

Теория. Актуальные визуальные стили: hyper-realistic 3D, low-poly, пиксель-арт, «клиповый» монтаж (быстрая смена кадров, яркие эффекты). Интеграция анимации в социальные сети (Reels, TikTok, YouTube Shorts). Влияние видеоигр и музыкальных клипов.

Практика. Анализ нескольких актуальных коротких роликов (например, с Vimeo или Behance). Создание мудборда (коллажа) своих любимых трендов в цифровом или физическом виде.

2.4. Как устроена студия. Профессии нового времени (4 ч)

Теория. Структура студии: отделы разработки, производства, постпродакшна. Профессии: режиссёр, сценарист, раскадровщик, аниматор (2D/3D), моушн-дизайнер, композитор, звукорежиссёр, продюсер. Гибридные роли (например, аниматор-монтажёр).

Практика. Ролевая игра «Распределение обязанностей» – участники выбирают профессию на время мини-проекта. Создание схемы «идеальной студии» для короткометражки.

2.5. Просмотр и разбор современных короткометражек (6 ч)

Теория. Критерии анализа: идея, персонажи, цветовая гамма, ритм, звуковое решение. Разбор 4–5 короткометражных фильмов (отечественных и зарубежных, включая фестивальные работы). Обсуждение авторских приёмов.

Практика. Написание рецензии-отзыва на одну из работ (объём – 1 страница). Коллективное обсуждение с аргументацией.

2.6. Виды анимации: перекладка, пластилин, рисованная, компьютерная, пиксельная (8 ч)

Теория. Подробно о каждой технике: материалы, инструменты, этапы создания. Примеры культовых работ: «Ежик в тумане» (перекладка), «Пластилиновая ворона», «Корпорация монстров» (3D), «Undertale» (пиксель). Преимущества и ограничения каждого вида.

Практика. Выполнение небольших проб в каждой технике: перекладка из бумажных фигур (по 5–10 кадров); пластилиновая лепка и покадровая съёмка простого движения; рисование на бумаге с покадровой пересъёмкой (флипбук); создание пиксельной анимации в Piskel; знакомство с интерфейсом простых 2D-программ.

2.7. Сценарий и раскадровка для короткого ролика (6 ч)

Теория. Структура короткого сценария (завязка, конфликт, развязка) – в пределах 30 секунд – 1 минуты. Как писать диалоги и ремарки. Раскадровка: принципы композиции, крупности планов, переходов.

Практика. Написание микросценария на тему «Забавное утро» или «Неожиданная встреча». Создание раскадровки из 6–8 кадров (можно рисовать от руки или в цифре).

3. Цифровые инструменты аниматора (40 ч)

3.1. Мобильная съёмка: основы работы с камерой, свет, стабилизация

Теория. Настройки камеры смартфона: выдержка, ISO, фокус, баланс белого. Правила освещения (естественный свет, лампы, отражатели). Способы стабилизации (штатив, стедикам, кронштейн). Форматы видео, разрешение, частота кадров для анимации.

Практика. Съёмка тестового набора кадров с разным освещением и под разными углами. Сравнение результатов и выбор лучших параметров для покадровой съёмки.

3.2. Рисование на планшете: знакомство с Krita / Flipaclip (8 ч)

Теория. Интерфейс программ, инструменты рисования, слои, анимационная временная шкала. Основы рисования персонажей (пропорции, эмоции, динамика).

Практика. Создание простого движения: прыгающий мячик или моргающий персонаж (в Krita или Flipaclip). Отработка техники «кривые» и интерполяции (ключевые кадры).

3.3. Stop Motion Studio: покадровая съёмка (8 ч)

Теория. Принцип покадровой анимации (fps, «onion skin»). Настройка программы, управление съёмкой, импорт фонов. Работа с подвижными объектами (пластилин, куклы).

Практика. Съёмка короткой сцены (10–15 секунд) с движением персонажа (например, шагающий человечек из пластилина). Синхронизация звука с движением (хлопки, шаги).

3.4. Монтаж в CapCut / VN: таймлайн, эффекты, переходы (8 ч)

Теория. Структура таймлайна: видеодорожки, аудиодорожки, текстовые слои. Виды переходов (стыковка кадров, плавное затемнение, динамичные переходы). Использование цветокоррекции и фильтров. Экспорт настроек для разных платформ.

Практика. Монтаж ранее снятых покадровых фрагментов в единый ролик. Добавление заставок, титров, простых эффектов (скорость, замедление, реверс). Создание собственного шорт-клипа из фотографий с переходом.

3.5. Работа со звуком (запись речи, подбор музыки, шумы) (8 ч)

Теория. Основы звукозаписи: микрофоны, шумоподавление, уровень громкости. Поиск бесплатных звуковых библиотек (Freesound, Pixabay). Синхронизация звука с видеорядом, создание аудиодорожек. Простой монтаж звука в Audacity или прямо в CapCut.

Практика. Запись и обработка голоса (четыре варианта интонации для одной фразы). Подбор музыкального фона для своего мини-сюжета. Создание слоя звуковых эффектов (шаги, двери, ветер).

4. Создание собственного мультфильма (36 ч)

4.1. Выбор темы, написание сценария (6 ч)

Теория. Мозговой штурм: как найти идею, опираясь на личный опыт или актуальные тренды. Разработка синопсиса, персонажей и конфликта. Оформление сценария в формате (название, персонажи, локации, диалоги).

Практика. Каждый участник (или группа) пишет сценарий на 30–60 секунд. Взаимное рецензирование и доработка.

4.2. Создание персонажей и фонов (цифра или бумага) (8 ч)

Теория. Дизайн персонажей: характер через форму, цвет, пропорции. Создание фонов: перспектива, детализация, атмосфера. Выбор техники (рисованные, коллажные, 3D-примитивы).

Практика. Создание эскизов персонажей (3 варианта), выбор лучшего. Отрисовка финальных персонажей и основных фонов (в цифре или на бумаге). Подготовка макетов для анимации (разбивка на элементы для перекладки).

4.3. Съёмка (покадрово / покадровая перекладка) (8 ч)

Теория. Планирование съёмочного дня, расстановка света, закрепление камеры. Техника покадровой съёмки с физическими объектами или с перекладкой бумажных фигур.

Практика. Непосредственная съёмка всех сцен по раскадровке. Контроль плавности движения, проверка кадров на мониторе. Внесение корректировок при необходимости.

4.4. Монтаж, цветокоррекция, титры (8 ч)

Теория. Сборка чернового монтажа, синхронизация с временной шкалой. Цветокоррекция для единого стиля (на примере пресетов). Создание вступительных и финальных титров.

Практика. Монтаж всего отснятого материала, расстановка переходов. Применение цветовых фильтров, регулировка яркости/контраста. Оформление титров (имена авторов, название).

4.5. Озвучка и финальная вычитка (6 ч)

Теория. Искусство озвучивания: тембр, темп, эмоциональная окраска. Синхронизация голоса с движениями губ (если есть). Финальная проверка: склейка всех дорожек, устранение шумов.

Практика. Запись голосов персонажей (можно по ролям). Наложение звука на видео, выравнивание громкости. Итоговый просмотр, исправление мелких недочётов.

5. Итоговый проект и презентация (30 ч)

5.1. Работа в группах над итоговым фильмом (12 ч)

Теория. Установка критериев финального проекта: хронометраж (1–2 мин), жанр, техника. Распределение ролей в группах (режиссёр, сценарист, аниматор, звукорежиссёр, монтажёр). Планирование графика работы.

Практика. Полный цикл производства: от сценария до финального рендеринга. Групповые консультации и промежуточные показы (контрольные точки).

5.2. Подготовка к защите, создание трейлера (6 ч)

Теория. Как сделать трейлер: выделить яркие моменты, использовать динамичный монтаж и музыку. Подготовка устной презентации: этапы работы, находки, трудности.

Практика. Монтаж трейлера (до 30 сек) из отснятых материалов. Подготовка слайдов (или постеров) для защиты.

5.3. Презентация и обсуждение (киновечер) (8 ч)

Теория. Регламент защиты, критерии оценки (сюжет, техника, звук, оригинальность).

Практика. Показ всех готовых фильмов (с небольшой вступительной речью от групп). Открытое обсуждение: вопросы, комментарии, голосование зрительских симпатий. Награждение (номинации: «Лучший сценарий», «Лучшая анимация», «Лучший звук» и др.).

5.4. Итоговое занятие (рефлексия) (4 ч)

Теория. Подведение итогов курса, обзор достижений.

Практика. Анкетирование «Что я узнал и чему научился?» Создание общего коллажа или видеоотзыва о курсе. Планирование дальнейшего развития (рекомендации по участию в конкурсах, фестивалях).

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

3.1. Виды контроля и формы оценки.

В ходе реализации программы применяются следующие виды контроля:

Этап	Формы и содержание	Оценочные материалы и критерии
Входной контроль	Анкета «Мой любимый мультфильм», тест на знание терминов, рисунок персонажа.	Баллы не начисляются. Фиксируется стартовый уровень.
Текущий контроль	Наблюдение, мини-опросы, упражнения, «Дневник аниматора».	Баллы не начисляются. Ведется накопительная оценка прогресса.
Итоговый	Публичная защита с	**1. Основные блоки (оценка от 0 до**

контроль (Защита проекта)	демонстрацией фильма.	**5 баллов за каждый):** • Техническое качество (свет, звук, монтаж) • Творческая идея и оригинальность • Презентация (как команда представила работу) **2. Бонусные критерии (оценка +1 балл за каждый):** • Использование современных приёмов (вертикальный формат, динамичный монтаж) • Оригинальное звуковое решение (своя музыка или шумы) • Соблюдение авторского права **Итого: максимум 15 баллов**
Шкала баллов		**10–15** — «Отличный старт» **5–9** — «Хорошая работа» **Ниже 5** — «Базовый уровень, есть куда расти»

Раздел 4. Комплекс организационно-педагогических условий

4.1. Материально-техническое обеспечение программы.

- мультимедийный кабинет, оснащенный оборудованием, позволяющим заниматься монтажом мультипликационных фильмов.

1.	3.Д сканер	1 шт.
2.	3.Д принтер	1 шт.
3.	Графический планшет тип 1	15 шт.
4.	Комплект осветительного оборудования	1 шт.
5.	Микрофон	2 шт.
6.	Фотоаппарат со сменной оптикой и ручными установками	1 шт.
7.	Графическая станция тип 1	1 шт.
8.	Графическая станция тип 2	3 шт.
9.	Клавиатура	4 шт.
10.	Мышь	4 шт.
11.	Шнур	4 шт.

12.	Программное обеспечение для создания анимации	4 шт.
13.	Комплект видеооборудования для съемки видео 360	2 шт.
14.	Комплект оборудования для моделирования виртуальной реальности	1 шт.
15.	Гарнитура виртуальной реальности	10 шт.
16.	Программное обеспечение: Krita (бесплатно), FlipaClip, Stop Motion Studio, CapCut.	-
17.	Доступ к нейросетям (по усмотрению педагога, например, для генерации фонов — с обязательным указанием факта использования).	-
18.	Компьютерный класс с доступом в интернет (4–ПК).	-

4.2. Кадровое обеспечение.

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющих профессиональное образование, соответствующее направленности реализуемой программы.

4.3. Учебно-методическое обеспечение

Методическое обеспечение программы «Современная анимация»

Название раздела	Название и форма методического материала	Методы и приемы организации учебно-воспитательного процесса
Вводное занятие Инструктаж по ТБ. Что такое анимация в 2026 году	1. Презентация «Анимация 2026: от классики к нейросетям» (лекционный материал с видео-примерами). 2. Интерактивный опрос-викторина «Мир анимации» (в сервисах Quizizz или Mentimeter). 3. Инструкция по ТБ (памятка -чек лист для работы с техникой).	• Метод погружения: демонстрация футуристических роликов и обсуждение. • Мозговой штурм: «Каким будет мультфильм через 5 лет?». • Интерактивная лекция с использованием опросов для актуализации знаний-.
Мир современной анимации Эволюция, тренды, профессии, разбор короткометражек,	1. Видеолекции «История анимации: от Герти до нейросетей» (с временной линией). 2. Практикум «Анализ короткометражки» (рабочи	• Проблемно-поисковый метод: сравнение классической и современной анимации-. • Кейс-метод: разбор успешных отечественных

сценарий и раскадровка.	й лист для разбора по кадрам). 3. Технологическая карта «Создание раскадровки» (с шаблонами и примерами)-. 4. Банк профессий «Кто работает над мультфильмом» (инфографика).	проектов («Мельница», «Ярко»). • Практическая работа: создание раскадровки по готовому сценарию • Групповая дискуссия о трендах (3D, пиксель-арт)-.
Цифровые инструменты аниматора Съёмка, рисование, покадровая съёмка, монтаж, звук.	1. Пошаговые инструкции (Гайды) по работе в Krita, Flipaclip, Stop Motion Studio, CapCut/VN-. 2. Мастер-класс «Мобильная фото-съёмка» (схемы света, правила стабилизации). 3. Карточки-задания «Эффекты и переходы» (для самостоятельного монтажа). 4. Методичка «Работа со звуком» (библиотека бесплатных шумов и музыкальных отбивок).	• Метод демонстрации с параллельным выполнением (делай как я). • Тренировочные упражнения на отработку конкретного навыка (например, покадровая съёмка)-. • Исследовательский метод: поиск и подбор музыкального сопровождения под настроение сцены. • Взаимообучение: ученики, освоившие инструмент, помогают другим.
Создание собственного мультфильма От сценария до озвучки и чистового монтажа.	1. Проектная карта «План создания мультфильма» (поэтапный трекер с дедлайнами). 2. Шаблоны для сценария (структура: завязка, кульминация, развязка). 3. Алгоритм «Создание персонажа» (советы по характеру, цвету, пропорциям). 4. Инструкция по озвучке и цветокоррекции (технические чек-листы).	• Метод проектов (ключевой метод всего раздела). • Технология коллективной творческой деятельности (КТД): распределение ролей в группе (режиссёр, аниматор, монтажёр)-. • Поэтапный контроль (скрам-метод): короткие встречи для обсуждения прогресса. • Практикум: синхронизация звука и видео, работа с таймлайном.

Итоговый проект и презентация Работа в группах, создание трейлера, киновечер.	1. Бриф для итогового проекта (техническое задание для групп). 2. Мастер-класс «Как сделать трейлер» (структура, нарезка лучших моментов). 3. План защиты проекта (рекомендации к выступлению). 4. Лист оценки и рефлексии (критерии для жюри и самооценки).	• Проектный метод с элементами соревнования. • Деловая игра «Кинофестиваль»: просмотр работ, голосование, обсуждение-. • Метод портфолио: сбор всех материалов проекта для защиты-. • Рефлексия «Кинозал»: обсуждение ошибок и успехов.
Итоговое занятие (рефлексия)	1. Итоговая анкета «Мой опыт в анимации». 2. Создание общего видеоролика «Лучшие моменты курса».	• Круглый стол: обсуждение впечатлений и планов на будущее. • Выставка достижений: демонстрация лучших раскадровок и персонажей.

Список литературы

Для педагога:

1. Гарднер М. – «Цифровая анимация. Основы». М., 2024.
2. Вильямс Р. – «Аниматор: набор для выживания» (актуально до сих пор).
3. Онлайн-курсы: «Анимация в Krita», «Stop Motion для начинающих» (2025).
4. Статьи на Habr и YouTube-каналы (например, «Современная анимация 2026»).

Для детей и родителей:

1. Сайт «Мультвот» (практические советы).
2. Каналы в Telegram по мобильной анимации.
3. Приложение «Аниматор-конструктор» для самостоятельной тренировки.

Интернет-ресурсы:

- https://animatron.com (простой онлайн-аниматор)
- https://www.render.ru (форум)
- https://vk.com/animator (сообщество)

Приложение №1

Календарный учебный график
1, 2, - группа

Дни занятий: вторник, четверг.

Общее количество занятий: 72 (по 2 часа).

№ п/п	Фактическая дата	Плановая дата	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Вводный								
1		15.09.2026	14:30-15:15 15:25-16:10 16:10-16:55 17:05-17:50	Лекция с презентацией	2	**Вводное занятие.** Инструктаж по ТБ. Что такое анимация в 2026 году.	Махкетинская СОШ	Устный опрос
2		17.09.2026		Лекция - дискуссия	2	Эволюция: от динозавра Герти до нейросетей.	Махкетинская СОШ	Беседа
3		22.09.2026		Лекция	2	Отечественная анимация: «Союзмультфильм», «Мельница», «Ярко».	Махкетинская СОШ	Тестирование
4		24.09.2026		Лекция	2	Тренды 2026: 3D, пиксель-арт, клиповая культура.	Махкетинская СОШ	Опрос
5		29.09.2026		Комбинированное	2	Как устроена студия. Профессии нового времени.	Махкетинская СОШ	Работа с карточками
6		01.10.2026		Практика (Просмотр)	2	Просмотр и разбор современных короткометражек.	Махкетинская СОШ	Анализ фильмов
7		06.10.2026		Практикум	2	Виды анимации: перекладка, пластилин, рисованная.	Махкетинская СОШ	Творческое задание
8		08.10.2026		Лекция	2	Введение в сценаристику. Структура короткого ролика.	Махкетинская СОШ	Конспект

9		13.10.2026		Практика	2	Создание раскадровки (Storyboard) по готовому тексту.	Махкетинская СОШ	**Проверка раскадровки**
Цифровые инструменты								
10		15.10.2026		Лекция	2	Мобильная съёмка: основы работы с камерой.	Махкетинская СОШ	Опрос
11		20.10.2026		Практика	2	Настройка света и стабилизация изображения (смартфон).	Махкетинская СОШ	Практическая работа
12		22.10.2026		Лекция	2	Рисование на планшете: интерфейс Krita / Flipaclip.	Махкетинская СОШ	Наблюдение
13		27.10.2026		Практика	2	Создание первого цифрового рисунка (слои, кисти).	Махкетинская СОШ	Выполнение упражнения
14		29.10.2026		Лекция	2	Stop Motion Studio: интерфейс и настройки для покадровой съёмки.	Махкетинская СОШ	Конспект
15		03.11.2026		Практика	2	Съемка пробной сцены в технике перекладки (цифра).	Махкетинская СОШ	Просмотр
16		05.11.2026		Лекция	2	Монтаж в CapCut / VN: Таймлайн и базовая обрезка.	Махкетинская СОШ	Фронтальный опрос
17		10.11.2026		Практика	2	Монтаж: добавление переходов и базовых эффектов.	Махкетинская СОШ	Практический показ
18		12.11.2026		Комбинированное	2	Работа со звуком: запись речи (микрофон).	Махкетинская СОШ	Запись файла
19		17.11.2026		Практика	2	Подбор музыки и шумов. Сведение чернового материала.	Махкетинская СОШ	Оценка качества монтажа

20		19.11.2026		Интегрированный	2	Создание 5 -секундного GIF-ролика .	Махкетинская СОШ	**Мини-проект**
Создание собственного мультфильма								
21		24.11.2026		Лекция	2	Выбор темы для мультфильма. Мозговой штурм.	Махкетинская СОШ	Таблица идей
22		26.11.2026		Практика	2	Написание сценария и диалогов (групповая работа).	Махкетинская СОШ	Проверка текста
23		01.12.2026		Практика	2	Художественная раскадровка. Раскидровка по планам.	Махкетинская СОШ	Защита раскадровки
24		03.12.2026		Практика (выбор техники)	2	Создание персонажей и фонов (цифра - Krita).	Махкетинская СОШ	Сдача фонового слоя
25		08.12.2026		Практика (бумага)	2	Создание персонажей и фонов (бумага/пластилин).	Махкетинская СОШ	Проверка готовности макетов
26		10.12.2026		Практика	2	Анимация фона (цифровой панорамирование).	Махкетинская СОШ	Наблюдение
27		15.12.2026		Практика	2	Начало покадровой съёмки (цифровой перекладка).	Махкетинская СОШ	Черновой материал
28		17.12.2026		Практика	2	Съёмка сложной сцены с движением персонажа.	Махкетинская СОШ	Промежуточный просмотр
Создание - продолжение + Монтаж								
29		22.12.2026		Практика	2	Продолжение съёмок (сцена 2 и 3).	Махкетинская СОШ	Проверка хронометража
30		24.12.2026		Практика	2	Завершение съёмочного процесса. Сбор всех материалов.	Махкетинская СОШ	Стоп-кадры
31		29.12.2026		Практика	2	Монтаж сцены: синхронизация по	Махкетинская СОШ	Текущий контроль

						раскадровке.		
32		31.12.2026		Практика	2	Цветокоррекция и наложение фильтров.	Махкетинская СОШ	Сравнение "До/После"
33		12.01.2027		Практика	2	Создание титров и внутрикадрового текста.	Махкетинская СОШ	Проверка субтитров
34		14.01.2027		Практика	2	Запись озвучки (актёрское мастерство).	Махкетинская СОШ	Запись аудио
35		19.01.2027		Практика	2	Финальная вычитка: синхронизация звука и картинки.	Махкетинская СОШ	**Готовый черновик**
Итоговый проект - Групповая работа								
36		21.01.2027		консультация	2	Итоговый проект. Формирование групп и бриф.	Махкетинская СОШ	Распределение ролей
37		26.01.2027		Практика	2	Групповая разработка идеи итогового фильма.	Махкетинская СОШ	Утверждение темы
38		28.01.2027		Практика	2	Создание персонажей для итогового фильма.	Махкетинская СОШ	Эскизы
39		02.02.2027		Практика	2	Сборка декораций и фонов (групповая работа).	Махкетинская СОШ	Наблюдение
40		04.02.2027		Практика	2	Покадровая съёмка итогового проекта (Сцена 1).	Махкетинская СОШ	Проверка кадров
41		09.02.2027		Практика	2	Покадровая съёмка итогового проекта (Сцена 2).	Махкетинская СОШ	Проверка кадров
42		11.02.2027		Практика	2	Покадровая съёмка итогового проекта (Сцена 3).	Махкетинская СОШ	Проверка кадров
43		16.02.2027		Практика	2	Оцифровка материалов и предварительный монтаж.	Махкетинская СОШ	Просмотр логики

Монтаж и звук проекта								
44		18.02.2027		Практика	2	Чистовой монтаж итогового фильма.	Махкетинская СОШ	Текущий контроль
45		23.02.2027		Практика	2	Цветокоррекция и визуальные эффекты для фильма.	Махкетинская СОШ	Проверка
46		25.02.2027		Практика	2	Запись озвучки итогового фильма.	Махкетинская СОШ	Аудио - дорожка
47		02.03.2027		Практика	2	Наложение музыки и звуковых эффектов.	Махкетинская СОШ	Сведение
48		04.03.2027		Практика	2	Финальный рендеринг и экспорт в MP4.	Махкетинская СОШ	Готовый фильм
Защита и презентация								
49		09.03.2027		Комбинированное	2	Подготовка к защите: составление плана презентации.	Махкетинская СОШ	План выступления
50		11.03.2027		Практика	2	Создание трейлера/тизера к итоговому фильму.	Махкетинская СОШ	Проверка трейлера
51		16.03.2027		Практика	2	Создание постеров и афиш к фильму.	Махкетинская СОШ	Готовый постер
52		18.03.2027		Комбинированное	2	Репетиция защит. Отработка речи спикеров.	Махкетинская СОШ	Хронометраж речи
53		23.03.2027		Практика	2	Доработка недочетов по просьбам групп.	Махкетинская СОШ	Индивидуальные консультации
54		25.03.2027		Комбинированное	2	Подготовка дипломов и грамот, оформление зала.	Махкетинская СОШ	Организационная работа
Презентация								
55		30.03.2027		Открытое занятие	2	Защита итоговых фильмов. Просмотр 1-й группы.	Махкетинская СОШ	Коллективное обсуждение

56		01.04.2027		Открытое занятие	2	Защита итоговых фильмов. Просмотр 2-й группы.	Махкетинская СОШ	Коллективное обсуждение
57		06.04.2027		Открытое занятие	2	Защита итоговых фильмов. Просмотр 3-й группы.	Махкетинская СОШ	Коллективное обсуждение
58		08.04.2027		Киновечер	2	Презентация всех работ. Голосование зрителей.	Махкетинская СОШ	Показ для родителей
Заключительный								
59		13.04.2027		Круглый стол	2	Обсуждение итогов. Рефлексия: что получилось.	Махкетинская СОШ	Беседа
60		15.04.2027		Лекция	2	Взгляд в будущее: тренды анимации 2027.	Махкетинская СОШ	Дискуссия
61		20.04.2027		Практика	2	Создание портфолио (сбор лучших работ в PDF).	Махкетинская СОШ	Готовое портфолио
62		22.04.2027		Комбинированное	2	Мастер-класс от приглашенного	Махкетинская СОШ	Вопрос-ответ
63		27.04.2027		Лекция	2	Где дальше учиться? Обзор ВУЗов и конкурсов.	Махкетинская СОШ	Конспект
64		29.04.2027		Практика	2	Доработка личных блогов или каналов с работами.	Махкетинская СОШ	Проверка ссылок
65		04.05.2027		Игра	2	"Знатоки анимации" по пройденным темам.	Махкетинская СОШ	Интерактив
66		06.05.2027		Практика	2	Анимационный коллаж: итог года в картинках.	Махкетинская СОШ	Творческая работа
67		11.05.2027		Практика	2	Подготовка итоговых постеров для выставки.	Махкетинская СОШ	Готовый постер
68		13.05.2027		Выставка	2	Оформление стенда "Лучшие кадры сезона".	Махкетинская СОШ	Оформление стенда

69		18.05.2027		Выставка	2	Просмотр всех черновиков и смешных дублей.	Махкетинская СОШ	Эмоциональный отклик
70		20.05.2027		Беседа	2	Анкетирование "Что дал мне этот курс".	Махкетинская СОШ	Анкета
71		25.05.2027		Организационное	2	Выдача грамот для лучших	Махкетинская СОШ	-
72		27.05.2027		Итоговое занятие	2	**Рефлексия.** Финальное чаепитие. "Чему мы научились".	Махкетинская СОШ	Свободный

Календарный учебный график
3,4, - группа

Дни занятий: среда, пятница.

Общее количество занятий: 72 (по 2 часа).

№ п/п	Фактическая дата	Плановая дата	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Вводный								
1		16.09.2026	14:30-15:15 15:25-16:10 16:10-16:55 17:05-17:50	Лекция с презентацией	2	**Вводное занятие.** Инструктаж по ТБ. Что такое анимация в 2026 году.	Махкетинская СОШ	Устный опрос
2		18.09.2026		Лекция - дискуссия	2	Эволюция: от динозавра Герти до нейросетей.	Махкетинская СОШ	Беседа
3		23.09.2026		Лекция	2	Отечественная анимация: «Союзмультфильм», «Мельница», «Ярко».	Махкетинская СОШ	Тестирование
4		25.09.2026		Лекция	2	Тренды 2026: 3D, пиксель-арт, клиповая культура.	Махкетинская СОШ	Опрос
5		30.09.2026		Комбинированное	2	Как устроена студия. Профессии нового времени.	Махкетинская СОШ	Работа с карточками
6		02.10.2026		Практика (Просмотр)	2	Просмотр и разбор современных короткометражек.	Махкетинская СОШ	Анализ фильмов
7		07.10.2026		Практикум	2	Виды анимации: перекладка, пластилин, рисованная.	Махкетинская СОШ	Творческое задание
8		09.10.2026		Лекция	2	Введение в сценаристику. Структура короткого ролика.	Махкетинская СОШ	Конспект
9		14.10.2026		Практика	2	Создание раскадровки (Storyboard) по готовому тексту.	Махкетинская СОШ	**Проверка раскадровки**

Цифровые инструменты								
10		16.10.2026		Лекция	2	Мобильная съёмка: основы работы с камерой.	Махкетинская СОШ	Опрос
11		21.10.2026		Практика	2	Настройка света и стабилизация изображения (смартфон).	Махкетинская СОШ	Практическая работа
12		23.10.2026		Лекция	2	Рисование на планшете: интерфейс Krita / Flipaclip.	Махкетинская СОШ	Наблюдение
13		28.10.2026		Практика	2	Создание первого цифрового рисунка (слои, кисти).	Махкетинская СОШ	Выполнение упражнения
14		30.10.2026		Лекция	2	Stop Motion Studio: интерфейс и настройки для покадровой съёмки.	Махкетинская СОШ	Конспект
15		04.11.2026		Практика	2	Съемка пробной сцены в технике перекладки (цифра).	Махкетинская СОШ	Просмотр
16		06.11.2026		Лекция	2	Монтаж в CapCut / VN: Таймлайн и базовая обрезка.	Махкетинская СОШ	Фронтальный опрос
17		11.11.2026		Практика	2	Монтаж: добавление переходов и базовых эффектов.	Махкетинская СОШ	Практический показ
18		13.11.2026		Комбинированное	2	Работа со звуком: запись речи (микрофон).	Махкетинская СОШ	Запись файла
19		18.11.2026		Практика	2	Подбор музыки и шумов. Сведение чернового материала.	Махкетинская СОШ	Оценка качества монтажа
20		20.11.2026		Интегрированный	2	Создание 5 -секундного GIF-ролика .	Махкетинская СОШ	**Мини-проект**
Создание собственного мультфильма								
21		25.11.2026		Лекция	2	Выбор темы для мультфильма. Мозговой штурм.		Таблица идей
22		27.11.2026		Практика	2	Написание сценария и диалогов (групповая работа).	Махкетинская СОШ	Проверка текста

23		02.12.2026		Практика	2	Художественная раскадровка. Раскидровка по планам.	Махкетинская СОШ	Защита раскадровки
24		04.12.2026		Практика (выбор техники)	2	Создание персонажей и фонов (цифра - Krita).	Махкетинская СОШ	Сдача фонового слоя
25		09.12.2026		Практика (бумага)	2	Создание персонажей и фонов (бумага/пластилин).	Махкетинская СОШ	Проверка готовности макетов
26		11.12.2026		Практика	2	Анимация фона (цифровой панорамирование).	Махкетинская СОШ	Наблюдение
27		16.12.2026		Практика	2	Начало покадровой съёмки (цифровой перекладка).	Махкетинская СОШ	Черновой материал
28		18.12.2026		Практика	2	Съёмка сложной сцены с движением персонажа.	Махкетинская СОШ	Промежуточный просмотр
Создание - продолжение + Монтаж								
29		23.12.2026		Практика	2	Продолжение съёмок (сцена 2 и 3).	Махкетинская СОШ	Проверка хронометража
30		25.12.2026		Практика	2	Завершение съёмочного процесса. Сбор всех материалов.	Махкетинская СОШ	Стоп-кадры
31		30.12.2026		Практика	2	Монтаж сцены: синхронизация по раскадровке.	Махкетинская СОШ	Текущий контроль
32		13.01.2027		Практика	2	Цветокоррекция и наложение фильтров.	Махкетинская СОШ	Сравнение "До/После"
33		15.01.2027		Практика	2	Создание титров и внутрикадрового текста.	Махкетинская СОШ	Проверка субтитров
34		20.01.2027		Практика	2	Запись озвучки (актёрское мастерство).	Махкетинская СОШ	Запись аудио
35		22.01.2027		Практика	2	Финальная вычитка: синхронизация звука и картинки.	Махкетинская СОШ	**Готовый черновик**

Итоговый проект - Групповая работа								
36		27.01.2027		консультация	2	Итоговый проект. Формирование групп и бриф.	Махкетинская СОШ	Распределение ролей
37		29.01.2027		Практика	2	Групповая разработка идеи итогового фильма.	Махкетинская СОШ	Утверждение темы
38		03.02.2027		Практика	2	Создание персонажей для итогового фильма.	Махкетинская СОШ	Эскизы
39		05.02.2027		Практика	2	Сборка декораций и фонов (групповая работа).	Махкетинская СОШ	Наблюдение
40		10.02.2027		Практика	2	Покадровая съёмка итогового проекта (Сцена 1).	Махкетинская СОШ	Проверка кадров
41		12.02.2027		Практика	2	Покадровая съёмка итогового проекта (Сцена 2).	Махкетинская СОШ	Проверка кадров
42		17.02.2027		Практика	2	Покадровая съёмка итогового проекта (Сцена 3).	Махкетинская СОШ	Проверка кадров
43		19.02.2027		Практика	2	Оцифровка материалов и предварительный монтаж.	Махкетинская СОШ	Просмотр логики
Монтаж и звук проекта								
44		24.02.2027		Практика	2	Чистовой монтаж итогового фильма.	Махкетинская СОШ	Текущий контроль
45		26.02.2027		Практика	2	Цветокоррекция и визуальные эффекты для фильма.	Махкетинская СОШ	Проверка
46		03.03.2027		Практика	2	Запись озвучки итогового фильма.	Махкетинская СОШ	Аудио - дорожка
47		05.03.2027		Практика	2	Наложение музыки и звуковых эффектов.	Махкетинская СОШ	Сведение
48		10.03.2027		Практика	2	Финальный рендеринг и экспорт в MP4.	Махкетинская СОШ	Готовый фильм
Защита и презентация								
49		12.03.2027		Комбинированное	2	Подготовка к защите: составление плана презентации.	Махкетинская СОШ	План выступления

50		17.03.2027		Практика	2	Создание трейлера/тизера к итоговому фильму.	Махкетинская СОШ	Проверка трейлера
51		19.03.2027		Практика	2	Создание постеров и афиш к фильму.	Махкетинская СОШ	Готовый постер
52		24.03.2027		Комбинированное	2	Репетиция защит. Отработка речи спикеров.	Махкетинская СОШ	Хронометраж речи
53		26.03.2027		Практика	2	Доработка недочетов по просьбам групп.	Махкетинская СОШ	Индивидуальные консультации
54		31.03.2027		Комбинированное	2	Подготовка дипломов и грамот, оформление зала.	Махкетинская СОШ	Организационная работа
Презентация								
55		02.04.2027		Открытое занятие	2	Защита итоговых фильмов. Просмотр 1-й группы.	Махкетинская СОШ	Коллективное обсуждение
56		07.04.2027		Открытое занятие	2	Защита итоговых фильмов. Просмотр 2-й группы.	Махкетинская СОШ	Коллективное обсуждение
57		09.04.2027		Открытое занятие	2	Защита итоговых фильмов. Просмотр 3-й группы.	Махкетинская СОШ	Коллективное обсуждение
58		14.04.2027		Киновечер	2	Презентация всех работ. Голосование зрителей.	Махкетинская СОШ	Показ для родителей
Заключительный								
59		16.04.2027		Круглый стол	2	Обсуждение итогов. Рефлексия: что получилось.		Беседа
60		21.04.2027		Лекция	2	Взгляд в будущее: тренды анимации 2027.	Махкетинская СОШ	Дискуссия
61		23.04.2027		Практика	2	Создание портфолио (сбор лучших работ в PDF).	Махкетинская СОШ	Готовое портфолио
62		28.04.2027		Комбинированное	2	Мастер-класс от приглашенного	Махкетинская СОШ	Вопрос-ответ
63		30.04.2027		Лекция	2	Где дальше учиться? Обзор ВУЗов и конкурсов.	Махкетинская СОШ	Конспект
64		05.05.2027		Практика	2	Доработка личных блогов или каналов с работами.	Махкетинская СОШ	Проверка ссылок

65		07.05.2027		Игра	2	"Знатоки анимации" по пройденным темам.	Махкетинская СОШ	Интерактив
66		12.05.2027		Практика	2	Анимационный коллаж: итог года в картинках.	Махкетинская СОШ	Творческая работа
67		14.05.2027		Практика	2	Подготовка итоговых постеров для выставки.	Махкетинская СОШ	Готовый постер
68		19.05.2027		Выставка	2	Оформление стенда "Лучшие кадры сезона".	Махкетинская СОШ	Оформление стенда
69		21.05.2027		Выставка	2	Просмотр всех черновиков и смешных дублей.	Махкетинская СОШ	Эмоциональный отклик
70		26.05.2027		Беседа	2	Анкетирование "Что дал мне этот курс".	Махкетинская СОШ	Анкета
71		28.05.2028		Организационное	2	Выдача грамот для лучших	Махкетинская СОШ	-
72		31.05.2027		Итоговое занятие	2	**Рефлексия.** Финальное чаепитие. "Чему мы научились".	Махкетинская СОШ	Свободный