

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

Лицей №126

Калининского района Санкт-Петербурга

Утверждена

Принята

Приказом 17/4 от 15.01.2025

Педагогическим советом

ГБОУ Лицей № 126 Калининского района

Директор ГБОУ Лицей № 126

Санкт-Петербурга

Калининского района

протокол № 1 от 30.08.2024

Санкт-Петербурга

_____ А.А. Рагимова

Дополнительная общеразвивающая программа

«Компьютерная анимация»

(социально-гуманитарная направленность)

Возраст обучающихся: 11-14 лет

Срок освоения: 1 год

Разработчик программы:

Щербакова Кристина Игоревна,

педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Хотя общемировой архив произведений искусства ежедневно пополняется миллионами новых творений – от музыки до книг, от кино до картин – некоторые из них остаются в памяти человечества на долгие годы и даже столетия. Из них люди черпают вдохновение, возвращаются к ним, взрослея, а порой и самовыражаются, представляя миру результат своей собственной интерпретации подобных произведений и рождая уникальные идеи. Подобный творческий процесс неизменно сопровождается сложным переплетением многих навыков: психология, актёрское мастерство, прикладные навыки сферы искусства, понимание собственного тела, его физики и особенностей, тонких взаимодействий природных сил и явлений и т.д. Отдельные элементы соединяются, рождая новые синтетические искусства – и одним из самых наглядных из таких сложносоставных искусств является анимация.

Безусловно, анимационное искусство прошло бесконечно долгий путь от наскальных рисунков до полноценных фильмов в виртуальной реальности – и всё же с каждым годом оно находит всё новые и новые формы для того, чтобы вновь передавать через свои образы уже давно известные идеи. Однако создание анимационной работы – процесс невероятно трудоёмкий и требующий определённого уровня должных художественных навыков. Для того чтобы получить такие навыки и создавать произведения, которые отличались бы актуальностью и новизной даже в наш век пресыщения контентом, можно изучить это искусство самостоятельно или же посетить курсы в учебном заведении.

Освоение детьми подобной образовательной программы в школьном возрасте позволяет не просто изучить для общего развития историческое и прикладное значение анимации – оно даёт возможность получить развить целый ряд творческо-психологических и физических навыков, повысить наблюдательность и понимание времени и пространства вокруг себя, эффективнее выстроить общение с другими людьми, развить художественный вкус и приобрести актуальные практические навыки для дальнейшего профессионального роста в этой сфере. Многогранность искусства анимации позволит ребёнку открыть новые грани и в себе, и в окружающих, а завершённый курс дополнительной образовательной программы обеспечит его портфолио с несколькими работами для личного роста, участия в конкурсах и фестивалях творческой направленности или успешного поступления в высшее учебное заведение.

Актуальность данной программы определяется запросом учеников и их родителей в расширении кругозора, развитии художественного вкуса, освоении навыков творческо-прикладной направленности с возможностью дальнейшего эффективного освоения материала, необходимого для поступления в высшее учебное заведение или на профессиональные курсы. Анимация давно перестала быть только лишь аттракционом и развлечением, но стала вдобавок отдельным видом искусства, освоение которого приносит плоды психологические, духовные, интеллектуальные и практические. Это потенциальная профессия с возросшей востребованностью, высоко обеспечивающая финансово и духовно, с развитым отечественным рынком и запросом на молодых специалистов. С другой стороны узконаправленный набор навыков, развиваемых с курсом, позволит ребёнку ещё в школьном возрасте чувствовать себя увереннее и успешно социализироваться в обществе как сверстников, так и круга общения вне школьных стен.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена необходимостью последовательного и структурированного изучения методически выстроенного материала ввиду

сложноохватываемого объёма и направленности информации и навыков, развивающихся в ходе обучения. Дети, развивающиеся посредством творческих задач варьирующегося масштаба и различных подходов к реализации их решений, пока не имеют должного уровня рефлексии и долгосрочной оценки собственных действий и выводов и нуждаются в педагогическом руководстве для корректирования курса их развития и профессиональной оценке их действий.

Программа разработана в соответствии с:

– Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», (далее - ФЗ № 273);

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. N 678-р), (далее – Концепция);

– Постановление Главного государственного санитарного врача от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685- 21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»)

– Устав Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения Лицей № 126 Калининского района Санкт-Петербурга,

и другими действующими нормативно-правовыми актами с учетом возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся на занятиях.

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная анимация» ежегодно обновляется с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы.

Данная программа имеет социально-гуманитарную направленность.

Уровень освоения – общекультурный.

Наличие базовых знаний – не требуется.

Наличие специальных способностей - не требуется.

Наличие определенной практической подготовки по направлению программы – не требуется.

Физическое здоровье детей – отсутствие противопоказаний.

Ограничениями при приёме детей – отсутствуют.

Цель программы – развитие творческо-прикладных, технических и психологических навыков для создания мультипликационного аудио-визуального произведения с применением различных анимационных техник.

Достижение поставленной цели программы раскрывается через следующие задачи:

1. Обучающие:

- Знакомство с основами истории, теории и практики анимации, техниками и программами для создания анимации;
- Знакомство с техникой безопасности при работе с оборудованием для создания анимации;
- Разработка и создание собственных персонажей, концептов, раскадровок, фонов, аудиовизуального решения работы;
- Развитие технических навыков для работы с оборудованием и программным обеспечением для создания анимации;

2. Воспитательные:

- Формирование художественного вкуса и культуры здорового образа жизни;
- Формирование профессионального ориентирования обучающихся;
- Создание и обеспечение условий для комфортного личностного развития и творческого процесса группового и индивидуального;

3. Коррекционно-развивающие:

- Развитие творческих навыков и сенсомоторной координации;
- Развитие навыка владения различным оборудованием и программным обеспечением для создания анимации;
- Развитие наблюдательности и понимания работы отдельных элементов и явлений окружающего мира и общества;
- Повышение навыка ориентирования в пространстве-времени, личном мироощущении,
- Развитие контроля над внутренним психоэмоциональным напряжением, овладение способами его устранения;

Объём и срок освоения программы: программа рассчитана на 36 недель. Общее количество учебных часов, запланированных на 36 недель обучения, составляет 72 часа.

Возраст обучающихся: 11-14 лет.

Режим занятий: 1 раз в неделю по 2 академических часа,

Численность групп составляет: 15 человек.

Планируемые результаты освоения программы:

1. Предметные результаты:

- Владение базовыми представлениями об истории анимации, её особенностях, видах, исторической, культурной и практической ценности;
- Владение различными видами компьютерной анимации (покадровая 2D, перекладка, основы 3D);
- Владение основами работ в программах для анимации и схожих графических редакторах;
- Владение техникой безопасности создания анимационного фильма и работы с техническим оборудованием;
- Умение создавать готовую анимацию или полноценный мультфильм, используя все этапы производства (сбор информации, эскизы, раскадровки, ключевые кадры, фазовка, работа с цветом и монтажом, рендер и т.д.);
- Умение комбинировать различные техники и методы работы для решения поставленных творческих задач;

2. Личностные результаты:

- Владение навыками, сопутствующими созданию анимации, а именно творческой, психологической, технической и физической направленности;
- Формирование художественного вкуса, чувства эстетически прекрасного, уровня насмотренности в анимационной сфере;
- Формирование уровня само- и мироощущения в эмоциональной и физической сфере, творческого мышления;
- Формирование коммуникационной компетентности в общении с обществом и психологических основ поведения;

Результативность изучения дополнительной образовательной программы определяется на основе выявления уровня знаний обучающегося при опросах, уровня выполнения им практических заданий, а так же участия в конкурсных/фестивальных мероприятиях (индивидуально либо же в составе группы).

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Язык реализации: русский.

Форма обучения: очная.

Формы организации занятий:

Занятия проводятся со всей группой одновременно с возможностью индивидуального уделения времени каждому отдельному ученику по запросу (при выполнении практических заданий, работы над общим проектом и т.д.). Программой предусмотрены как аудиторные занятия

в пределах учебного класса (лекции, мастер-классы, практические задания и т.д.), так и внеаудиторные (конкурсы, фестивали, экскурсии, пленэры и т.д.) – оба варианта требуют прямого участия педагога.

Формы проведения занятий:

- Беседа;
- Лекция;
- Демонстрация материалов;
- Мастер-класс;
- Практическое занятие;
- Игровое занятие;
- Выездное занятие;

Формы организации деятельности обучающихся:

1. Фронтальная: работа педагога со всеми обучающимися одновременно (беседа, показ, объяснение, мастеркласс и т.д.);
2. Групповая: организация работы в парах или малых группах для выполнения поставленных задач; задание даётся таким образом, чтобы в конечном результате был виден вклад каждого обучающегося; пары или группы могут выполнять одинаковые или разные задания в зависимости от формы проведения занятий;
3. Коллективная: организация работы между собой всей группы одновременно для выполнения поставленных задач (исследовательские эксперименты, совместная творческая деятельность и т.д.)
4. Индивидуальная: при выполнении практических заданий предполагается индивидуальная работа преподавателя с каждым из обучающихся.

Материально-техническое оснащение:

- Учебная аудитория для теоретической и практической работы, оборудованная мебелью, допускающей изменение раскладки;
- Доска / флипчарт, презентационное оборудование для демонстрации наглядных пособий (видеофильмов, презентаций и т.д.);
- Персональные компьютеры по количеству обучающихся с установленным ПО для компьютерной анимации;
- Канцелярские принадлежности и материалы для работы над практическими заданиями: карандаш 2В, ручка, ластик, альбом А4, тетрадь 24 листа (предоставляется каждым обучающимся самостоятельно)

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		теория	практика	всего	
1.	Вводное занятие. Знакомство с миром и историей анимации, её видами, особенностями.	2	0	2	Беседа, лекция, демонстрация материалов
2.	Рисованная анимация	2	0	2	Беседа, лекция, демонстрация материалов
3.	Перекладная, объёмная и 3D анимация	2	0	2	Беседа, лекция, демонстрация материалов
4.	Основы владения компьютерными программами для анимации	2	0	2	Лекция, демонстрация материалов, практическое занятие
5.	Основы анимации, 12 принципов анимации, сжатие и растяжение, плавный вход и плавный выход	1	1	2	Лекция, демонстрация материалов, практическое занятие
6.	12 принципов анимации: тайминг и спейсинг, ясный рисунок и чёткие позы	1	1	2	Лекция, демонстрация материалов, практическое занятие
7.	12 принципов анимации: «прямо вперёд» и «от позы к позе», движение по дугам	1	1	2	Лекция, демонстрация материалов, практическое занятие
8.	12 принципов анимации: подготовка, сквозное движение и захлёт	1	1	2	Лекция, демонстрация материалов, практическое занятие
9.	12 принципов анимации: сценичность, второстепенные действия, преувеличение, привлекательность персонажа	1	1	2	Лекция, демонстрация материалов, практическое занятие
10.	История отечественной анимации	2	0	2	Беседа, лекция, демонстрация материалов
11.	История зарубежной анимации	2	0	2	Беседа, лекция, демонстрация материалов
12.	Монтаж в анимации	2	0	2	Лекция, демонстрация материалов
13.	Создание собственного анимационного персонажа	0	4	4	Практическое занятие
14.	Разработка сценария, раскадровки, ключевых кадров	0	6	6	Практическое занятие
15.	Создание собственной анимации в вольной технике	0	8	6	Практическое занятие
16.	Создание группового анимационного фильма в	0	20	14	Практическое занятие

	вольной технике				
17.	Практические занятия по анимации и рисунку	0	8	8	Практическое занятие
18.	Итоговое занятие	1	1	2	Демонстрация материалов, беседа, практическое занятие
	Итого:	20	52	72	

Календарный учебный график программы:

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год	02.09.2024	30.05 2025	36	72	1 раз в неделю по 2 часа

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

ДОП «Компьютерная анимация»

Тема «Вводное занятие. Знакомство с миром и историей анимации, её видами, особенностями»

Теория:

Введение в анимацию, основы истории анимации, изучение видов анимации, отличительных признаков. Роль анимации в современном мире, её культурное и прикладное значение и влияние на повседневную жизнь.

Тема «Рисованная анимация»

Теория:

Классическая покадровая рисованная анимация. Формирование анимации как самостоятельного синтетического искусства на примерах работ Эмиля Рейно, Джеймса Стюарта Блэктона, Уинзора Маккея и Владислава Старевича. Ротоскопия (метод «эклер») на примерах работ студии Дисней и золотого века советской анимации. Основы создания покадровой рисованной анимации.

Тема «Перекладная, объёмная и 3D анимация»

Теория:

Перекладная, объёмная и 3D анимация. Формирование различных форм перекладной анимации в объёмной и компьютерной анимации, ввод в историю на примере работ Юрия Норштейна. Риговая анимация на примере работ современных анимационных студий. Виды объёмной анимации. 3D-анимация и её связь с классической объёмной анимацией. 3D-анимация в компьютерных играх.

Тема «Основы владения компьютерными программами для анимации»

Теория:

Основы владения компьютерными программами для анимации на примерах программ Toon Boom Harmony, Moho, Adobe Animate, Maya и OpenToonz. Базовые инструменты графических редакторов, виртуальное рабочее пространство.

Практика:

Основы владения программой OpenToonz. Изучение рабочих инструментов программы. Анимационные упражнения «скачущий мяч», «маятник», «хвост».

Тема «Основы анимации, 12 принципов анимации, сжатие и растяжение, плавный вход и плавный выход»

Теория:

Ключевые, промежуточные и фазовочные кадры. Расчёт анимации. Введение в 12 принципов анимации. Принципы сжатие и растяжение, плавный вход и плавный выход.

Практика:

Создание анимации «шар» по заданным расчётам. Отработка принципов анимации «сжатие», «растяжение» и «плавный вход / плавный выход» в упражнении «шар».

Тема «12 принципов анимации: тайминг и спейсинг, ясный рисунок и чёткие позы»

Теория:

Принципы «тайминг», «спейсинг», «ясный рисунок и чёткие позы» на примерах работ Ричарда Уильямса.

Практика:

Создание расчётов для анимации «шар». Отработка принципов анимации «тайминг» и «спейсинг» в упражнении «шар».

Тема «12 принципов анимации: «прямо вперёд» и «от позы к позе», движение по дугам»

Теория:

Принципы анимации «прямо вперёд», «от позы к позе» и «движение по дугам» на примере работ Серхио Паблоса.

Практика:

Отработка принципов анимации «прямо вперёд» в упражнении «огонь», «от позы к позе» в упражнении «идуший шар» и «движение по дугам» в упражнении «нос».

Тема «12 принципов анимации: подготовка, сквозное движение и захлест»

Теория:

Принципов анимации «подготовка», «сквозное движение» и «захлёт» на примерах работ Текса Эйвери и Ричарда Уильямса.

Практика:

Отработка принципов анимации «подготовка» в упражнении «Задуть свечи», «сквозное движение» и «захлёт» в упражнении «Кошачьи уши».

Тема «12 принципов анимации: сценичность, второстепенные действия, преувеличение, привлекательность персонажа»

Теория:

Принципы анимации «сценичность», «второстепенные действия», «преувеличение» и «привлекательность персонажа» на примерах работ студий Петербург и Cartoon Saloon.

Практика:

Отработка принципов анимации «второстепенные действия» в упражнениях «Ворчун» и «Телефон», «преувеличение» в упражнении «Испуг».

Тема «История отечественной анимации»

Теория:

Развитие отечественной анимации. Выдающиеся режиссёры и аниматоры. Золотой век советской анимации, студия Союзмультфильм. Стилиевой перелом, авторская советская анимация. Телевизионная анимация. Современный период, сериальная анимация.

Тема «История зарубежной анимации»

Теория:

Развитие зарубежной кинематографической анимации. История студий Дисней, Ханна-Барбера, Pixar. Сериальная анимация. Восточная анимация. Современный период, полные метры, сериальная анимация.

Тема «Монтаж в анимации»

Теория:

Виды и принципы монтажа. Склейки. Виды монтажа по оси взаимодействия. Съёмочные планы. Монтаж в анимации.

Тема «Создание собственного анимационного персонажа»

Практика:

Разработка концепции и создание обкатки анимационного персонажа. Поиск изобразительного и цветового решения персонажа. Создание эскизов выразительных поз персонажа.

Тема «Разработка сценария, раскадровки, ключевых кадров»

Практика:

Разработка концепции и написание сценария к сцене с собственным анимационным персонажем. Создание раскадровки, отработка тамбнейлов. Создание расчётов и ключевых кадров.

Тема «Создание собственной анимации в вольной технике»

Практика:

Создание анимации с собственным персонажем на основе подготовленных в предыдущих упражнениях материалов. Фазование анимации. Клип-ап готовой анимации.

Тема «Создание группового анимационного фильма в вольной технике»

Практика:

Создание группой обучающихся единого анимационного фильма, используя материалы и наработки из предыдущих упражнений. Последовательное обращение к каждому этапу создания мультфильма.

Тема «Практические занятия по анимации и рисунку»

Практика:

Сессии набросков с натуры мимики, поз, предметов. Пластика и анимационное движение. Съёмки пиксиляции. Выездные занятия экскурсионно-фестивального типа.

Тема «Итоговое занятие»

Теория:

Обсуждение результатов работы за год. Обзор современных студий и проектов.

Практика:

Показ и защита творческих работ.

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

УМК программы состоит из трех компонентов:

1. учебные и методические пособия для педагога и учащихся;
2. система средств обучения;
3. система средств контроля результативности обучения.

Первый компонент включает в себя составленные педагогом списки литературы и интернет-источников, необходимых для работы педагога и учащихся, а также сами учебные пособия.

Второй компонент – система средств обучения.

Организационно-педагогические средства:

- дополнительная общеразвивающая программа, поурочные планы, конспекты открытых занятий, проведенных педагогом в рамках реализации программы и выступлений на конкурсах;
- методические рекомендации для педагогов по проведению занятий, по вопросам обучения анимации;
- разработанные педагогом памятки для детей и родителей по вопросам подготовки к экскурсиям и фестивалям;
- иллюстративный материал к темам программы: раскадровки, расчёты, фазовки, фотографии великих деятелей анимационного искусства, примеры поз для анимационного движения, риги, аниматики, шоурилы;
- электронные образовательные ресурсы;
- компьютерные презентации, разработанные педагогом, по темам программы;
- банк учебных фильмов;
- банк видеоматериалов с записями анимационных фильмов;

Основой третьего компонента – системы средств контроля результативности обучения по программе – служат:

- нормативные материалы по осуществлению групповых и массовых форм работы с учащимися (Положения о конкурсах, смотрах, фестивалях, и т.п.);
- диагностические и контрольные материалы (диагностические и информационные карты, анкеты для детей и родителей, задания по темам программы, и т.д.).

Список литературы для педагога:

1. Аниматор: Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс [пер. с англ. Е.Энгельс]. – Москва: Эксмо, 2021
2. Профессия – аниматор: в 2 кн./ Ф.С. Хитрук – Москва: Гаятри, 2007
3. Норштейн Ю.Б. Снег на траве: в 2 кн. / Юрий Норштейн.: Художник: Эдуард Назаров – М.: Издатель РОФ «Фонд Юрия Норштейна», Красный Пароход, 2012.
4. Воспитание оптикой. Книжная графика, анимация, текст. / Левинг Ю. - М.: - Новое литературное обозрение, 2010.
5. Словарь - справочник современных анимационных терминов / И. Балакаев. А. Ганков, М. Гладиков, А. Зенин, А. Косулин, Н. Кривуля, Б. Машковцев, Ю. Орлова, Н. Рябцева, П. Шведов – М.: Ленанд, 2015
6. Как сделать хороший сценарий великим / Сегер Л. – М.: - ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2018

7. Оформленные чернила: Рисунок и композиция для визуальных повествований / Матеу-Мейстре М. – СПб: - Питер, 2023.

8. Спасите котика! И другие секреты сценарного мастерства / Снайдер Б. – М.: - ООО «Манн, Иванов и Фербер», 2021

9. Тайминг в анимации / Халас Д., Уайтэкер Г. – М.: - Focal, 2002

Список литературы для обучающихся:

1. Аниматор: Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Ричард Уильямс [пер. с англ. Е.Энгельс]. – Москва: Эксмо, 2021

2. Как рисовать мультики / Запаренко В.С. - СПб.: Фордевинд, 2011.

Оценочные материалы:

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной и текущий контроль (через педагогическое наблюдение, опросы и выполнение практических заданий педагога) и итоговый контроль (через анализ и обобщение данных об освоении программы обучающимися и итоги защиты анимационного АВП).

Утверждаю

Директор _____ А.А. Рагимова

Приказ 17/4 от 15.01.2025

Календарно-тематический план
дополнительной общеразвивающей программы
«Компьютерная анимация»

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			план	факт
Сентябрь				
1.	Вводное занятие. Знакомство с миром и историей анимации, её видами, особенностями.	2	1 неделя	
2.	Рисованная анимация	2	2 неделя	
3.	Перекладная, объёмная и 3D анимация	2	3 неделя	
4.	Основы владения компьютерными программами для анимации	2	4 неделя	
Октябрь				
5.	Основы анимации, 12 принципов анимации, сжатие и растяжение, плавный вход и плавный выход	2	5 неделя	
6.	12 принципов анимации: тайминг и спейсинг, ясный рисунок и чёткие позы	2	6 неделя	
7.	12 принципов анимации: «прямо вперёд» и «от позы к позе», движение по дугам	2	7 неделя	
8.	12 принципов анимации: подготовка, сквозное движение и захлест	2	8 неделя	
9.	12 принципов анимации: сценичность, второстепенные действия, преувеличение, привлекательность персонажа	2	9 неделя	
Ноябрь				
10.	История отечественной анимации	2	10 неделя	
11.	История зарубежной анимации	2	11 неделя	
12.	Монтаж в анимации	2	12 неделя	
13.	Создание собственного анимационного персонажа	2	13 неделя	
Декабрь				
14.	Создание собственного анимационного персонажа	2	14 неделя	
15.	Разработка сценария, раскадровки, ключевых кадров	2	15 неделя	
16.	Разработка сценария, раскадровки, ключевых кадров	2	16 неделя	
17.	Разработка сценария, раскадровки, ключевых кадров	2	17 неделя	

<i>Январь</i>				
18.	Практические занятия по анимации и рисунку	2	18 неделя	
19.	Создание собственной анимации в вольной технике	2	19 неделя	
20.	Создание собственной анимации в вольной технике	2	20 неделя	
21.	Практические занятия по анимации и рисунку	2	21 неделя	
<i>Февраль</i>				
22.	Создание собственной анимации в вольной технике	2	22 неделя	
23.	Создание собственной анимации в вольной технике	2	23 неделя	
24.	Практические занятия по анимации и рисунку	2	24 неделя	
25.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	25 неделя	
<i>Март</i>				
26.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	26 неделя	
27.	Практические занятия по анимации и рисунку	2	27 неделя	
28.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	28 неделя	
29.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	29 неделя	
<i>Апрель</i>				
30.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	30 неделя	
31.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	31 неделя	
32.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	32 неделя	
33.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	33 неделя	
<i>Май</i>				
34.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	34 неделя	
35.	Создание группового анимационного фильма в вольной технике	2	35 неделя	
36.	Итоговое занятие	2	36 неделя	

Приложение 1

Диагностическая карта отслеживания результативности обучения по программе **“Компьютерная анимация”**

Группа ____ года обучения учебный год 2024- 2025 педагог Щербакова Кристина Игоревна

даты проведения промежуточного контроля:

вход: _____

1 полугодие: _____

2 полугодие: _____

№ п/п	Фамилия И.О. учащегося	Теоретический материал			Технические навыки			Творческие навыки			вход
		вход	1 п/г	2 п/г	вход	1 п/г	2 п/г	вход	1 п/г	2 п/г	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
	ИТОГО:										



Правительство Санкт-Петербурга
Комитет по образованию