

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКАЯ ШКОЛА ИСКУССТВ ИМ. М. Г. ЭРДЕНКО №1»
Г. СТАРЫЙ ОСКОЛ СТАРООСКОЛЬСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ПО УЧЕБНОМУ ПРЕДМЕТУ
ОЗНАКОМИТЕЛЬНОГО ЦИКЛА
«АНИМАЦИЯ И 3D ГРАФИКА»**

Срок обучения - полугодие

**Старый Оскол
2026**

Принято педагогическим советом МБУ ДО «ДШИ им. М. Г. Эрденко №1» Протокол № 5 от 25 марта 2026 года	Утверждено Приказ № 120-од от 25 марта 2026 года
--	---

Разработчик:

Березина Ольга Денисовна
Преподаватель студии анимация 3-d
графики МБУ ДО «Детская школа
искусств им. М. Г. Эрденко №1»
г. Старый Оскол

Ишеева Елена Сергеевна
методист МБУ ДО «Детская школа
искусств им. М. Г. Эрденко № 1»
г. Старый Оскол

Рецензент:

Ивницкий Алексей Иванович
Директор Центра дополнительного
образования БГИИК, руководитель
Школы креативных индустрий
г. Белгорода

Содержание

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

- 1.1. Общая характеристика программы
- 1.2. Актуальность, цель и задачи программы

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

- 2.1. Календарно-тематический план
- 2.2. Годовые требования
- 2.3. Планируемые результаты
- 2.4. Календарный учебный график

3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

- 3.1. Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения образовательной программы
- 3.2 Виды и формы аттестации

4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа учебного предмета «Основы анимация и 3d графика» **разработана в соответствии с:**

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)», утвержденные Министерством образования и науки РФ 18.11.2015;
- Долгосрочной программой содействия занятости молодежи на период до 2030 г. от 14.12.2021 № 3581-р.;
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 года № 28);
- локальными актами ФГБОУ ВО «Российский государственный институт сценических искусств», регламентирующими организацию образовательного процесса.

Направленность программы

Направленность программы: художественная.

Адресат программы

Обучающиеся 12–18 лет, имеющие интерес к изучению направления креативных технологий в области анимации, готовых к работе в группе и участию в проектной деятельности.

Объем и срок реализации программы

Срок реализации программы – полугодие.

Объем программы:

I полугодие: 16 академических часов;

II полугодие: 19 академических часов.

Режим занятий – 1 раз в неделю.

1.2. Актуальность, цель и задачи программы

Актуальность программы заключается в создании особой, творческой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у учащихся комплекса знаний, умений и навыков в области видеопроизводства, но и направлена на воспитание и развитие у обучающихся эстетических взглядов, потребности общения с духовными ценностями, вне зависимости от выбранного в дальнейшем направления профессионального роста.

Цель программы: погрузить обучающихся в контекст креативных индустрий через

проектную работу с привлечением представителей конкретных творческих профессий и помочь определиться с направлением специализации и дальнейшего профессионального развития.

Основная цель образовательной программы – формирование устойчивого интереса к творческой деятельности, формирование и развитие навыков в области анимации, обогащение их мировоззрения, воспитание художественного вкуса, а также формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок, потребности общения с духовными ценностями.

Задачи программы:

1. Создание условий для художественного образования, эстетического воспитания, духовно нравственного развития обучающихся;
2. обеспечение освоения этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
3. создание/реализация творческих проектов с использованием современных цифровых технологий по направлению анимация.
4. Приобретение обучающимися опыта творческой деятельности;
5. Освоение обучающимися принципов съемки, применение различного основного и вспомогательного оборудования.
6. Ознакомление обучающихся со стандартными и специфическими приемами обработки анимации;
7. Развитие интереса к анимации, воображения, мышления, воли – качеств личности, необходимых для осуществления творческой деятельности.

Формы проведения занятий

Методы обучения: словесный, наглядный, практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, проектный и проч.

Форма организации образовательного процесса: лекция, тренинг, беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, практическое занятие, презентация, творческая мастерская, фестиваль, экскурсия.

Формы организации деятельности обучающихся на занятии: фронтальная, коллективная, групповая, подгрупповая, индивидуально-групповая.

Материально-технические условия реализации учебного предмета

Материально-техническая база образовательной организации формируется в соответствии с санитарными и противопожарными нормами, нормами охраны труда.

Каждый обучающийся обеспечивается доступом к библиотечным фондам МБУ ДО «ДШИ им. М.Г. Эрденко №1». Также обучающиеся обеспечены доступом к сети Интернет (во время самостоятельной работы).

Библиотечный фонд укомплектовывается печатными и/или электронными изданиями учебников и учебно-методической литературы, а также другими материалами, необходимыми для занятий на занятиях в студии.

Материально-техническое оснащение

Студия предназначена для теоретических занятий и съемочного процесса и

предполагает размещение 10 обучающихся и одного педагога. Площадь – 56,13 кв. м. Помещение разделено на две зоны – стационарные рабочие места с компьютерами, и интерактивная зона для общих теоретических процессов и аналоговой съемки. В помещении есть окна, с возможностью плотного затемнения (рулонные шторы – жалюзи (блэкаут) и шторы ткань). Имеется система кондиционирования воздуха.

Зона компьютерной анимации предполагает 10 рабочих мест с компьютерами, соединенными между собой сервером, с возможностью выхода в интернет. Каждое рабочее место снабжено компьютером, монитором 4К, графическим планшетом, мышью, наушниками. Монтажная станция снабжена дополнительным монитором и акустическими мониторами. В состав оборудования студии входят: две мультимашины, интерактивный экран, столы аудиторные, стулья, стеллажи (шкафы) для хранения рабочих материалов, проектных работ, техники (фотокамеры, штативы, аккумуляторы, блоки питания, диктофоны и проч.).

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Календарно-тематический план

№	Тема и содержание урока	Количество часов	дата
1 четверть			
1	Компьютеры в жизни. Знакомство с детьми и детей друг с другом.	1	
2	Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ.	1	
3	Мастер-класс «Знакомство с компьютером...»	1	
4	Изучение видов аналоговой анимации: рисованная, пластилиновая, кукольная.	1	
5	Знакомство с такими понятиями как: «Аналоговая анимация», «Фаза движения» и «Раскадровка»	1	
6	История возникновения и эволюция персонального компьютера от зданий-компьютеров, до планшетов.	1	
7	Эволюция компьютерной графики и перспективы ее дальнейшего развития.	1	
8	Значение и применение 2D и 3D графики, в повседневной жизни Контрольный урок	1	
	Итого:	8	
2 четверть			
1.	Основы техники безопасности для правильной и комфортной работы на компьютере, защита от стирания информации, защита от вирусов, правила обращения с техникой.	1	
2.	Структура папок и работа с ними.	1	
3.	Отличия растровой и векторной графики. Интерфейс графического редактора.	1	
4.	Способы выделения и трансформаций.	1	
5.	Маски. Эффекты и стили. Кисти и фигуры.	1	

6.	Создание композиции на коллективно выбранную тему. Подготовка проекта	1	
7.	Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.	1	
8.	Контрольный урок	1	
	Итого:	8	
	3 четверть		
1.	Компьютеры в жизни. Знакомство с детьми и детей друг с другом.	1	
2.	Правила поведения и правила безопасности при работе с ПЭВМ.	1	
3.	Мастер-класс «Знакомство с компьютером...»	1	
4.	Изучение видов аналоговой анимации: рисованная, пластилиновая, кукольная.	1	
5.	Знакомство с такими понятиями как: «Аналоговая анимация», «Фаза движения» и «Раскадровка»	2	
6.	История возникновения и эволюция персонального компьютера от зданий-компьютеров, до планшетов.	1	
7.	Эволюция компьютерной графики и перспективы ее дальнейшего развития.	1	
8.	Значение и применение 2D 3D графики, в повседневной жизни	1	
9.	Основы техники безопасности для правильной и комфортной работы на компьютере	1	
10.	Структура папок и работа с ними.	1	
	Итого:	11	
	4 четверть		
1.	Отличия растровой и векторной графики. Интерфейс графического редактора.	1	
2.	Способы выделения и трансформаций.	1	
3.	Маски. Эффекты и стили. Кисти и фигуры.	1	
4.	Создание композиции на коллективно выбранную тему. Подготовка проекта	1	
5.	Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.	1	
6.	Выбор модуля и темы собственного проекта, для самостоятельной реализации.	1	
7.	Создание индивидуального проекта по двум ранее изученным модулям.	1	
8.	Контрольный урок	1	
	Итого:	8	

2.2. Годовые требования

Задания включают работу по различным направлениям в области креативных технологий. Основная деятельность ученика – проектная. Учащиеся студии анимации должны принимать активное участие в проектной деятельности, конкурсах.

Задача педагога – максимальная реализация творческого потенциала ученика, при необходимости подготовка его к поступлению в профессиональную образовательную организацию.

Первый класс (1 час в неделю)

Годовые требования

За время обучения учащийся должен создать не менее двух творческих проектов. Один проект должен быть представлен на защиту в конце полугодия (обучения по данной программе). Защита проекта проходит на контрольном уроке.

За учебный год учащийся должен овладеть

- базовыми сведениями о компьютерах и компьютерных технологиях.
- навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- с основными современными профессиями в области информационных технологий.

2.3. Планируемые результаты

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим обучающимся, педагогам и работникам;
- обучающийся ответственно относится к обучению;
- обучающийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- обучающийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- обучающийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для его использования в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства и продуктов креативных индустрий.

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание, умеет принимать и реализовывать учебную задачу;
- обучающийся оценивает результаты своей работы и получившийся творческий продукт, соотносит его с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- обучающийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно творческой и проектной деятельности;
- обучающийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- обучающийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для практического освоения содержания образовательной программы: создания творческих продуктов, творческого исследования окружающего мира;
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта – препродакшн, продакшн, постпродакшн;

обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

Предметные:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве и использует их в практической деятельности, может правильно интерпретировать поставленную задачу;
- обучающийся знает историю аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для съемки и монтажа, базовые законы движения;
- обучающийся снимает последовательную (покадровую) перекладную анимацию и умеет фазовать на кальке, монтирует результат в Adobe Premiere;
- обучающийся знает историю 2D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;
- обучающийся создает 2D анимацию, используя автоматическое движение и key framing, подготовив предварительно персонажа и фон в Photoshop;
- обучающийся знает историю анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподавания анимационного фильма;
- обучающийся может самостоятельно осуществить процесс анимационной режиссуры: продумать идею, нарисовать раскадровку, сделать аниматик на ее основе;
- обучающийся может организовать производство анимационного фильма: осуществить художественную постановку, изготовление фонов, персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

2.4. Календарный учебный график

Календарный учебный график реализации дополнительной общеобразовательной программы учебного предмета «Основы анимация и 3d графика»

Полугодие обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 полугодие	01.09.2026	28.12.2026	16	16	1 раз в неделю
2 полугодие	09.01.2027	31.05.2027	19	19	1 раз в неделю

3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

3.1 Система и критерии оценок промежуточной и итоговой аттестации результатов освоения образовательной программы

Оценка качества реализации программы включает в себя текущий контроль успеваемости, промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся.

В качестве средств текущего контроля успеваемости в ШКИ используются устные опросы, тестирование, презентации проектов и их защита. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Промежуточная аттестация проводится в форме контрольного итогового урока. Контрольные уроки в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Экзамены по данной программе не предусмотрены. По завершении изучения учебного предмета по итогам промежуточной аттестации обучающимся выставляется оценка, которая заносится в свидетельство об окончании учреждения.

Виды контроля:

- проведение защиты проектных работ и аттестация
- наблюдение за посещаемостью, активностью учащихся на занятиях.

Виды и формы аттестации:

Промежуточная аттестация проводится в счет аудиторного времени во время прохождения каждого из шести модулей программы. Объем приобретенных знаний, уровень умений и навыков должен соответствовать программным требованиям. Самостоятельные задания должны выполняться полностью и в пределах установленного срока. Индивидуальный подход к обучающемуся может выражаться в разном по сложности материале. В отдельных случаях возможно увеличение срока для выполнения самостоятельного задания.

Для аттестации учащихся используется балльная система оценок с градацией:

5 («отлично») – обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), хорошие знания специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; полное усвоение основной и дополнительной литературы; в полном объеме выполненное задание, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче и не копирует проекты других лиц, проект имеет четкую структуру, аккуратен, последователен.

4 («хорошо») – обучающийся показал систематизированные, полные знания по всем поставленным вопросам в объеме образовательной программы (учебного предмета); использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответов на вопросы; усвоение основной и некоторой дополнительной литературы; при ответе допускает единичные несущественные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий, проект выполнен в установленные сроки, работа соответствует поставленной задаче но имеет незначительные ошибки.

3 («удовлетворительно») – обучающийся показал достаточный объем знаний в рамках образовательного стандарта; умение под руководством преподавателя решать стандартные (типовые) задачи; при ответе допускает существенные ошибки в изложении материала и выводах, не в полной мере выполнил задание, проект не соответствует поставленной задаче.

2 («неудовлетворительно») - обучающийся показал недостаточный объем знаний в рамках образовательной программы; изложение ответа на вопрос с существенными техническими и логическими ошибками; не выполнил задание в полном объеме.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Головкин С. И. Креатив-технологии в библиотечной сфере : монография / С. И. Головкин. – Москва : Пашков дом, 2012 – 165с.
2. Дрозд А. Н. Декоративная графика: учебное пособие / А. Н. Дрозд. — Кемерово: КемГИК, 2018 — 60 с. — ISBN 978-5-8154-0418-2. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/121893> — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Еремин И. Е. Имитационное моделирование линейных динамических систем: учебное пособие / И. Е. Еремин, В. В. Еремина, О. В. Жилиндина. — Благовещенск: АМГУ, 2017 — 132 с. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/156493> — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Иванов, А. Как придумать идею, если вы не Огилви / Алексей Иванов. – Москва : Альпина Паблишер, 2015 – 235с.
5. Кариа А. Поражай своей презентацией : 30 правил создания впечатляющего слайд-шоу от лучших спикеров TED Talks / Акаш Кариа пер. с англ. Т. Порошиной. – Москва : Бомбора™ : Эксмо, 2019 – 205 с.
6. Компьютерное моделирование инновационной деятельности промышленных предприятий: учебное пособие / Ю. А. Антохина, А. Г. Варжапетян, Е. Г. Семенова, М. С. Смирнова. — Санкт-Петербург: ГУАП, 2021 — 189 с. — ISBN 978-5-8088-1598-8. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/216482> — Режим доступа: для авториз. пользователей.
7. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2017
Рожественская Н. В. Креативность : пути развития и тренинги / мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017.
Н. В. Рожественская, А. В. Толшин. – Санкт-Петербург : Речь, 2006 – 316.
8. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма.
9. Сотой М. Код креативности : как искусственный интеллект учится писать, рисовать и думать / Маркус дю Сотой ; пер. с англ.: Д. А. Прокофьев. – Москва : КоЛибри : Азбука-Аттикус, 2020 – 381, [1] с.
СПб.: Сеанс, 2019
10. Титов А. К. Численное моделирование механического движения: учебное пособие / А. К. Титов. — Архангельск: САФУ, 2017 — 120 с. — ISBN 978- 15 5-261-01162-0. — Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/161725> — Режим доступа: для авториз. пользователей.
11. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019
12. Филлипс Ч. 50+50. Креатив и образное мышление : 50+50 задач для
13. Флорида Р. Креативный класс : люди, которые создают будущее / Ричард Флорида ; пер. с англ. Н. Яцюк. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2016 – 373 с.
14. Хроники кинопроцесса / составитель Н. А. Цыркун. — Москва: ВГИК им. С.А.Герасимова, 2017 — Выпуск 10: (фильмы 2016 года) — 2017 — 260 с. — ISBN 978-5-87149-207-9. — Текст: электронный // Лань: электроннобиблиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/181282> — Режим доступа: для авториз. пользователей. Эксмо, 2010 – 185 с.