

УТВЕРЖДЕНА
приказом директора
ГАПОУ НСО «НОККиИ»
№ 214 от 18.06.2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Анимация и 3D- графика»

Направление «Стоп-моушен»: аналоговая анимация

Уровень: продвинутый

Направленность: техническая и художественная

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 2 года

Разработчик программы: Кирсанова Л.И.

Новосибирск 2026

Содержание

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	
1.1. Общая характеристика образовательной программы	3
1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы	4
1.3. Цель и задачи программы	5
2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	
2.1. Учебный план	6
2.2. Планируемые результаты	13
2.3. Календарный учебный график	15
3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК	
3.1. Виды контроля	15
3.2. Система и критерии оценки	18
4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	20
5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	22
6. СПИСОК МУЛЬТФИЛЬМОВ ДЛЯ ПРОСМОТРА	26

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Общая характеристика образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Анимация и 3D- графика» по направлению «Стоп-моушен»: аналоговая анимация **разработана в соответствии с:**

- Федеральным законом Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 20.09. 2021 г. № 2613-р);
- Концепцией развития креативных индустрий в Новосибирской области, (Постановление Правительства Новосибирской области от 08.06.2021 № 212-п).;
- «Рекомендациями по организации образовательной и методической деятельности при реализации общеразвивающих программ в области искусств», направленных письмом Министерства культуры Российской Федерации от 21.11.2013 №191-01-39/06-ГИ;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) – Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242.
- Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей. СанПиН 2.4.4.3172-14 (постановление Главного государственного врача РФ от 04.07.2014 № 41).

Программа имеет комбинированную направленность: **техническую и художественную**, так как ориентирована на развитие общей и эстетической культуры обучающихся, художественных способностей и склонностей, носит ярко выраженный креативный характер, предусматривая возможность творческого самовыражения, творческой самореализации учащихся с учетом их возможностей и мотивации.

Актуальность программы заключается в создании особой, творческой развивающей образовательной среды, которая способствует не только формированию у учащихся комплекса знаний, умений и навыков в области аналоговой анимации, 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.

При приеме на обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Анимация и 3D- графика» по направлению «Стоп-моушен»: аналоговая анимация проводится отбор с целью выявления творческих способностей. Отбор осуществляется на основе мультимедийного портфолио творческих работ.

По окончании срока освоения программы выпускники, успешно освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, считаются окончившими полный курс ДООП «Анимация и 3D- графика» по направлению «Стоп-моушен»: аналоговая анимация. Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Анимация и 3D- графика». Направление «Стоп-моушен»: аналоговая анимация.

1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы

Срок освоения образовательной программы составляет 2 года.

Объем аудиторных часов:

1 год обучения – 288 часов

2 год обучения – 288 часов

1.3. Цель и задачи программы

Основная цель образовательной программы – приобщение обучающихся к различным видам анимационного производства, обогащение их мировоззрения, воспитание художественного вкуса, формирование и развитие навыков в области аналоговой анимации, а также формирование у обучающихся эстетических взглядов, нравственных установок, потребности общения с духовными ценностями.

Задачи:

Образовательные (предметные)

1. Изучение терминологии используемой в анимационном производстве.
2. Ознакомление обучающихся с историей и технологией аналоговой анимации.
3. Освоение обучающимися работы с подручными материалами, анимационными станками, съемочным и осветительным оборудованием.

Метапредметные задачи:

1. Развитие у обучающегося интереса к анимационному производству.
2. Развитие воображения, мышления, воли – качеств личности, необходимых для осуществления творческой деятельности.
3. Оценивание результатов своей работы и получившийся творческий продукт.
4. Применение полученных знаний и навыков в собственной художественно-творческой и проектной деятельности.

Личностные задачи:

1. Духовное развитие учащихся путем приобщения их к художественному творчеству.
2. Эстетическое развитие в процессе формирования художественного вкуса и способности к эстетической оценке произведений искусства.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1. Учебный план

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теоретическое обучение	Практическое обучение	Всего	
Раздел 1. Стоп-моушен анимация					
1.	Перспективы развития технологии Стоп-моушен	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
2.	Виды анимации	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
3.	Этапы создания анимации	4	8	12	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
4.	Рисованная анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
5.	Предметная анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
6.	Пластилиновая анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
7.	Кукольная анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
8.	Перекладка	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
9.	Ротоскопирование	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
10.	Пикселяция	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
11.	Живопись по стеклу	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний

12.	Силуэтная анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
13.	Сыпучая анимация	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
14.	Анимадок	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
15.	Flash анимация (2D)	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
16.	Комбинированная анимация	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
17.	Самые необычные техники анимации	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
18.	Движение - основа анимации. Фаза	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Раздел 2. Основы драматургии					
19.	Идея. Сценарий. Опорные точки в структуре сценария.	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
20.	Раскадровка или сториборд	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
21.	Аниматик	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
22.	Основы драматургии	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Раздел 3. Изобразительная деятельность в анимации					
23.	Рисунок – основа анимации	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
24.	Принципы анимации Диснея	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
25.	Анимационный персонаж	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний

26.	Фон. Цветовое решение	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
27.	Титры и заставки	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Раздел 4. Звуковое оформление и монтаж					
28.	Типы звуков	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
29.	Основы озвучивания анимации	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
30.	Основы и правила монтажа	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
31.	Система хранения материалов	3	5	8	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
Раздел 5. Процесс съемки					
32.	Оборудование рабочего места для анимации. Программное обеспечение. Интерфейс.	8	16	24	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
33.	Виды съемки.	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
34.	Тайминг и спейсинг в анимации.	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
35.	Непрерывное движение в анимации. Фазы.	6	10	16	
36.	Основы съемки	6	10	16	устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
37.	Работа над проектом	0	100	100	
	Итого (общее количество часов)	177	399	576	

Содержание учебного плана

Раздел 1. Стоп-моушен анимация.

Основные этапы развития и становления стоп-моушен анимации представляют собой увлекательное путешествие, в ходе которого этот уникальный вид искусства обрел значительное значение и роль в современном обществе. Стоп-моушен, как одно из средств массовой коммуникации, находит свое применение в различных сферах, включая развлечение, рекламу, образование и другие области искусства и культуры.

С помощью стоп-моушен создаются захватывающие рекламные ролики, музыкальные видеоклипы, мультфильмы и полнометражные фильмы. Этот метод анимации позволяет художникам и создателям выражать свои идеи и эмоции, используя физические объекты и куклы, что придает им уникальность и очарование.

Таким образом, стоп-моушен не только продолжает развиваться как художественная форма, но и играет важную роль в современном медиапространстве, обогащая культурный ландшафт и расширяя возможности для креативного самовыражения.

Анимация представляет собой разнообразный и многогранный вид искусства, который можно классифицировать по различным критериям. Существует несколько основных видов анимации, каждый из которых имеет свои уникальные особенности и методы исполнения.

1. Рисованная анимация – это классический метод, при котором каждую кадр рисуют вручную. Этот стиль анимации стал основой для многих известных мультфильмов.

2. Предметная анимация – в этом случае используются реальные объекты, которые анимируются путем их перемещения и фотографирования.

3. Пластилиновая анимация – также известная как «клеякая анимация», основана на использовании фигурок из пластилина, которые подвижны и могут принимать различные формы.

4. Кукольная анимация – в данном методе используются куклы, которые манипулируются для создания движения. Этот стиль часто применяется в создании детских мультфильмов.

5. Перекладка – техника, при которой аниматор изменяет положение элементов на плоской поверхности, создавая иллюзию движения.

6. Ротоскопирование – процесс, при котором аниматоры обрисовывают кадры живого действия, чтобы создать анимацию, которая выглядит более реалистично.

7. Пикселяция – это метод, при котором живые актеры используются в качестве объектов анимации, создавая эффект покадрового движения.

8. Живопись по стеклу – техника, при которой картины создаются непосредственно на стекле и фотографируются поэтапно.

9. Силуэтная анимация – основана на создании силуэтов, которые оживают на экране, создавая интересные визуальные эффекты.

10. Сыпучая анимация – использует сыпучие материалы (например, песок или муку) для создания анимационных сцен.

11. Комбинированная анимация – сочетает в себе различные техники и стили для достижения уникального визуального эффекта.

12. Анимадок – это формат анимационного документального фильма, который сочетает документальные элементы с анимацией.

История аналоговой анимации насчитывает множество лет и включает в себя разнообразные инструменты и технологии. Каждый из этих видов анимации обладает своими характерными чертами и позволяет художникам выражать свои идеи и эмоции в уникальной форме.

Методы анимации — это технические особенности, с помощью которых создается анимация (покадровая анимация, программируемая анимация и т. д).

Этапы создания анимации. Пре-продакшен проекта - подготовка к производству - первая, начальная стадия производства анимационного фильма. Этот период начинается с момента рождения идеи и выбора технологии анимации, и включает в себя все подготовительные этапы перед началом самого производства фильма - сценарий, раскадровку, аниматик, скетчи, создание персонажей (марионеток), стилистика фонов, записи и подбор звука, шумов, музыки.

Продакшен проекта - основная, творческая и техническая работа, как по производству, так и по затратам и наиболее длительная стадия создания анимационного фильма. В переводе с английского буквально означает "производство". Это сам процесс покадровой съемки и записи и поиска аудио. Это работа, которой занимаются режиссер, операторы, ассистенты, актеры, осветители, звукорежиссер и другие специалисты.

Постпродакшен - финальный этап создания анимации. После завершения съемок, записи звуков, подбора музыки и спецэффектов подготовленный материал необходимо собрать в готовый продукт.

Раздел 2. Основы драматургии

Идея. Сценарий. Ключевые моменты в структуре сценария. Написание логлайна (краткого описания) собственного фильма, не превышающего четырех предложений. Трехактная структура сценария. Драматургия в литературном сце-

нарии мультфильма может быть условно разделена на следующие части: завязка — первое событие, в котором герой или герои оказываются в определенной ситуации, требующей решения, и здесь возникает конфликт; основная часть — это испытания, представляющие собой события, происходящие с героем; кульминация — наиболее напряженный момент сюжета, когда с героем происходит нечто значительное; развязка — итог разрешения драматической ситуации.

Раскадровка или сториборд. Раскадровка – это, неотъемлемый этап производства анимационного ролика. Наряду с написанием сценария, является важной частью работы над любым визуальным произведением. Раскадровка помогает понять еще до начала создания анимации, как примерно будет выглядеть мультфильм. Суть раскадровки проста — это отрисовка основных сцен мультфильма в статике. Из раскадровки можно понять, как будут выглядеть сцены в мультфильме, их последовательность, продолжительность (если раскадровка с таймкодом), расположение основных предметов на фоне и, также, расположение персонажей относительно фона. Раскадровка может быть черно-белой в виде скетча карандашом, может быть и цветной. Детализация и прорисовка тоже может быть разной – всё зависит от сложности мультфильма и задач. Обычно, раскадровки достаточно для понимания, как будет все выглядеть в мультфильме.

Аниматик — это набор статичных изображений или эскизов, созданных для представления движения и композиции сцены. Он может включать рисунки, схемы или даже небольшие анимации, созданные с помощью программного обеспечения. Аниматик является прототипом анимированной сцены и представляет собой первоначальную визуализацию идеи.

Раздел 3. Изобразительная деятельность в анимации

Рисунок – основа анимации. Рисованная анимация. Один из самых интересных и распространенных видов анимации, это так называемая классическая анимация. Классическую анимацию делают, рисуя на прозрачной пленке (или кальке) каждый отдельный кадр. Затем эти кадры собирают в специальной программе монтажа. Такая анимация очень живая, плавная, пространственная, но дорогая). Сегодня существует множество компьютерных программ, с помощью которых можно воссоздавать данную технику и создавать мультфильмы, прорисовывая каждый кадр, как это делали мастера мультипликации. Описание техники и демонстрация мультфильмов.

Анимационный персонаж. Персонаж— действующее лицо анимационного фильма. Персонажем является персона, личность, или сущность, которые существуют в произведении искусства. Персонажи могут быть полностью вымышленными или основанными на реальной, исторической основе. В анимации персона-

жем могут быть люди, животные, сверхъестественное, природное или вымышленное явление, предмет и многое другое.

Разработка анимационного персонажа и художественного решения фильма. Понятие «персонаж», главные и второстепенные персонажи. Пропорции и этапы создания персонажа. Анкета персонажа. Линейка персонажей. Поиск референсов. Работа художника с образом. Характер персонажа. Изображение эмоций. Проработка образов и изготовление персонажей. Технология изготовления плоского персонажа. Техники изготовления персонажей в полубъемной технике. Анализ внешних особенностей персонажей. Анализ их характеров и возможностей (злой, добрый, веселый, грустный, завистливый, храбрый, волшебный). Создание персонажа и фонов в технике «бумажная перекладка» или другого материала по желанию. Изготовление персонажа-марионетки (с разными вариантами крепления).

Фон. Цветовое решение. Технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции. Фон в рисованной анимации. Отличия от рисунка, технические и эстетические задачи художника-постановщика. Типы композиции. Коллажность. Многослойность. Выбор материалов.

Лэйаут (или компоновка) в анимации и кино — это процесс организации элементов кадра, включая фон, персонажей и другие объекты, с целью создания гармоничного и выразительного изображения. Это важный аспект визуального повествования, который влияет на восприятие истории и эмоций зрителя.

Раздел 4. Звуковое оформление и монтаж

Типы звуков. Основные типы звуков - голос, музыка и шумы. Подбор звукового сопровождения. Значение звука в фильме. Разнообразие звуков и способов их извлечения. Разбор звуковых планов фильма. Запись звука, подбор шумов и музыки. Просмотр и обсуждение выполненной работы.

Раздел 5. Процесс съемки

Оборудование рабочего места для анимации. Программное обеспечение. Интерфейс. Съёмочный процесс. Движение камеры панорама, наезд, отъезд. Композиция кадра.

Виды съемки. Система хранения материалов. Съемка плоскостной, полубъемной и объемной анимации. Монтажные планы: дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь.

Тайминг и спейсинг в анимации. Непрерывное движение в анимации (дискретность). Фазы. Спидлайны. Тайминг (Timing) — это расчёт времени в анимации. Он определяет скорость движения и его продолжительность. С помощью тайминга можно показать вес, размер и даже характер персонажа.

Тайминг (от английского time — время), это время, за которое происходят действия в анимации. В свою очередь спейсинг (от англ. space — пространство) это интервалы между ключевыми кадрами. Если в анимации длительностью (то есть с таймингом) в 1 секунду, поменять расположение кадров (то есть спейсинг), то ее восприятие полностью измениться.

2.2. Планируемые результаты

Предметные:

- обучающийся знает основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве, и использует их практической деятельности и 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 анимационной режиссуры, процессы, владеет технологической цепочкой преподакшн 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 и персонажей и анимацию;
- обучающийся может организовать post-production анимационного фильма в Adobe Premiere: монтаж, спецэффекты, работа со звуком.

Личностные:

- обучающийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, 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 улучшений в дальнейшей деятельности;
- обучающийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства

Метапредметные:

- обучающийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять 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 освоения содержания образовательной программы (литература, окружающий мир, родной язык и др.);
- обучающийся знает основные этапы создания творческого продукта - препродакшн, продакшн, постпродакшн;
- обучающийся знает несколько ресурсов (в том числе профессиональных) для размещения своих творческих проектов.

2.3 Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий в неделю
1	01.09.	30.05	36	108	288	2-3 раза в нед.
2	01.09	30.05	36	108	288	2-3 раза в нед.

3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

3.1. Виды контроля

Оценка качества реализации рабочей программы «Фото и видеопроизводство» включает в себя:

- текущий контроль успеваемости;
- промежуточную аттестацию.

Для текущего контроля успеваемости предусмотрены следующие формы: проверка домашней (самостоятельной) работы, проведение контрольных работ, устных опросов, тестирований. Текущий контроль успеваемости учащихся проводится в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет.

Текущий контроль осуществляется регулярно в течение учебного года преподавателем на уроках. Цель текущего контроля – проверка и коррекция выполнения текущих заданий, упражнений. При выставлении оценок учитываются качество выполнения заданий, установок и пожеланий преподавателя, творческая инициативность и самостоятельность при выполнении домашних заданий, темпы освоения теоретического материала и наработки умений.

Промежуточная аттестация проводится в виде контрольных занятий и зачётов. Контрольные уроки и зачёты проходят в форме устных опросов и

практических заданий. Контрольные занятия и зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Оценки обучающимся выставляются и по окончании каждой четверти.

Программой предполагается создание по итогу каждого года обучения с помощью изученных средств и технологий промежуточной полноценной работы – творческого проекта, анализ которой и является основой оценки на контрольном занятии. Также учитывается знание изученного материала, Контроль знаний и умений у подрастающего поколения в школе креативных индустрий должен быть разнообразным и учитывать особенности творческих дисциплин. Вот несколько видов контроля, которые могут быть применены:

1. Устный опрос

- Темы и вопросы: Устный опрос может включать вопросы по теории искусства, основам дизайна, истории анимации, принципам композиции и т. д.
- Формат: Индивидуальные беседы с учащимися или групповые обсуждения, где студенты могут делиться своими взглядами на определенные произведения или проекты.
- Оценка: Учащиеся могут быть оценены по ясности изложения своих мыслей, глубине понимания темы и способности аргументировать свою точку зрения.

2. Проверка теоретических знаний

- Тесты и экзамены: Проведение тестов на знание теории, включая вопросы по терминологии, основным концепциям и методам в области креативных индустрий.
- Эссе и рефераты: Написание эссе на заданные темы, где учащиеся могут продемонстрировать свои знания и умение анализировать информацию.
- Презентации: Подготовка и защита презентаций по конкретным темам или проектам, что позволяет развивать навыки публичного выступления и критического мышления.

3. Проверка практических навыков

- Проектная работа: Выполнение творческих проектов (например, создание анимации, графического дизайна, видеоролика) с последующей защитой результатов.
- Работа в команде: Оценка групповых проектов, где учащиеся должны сотрудничать для достижения общей цели. Это развивает навыки командной работы и коммуникации.
- Портфолио: Создание портфолио работ, которое демонстрирует развитие навыков учащегося в течение учебного года. Портфолио может включать как теоретические, так и практические работы.

4. Критический анализ

- Анализ работ других: Учащиеся могут анализировать работы своих сверстников или известных авторов, обсуждая сильные и слабые стороны, что развивает критическое мышление.
- Обсуждение и рецензирование: Проведение рецензий на выполненные проекты, где учащиеся могут давать обратную связь друг другу, участвуя в конструктивной критике.

5. Самооценка и рефлексия

- Дневники рефлексии: Ведение дневников, в которых учащиеся могут записывать свои мысли о процессе обучения, трудностях и успехах.
- Оценка собственных работ: Учащиеся могут оценивать свои проекты по заранее установленным критериям, что помогает развивать самосознание и умение критически подходить к своей работе.
- Разнообразие методов контроля позволяет не только оценивать знания и навыки учащихся, но и развивать их творческое мышление, критическое восприятие и способность к сотрудничеству. Важно создавать поддерживающую среду, где обучающиеся чувствуют себя комфортно при выражении своих идей и мнений.

3.2. Система и критерии оценки

Объем приобретенных знаний, уровень умений и навыков должен соответствовать программным требованиям.

Самостоятельные задания должны выполняться полностью и в пределах установленного срока. Индивидуальный подход к учащемуся может выражаться в разном по сложности материале. В отдельных случаях возможно увеличение срока для выполнения самостоятельного задания.

Для аттестации учащихся используется дифференцированная 5-балльная система оценок с градацией:

5 (отлично) - обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), а также по основным вопросам, выходящим за ее пределы; точное использование специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответа на вопросы; выраженная способность самостоятельно и творчески решать поставленные задачи; полное и глубокое усвоение основной и дополнительной литературы; в полном объеме выполненное задание. Обучающийся показал систематизированные глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), хорошие знания специальной терминологии, стилистически грамотное, логически правильное изложение ответа на вопросы; полное усвоение основной и дополнительной литературы.

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 ответа на вопросы; усвоение основной и некоторой дополнительной литературы; при ответе допускает единичные несущественные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий.

Обучающийся показал систематизированные и полные знания по всем

разделам образовательной программы; достаточное использование специальной терминологии, логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы; усвоение только основной литературы; умение ориентироваться в базовых теориях, концепциях и направлениях предмета, но при ответе допускает единичные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий.

Обучающийся показал достаточно полные знания по всем разделам образовательной программы; частичное использование специальной терминологии, логически правильное изложение ответа на вопросы, умение делать обоснованные выводы; усвоение основной литературы; но при ответе допускает единичные ошибки, не проявил активности в использовании практических навыков и выполнении заданий.

3 (удовлетворительно) - обучающийся показал достаточно полные знания по всем разделам учебной программы; усвоение только основной литературы; при ответе допускающему более существенные ошибки, выполнил программу практики, но допустил ряд существенных ошибок, формально относился к использованию практических навыков и выполнению заданий.

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.

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.

2 (неудовлетворительно) - обучающийся показал только фрагментарные знания в рамках образовательной программы; неумение использовать специальную терминологию, наличие в ответе грубых ошибок; не выполнил программу, не выполнил задание, получил отрицательный отзыв о работе.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

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 ГАПОУ НСО «НОККиИ» 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.

Учебные аудитории, в которых проводятся занятия, оснащаются акустическими, электронными и цифровыми инструментами, а также звукотехническим и компьютерным оборудованием, учебной мебелью (столами, стульями, стеллажами, шкафами). Учебные аудитории имеют звукоизоляцию. Оснащение занятий.

ПК (i9 12900, GIGABYTE Z690 UD, Kingston DIMM 32 GB 3200MHz DDR4, Samsung SSD 1TB 980, Samsung SSD 2TB 870, 700 ватт, 3070 Ti, Noctua NH-D15, Win 10 Pro, Creative Cloud, Autodesk 3ds Max, Movavi, V-Ray Education Collection, ЭВМ MultiScatter, LG 27UL650, Beyerdynamic DT 770 PRO, Клавиатура+мышь, ИБП Ippon Innova G2 1000 Euro)

Ноутбук 15.6", IPS, Intel Core i7 10875H 2.3ГГц, 32ГБ, 1ТБ SSD, NVIDIA GeForce RTX 2080 8192 Мб, Windows 10 Pro, черный, Creative Cloud, Autodesk 3ds Max, Movavi, V-Ray Education Collection, ЭВМ MultiScatter

Мультстудия (Мобильный мультстанок для перекладной анимации).

Прожектор 50W 6400K 220V.

Фотоаппарат Canon

Диктофон Philips

Фотофон (хромакей) размером не менее 2х2 метра

Световой планшет

Мультстудия (Мобильный мультстанок для перекладной анимации)

Прожектор 50W 6400K 220V

5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Андроникова М. Сколько лет кино? История движущейся камеры. Предыстория кино ленты. Из кинопроектора в эфир. – М.: Искусство, 1968. – 100 с.
2. Аниматографические записки. Выпуск 1. М., Пилот, 1991. Аниматограф, фантомика. Сборник статей. Киев. Издательство первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов «Крок 89», 1989, Анимационное кино между съездами (1986–1990)// Сб. Союза кинематографистов СССР. – М., 1990. – 23 с.
3. Анимация в эпоху инновационных трансформаций. Материалы IV международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры», 21–23 мая 2008 года/ под ред. Кривуля Н.Г. – М.: ВГИК, 2008. – 360 с.
4. Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 25–27 апреля 2005 года/ под ред. Кривуля Н.Г. – М.: ВГИК, 2005. 152 с.
5. Анимация как феномен культуры: Материалы второй международной научно-практической конференции. 26–28 апреля 2006 года/ под ред. Кривуля Н.Г. – М.: ВГИК, 2006. 232 с.
6. Арнольди Э. Жизнь и сказки Уолта Диснея. – Л.: Искусство, 1968. – 211с. Асенин С. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 1974. – 289 с.
7. Асенин С. Иржи Трнка – мир кинокуклы. – М.: Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды и киноискусства, 1982. – 76 с.
8. Н. Г. Кривуля. «История анимации» Асенин С. Йон Попеску-Гопо: рисованный человек и реальный мир. – М. Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. – 127 с.
9. Асенин С. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. – М.: Искусство, 1986. – 288 с.
10. Асенин С. Фантастический киномир Карла Земана. – М.: Искусство, 1979. – 129 с.
11. Асенин С. Уолт Дисней: Тайны рисованного мира. – М.: Искусство, 1995. – 347 с.
12. Бабиченко Д. Искусство мультипликации. – М.: Искусство, 1964. – 114 с.
13. Бартон К. Как снимают мультфильмы. – М.: Искусство, 1971. – 84 с.
14. Боярский И. Литературные коллажи. – М., 1998. – 350 с.
15. Василькова А. Душа и тело куклы: Природа условности куклы в искусстве XX века: театр, кино, телевидение. – М.: Аниграф, 2003. – 208 с.

16. Венжер Н. Мультфильм вчера, сегодня и всегда. – М.: Союзинформкино, 1979. – 28 с.
17. Виноградов В. Стилиевые направления французского кинематографа. – М.: Канон+ РООИ Реабилитация, 2010. – 384 с.
18. Волков А. Художники советского мультфильма. – М.: Сов. художник, 1978. – 128 с.
19. Волков А. Искусство мультипликации//Советское кино, 70-е годы: Основные тенденции развития. – М.: Искусство, 1984. С. 255–277.
20. Волков А. Мультипликация//Кино: Политика и литература (30-е годы). – М.: Материк, 1995. – С. 110–122.
21. Волков А. Мультипликационный фильм. – М.: Знание, 1974.
22. Гамбург Е. Тайны рисованного мира. – М.: Советский художник, 1966. – 120 с. Гинзбург С. Кинематография дореволюционной России. – М.: Искусство, 1963. – 406 с.
23. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. – М.: Искусство, 1957. – 286 с.
24. Иванов-Вано И. Очерки истории развития мультипликации (до Второй мировой войны). – М.: ВГИК, 1967. – 55 с.
25. Иванов-Вано И. Кадр за кадром. – М.: Искусство, 1980. – 240 с.
26. Иоскевич Я. Сто лет аудиовизуальной культуры Франции, становление кинокультуры (1895–1939) / Рос. Ин-т истории искусств. – СПб.: ГНИИ Институт истории искусств, 2009. 216 с.
27. Каранович А. Мои друзья – куклы. – М.: Искусство, 1971. – 175 с.
28. Кино и время. Советская мультипликация. Приложение № 1 к бюллетеню Госфильмо фонда «Кино и Время». – М.: Госфильмо-фонд, 1966.
29. Константинович В. С. Вселенная мультфильма: в 2 ч. / В.С. Константинович. – Омск: Весть, 1999–2006.
30. Кривуля Н. Лабиринты анимации: Исследование основных тенденций российской анимации второй половины XX века. – М.: Издательский дом «Грааль», 2002. – 296 с.
31. Кривуля Н. Ожившие тени волшебного фонаря. – Краснодар: Аметист, 2006. – 504 с. Кривуля Н. В зеркале времени: Анимация двух Америк (немой период). – М.: Аметист, 2007— 620 с.
32. Кривуля Н. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий. – М.: ВГИК. 2009. – 495 с.
33. Кривуля Н. Аниматология. Эволюция мировых аниматографий. В 2 т. – М., 2012.

34. Курчевский В. Детское мультипликационное кино. – М.: ВГИК, 1988.
35. Курчевский В. Изобразительное решение мультипликационного фильма (о природе гротеска и метафоры). – М.: ВГИК, 1986. – 69 с.
36. Лотман Ю. О языке мультипликационных фильмов// Об искусстве. – СПб.: Искусство-СПб, 1998. С. 671–674.
37. Мастера советской мультипликации. Сборник статей. – М.: Искусство, 1972. – 192с.
38. Мудрость вымысла. – М.: Искусство, 1983.
39. Н. Г. Кривуля. «История анимации» Мультипликационный фильм. – М.: Кинофотоиздат, 1936. Мультипликация, аниматограф, фантоматика...(сб. статей) – Киев: Издание первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов «Крок-89», 1989. – 150 с.
40. Новые аудиовизуальные технологии: Учебное пособие – М.:Едиториал УРСС, 2005. – 488 с. Наши мультфильмы. – М.: WAM, издательская программа «Интерроса» (2006).
41. Норштейн Ю. Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. – М.: ВГИК, 2005. – 254 с.
42. Орлов А. Аниматограф и его анима. Психологические аспекты экранных технологий. М.: Импэто, 1995. – 384 с.
43. Орлов А. Виртуальный мир. – М.: Гео, 1998. – 336 с. Проблемы синтеза в художественной культуре. – М.: Наука, 1985.
44. Птушко А. Мультипликация фильма. – М.-Л.: Государственное издательство художественной литературы, 1931. – 64 с.
45. Режиссеры и художники советского мультипликационного кино. – М.: Совинформкино, 1983. Русский комикс. Сборник статей – М.: Новое литературное обозрение, 2010. – 352 с.
46. Садуль Ж. Всеобщая история кино. Вбт. – М.:Искусство, 1958–1961. Сазонов А. П. Персонажи рисованного фильма. – М.:ВГИК, 1959. – 29 с
47. Смоляное Г. Кукольный персонаж на съёмочной площадке. – М.:ВГИК, 1984. -47 с.
48. Смолянов Г. Г. Анатомия и создание персонажа в анимационном фильме. – М.: ВГИК, 2005. – 112 с.
49. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. В 2 т. – М.:Гаятри, 2007.
50. Уайтекер Г., Халас Дж. Тайминг в анимации – М.:Магазин искусств, 2001. – 142
51. Алексеев, А. Г. Проектирование: Предметный дизайн : учебное пособие / А. Г. Алексеев. — Кемерово : КемГИК, 2017. — 95 с. — ISBN 978-5-8154-0405-2. —

Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/105256> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

52. 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> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

53. 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> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

54. 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> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

55. Титов, А. К. Численное моделирование механического движения : учебное пособие / А. К. Титов. — Архангельск : САФУ, 2017. — 120 с. — ISBN 978-5-261-01162-0. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/161725> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

56. 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 : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/181282> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

57. Цифровые технологии в культуре и искусстве : материалы конференции / составитель Н. Ю. Сероштанова. — Екатеринбург : ЕАСИ, 2021. — 170 с. — ISBN 978-5-904440-73-2. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/183982> (дата обращения: 05.05.2022). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

6. СПИСОК МУЛЬТФИЛЬМОВ ДЛЯ ПРОСМОТРА:

«Маленький Немо», реж. У. Мак-Кей.
«Джертвы динозавр», реж. У. Мак-Кей.
«Домашнее животное», реж. У. Мак-Кей.
Серии «Полковник Враль», реж. Дж. Брей.
Серии «Клоун Ко-ко», реж. Д. Флейшер.
Серии «Кот Феликс», реж. О. Месмер.
Серии «Фермер Эл-Эльфа», реж. П. Терри.
«Приключение принца Ахмеда», реж. Л. Рейнигер.
«Золушка», реж. Л. Рейнигер.
«Диагональная симфония», реж. В. Эггелинг.
«Ритм», 21, 23, 25, реж. Г. Рихтер.
«Исследование фильма», реж. Г. Рихтер.
«Призрак перед завтраком», реж. Г. Рихтер.
«Инфляция», реж. Х. Рихтер.
«Опус 1–4», реж. В. Рутман.
«Радуга», реж. О. Фишингер.
«Этюды», реж. О. Фишингер.
«Рапсодия в стиле Блюз», реж. О. Фишингер.
«Идея», реж. Б. Бартош.
«Ночь на лысой горе», реж. А. Алексеев.
«Нос», реж. А. Алексеев.
«Советские игрушки», реж. Д. Вертов.
«Китай в огне», реж. З. Комиссаренко, Ю. Меркулов, Н. Ходатаев.
«Межпланетная революция», реж. З. Комиссаренко, Ю. Меркулов, Н. Ходатаев.
«Приключение Болвашки», реж. Ю. Желябужский.
«Сенька-африканец», реж. И. Иванов-Вано, Ю. Меркулов, Д. Черкес.
«Самоедский мальчик», реж. Н. и О. Ходатаевы, В. и З. Брумберг.
«Похождения Барона Мюнхгаузена», реж. Д. Черкес.
«Почта», реж. М. Цехановский.
«Блэк энд Уайт», реж. И. Иванов-Вано.
«Органчик», реж. Н. Ходатаев.
«Сказка о царе Дурандае», реж. И. Иванов-Вано.
«Новый Гулливер», реж. А. Птушко.
«Кот Котофеевич», реж. И. Иванов-Вано.
«Шумное плавание», реж. В. Сутеев.

«Ивашка и Баба-Яга», реж. В. и З. Брумберг.

«Пароходик Вилли», реж. У. Дисней.

«Галопирующий гаучо», реж. У. Дисней.

«Безумный полет», реж. У. Дисней.

«Вор», реж. А. Иванов, А. Сазонов.

«Властелин быта», реж. А. Птушко.

«Летун», реж. В. Григорьев.

«Блоха», реж. З. Брумберг.

«Цветы и деревья», реж. У. Дисней.

Фильмы студии У. Диснея: «Белоснежка и семь гномов», «Пиноккио», «Бемби», «Фантазия», фильмы из серии «Наивные симфонии» («Танец скелетов», «Старая мельница», «Лесное кафе», «Три поросенка», «Гадкий утенок», «Музыкальная страна», «Мелодии матушки гусыни», «Черепаша и заяц», «Три беспризорных котёнка», «Деревенский кузен» и т. д.), «Лицо Фюрера», «Воспитание для смерти». **Фильмы У. Ланца:** «Депрессия», серия «Вуди Вудпекер», «Маленькие веселые эльфы».

Фильмы студии братьев Флейшеров: серия «Папай морячок», «Бетти Буп», «Путешествие Гулливера», «Супермен», «Морячок Папай встречается с Симбадом-мореходом», «Образованная рыба», «Ханки и Спанки».

«Киноцирк», «Краденое солнце», «Песня о Чапаеве», «У страха глаза велики», «В Яранге горит огонь», «Золотое перышко» реж. О. Ходотаева.

«Били, бьём и будем бить», «Весенние мелодии», «Музыкальная шкатулка», «Валидуб», «Братья Лю», «Первая скрипка», реж. Д. Бабиченко.

«Бармалей», «Серая шейка», реж. В. Полковников

«Конёк-Горбунок», «Двенадцать месяцев», «Дикие лебеди», «Снегурочка», реж. И. Иванов-Вано.

«Жёлтый аист», «Аленький цветочек», «Золотая антилопа», «Снежная королева», «Похитители красок», «Ключ», реж. Л. Атаманов.

«Пропавшая грамота», «Сказка о царе Салтане», «Федя Зайцев», «Ночь перед Рождеством», «Остров ошибок» реж. В. и З. Брумберги

Фильмы студии ЮПА из серии «Мистер Мэгу», «Джеральд МакБоинг-Боинг», «Чистое везение» реж. Ст. Босустов, реж. Р. Кэнон.

Фильмы У. Ханны и Дж. Барберы из серии «Том и Джери».

«Жил-был Козявин», «Стеклянная гармоника», реж. А. Хржановский.

«История одного преступления», «Человек в рамке», реж. Ф. Хитрук

«Ария прерий», «Рука», реж. И. Трнка.

«Звероферма», реж. Дж. Халас.

«Театр господина и госпожи Кабаль»,
 «Игры ангелов», реж. В. Боровчика.
 «Ученик чародея», «Барон Мюнхгаузен», реж. К. Земан
 «Веселый робот», «Суррогат», реж. Д. Вукотич.
 «Квартира», «Возможности диалога», «Дневник Леонардо», «Конец эпохи
 сталинизма в Чехии», реж. Я. Шванкмайера.
 «Яблоко», «Желтая подводная лодка», «Летающий человек», «Дамон –
 косильщик», реж. Дж. Даннинг.
 «Улитки», «Дикая планета», «Властелин времени», реж. Р. Лалу.
 «Маргаритка», «Громоотвод», «Дракон», реж. Т.Динов.
 «Муха», реж. Ф. Рофус.
 «Конфликты», реж. А. Щехура.
 «Церемония», «Любопытство», «Пассажир второго класса», «Школа
 хождения», реж. Б. Довникович.
 «Чисто бритье», «Механические штаны», «Побег из курятника», реж Н.
 Парк, П. Лойд и Д. Спронкстон.
 «25-е, первый день», «Сеча при Керженце», «Лиса и заяц», «Цапля и
 журавль», «Ёжик в тумане», «Сказка сказок», реж. Ю. Норштейн
 «Я жду птенца», «Клубок», «Не в шляпе счастье», «Золоченные лбы»,
 «Ваня Датский», «Притча об артисте», реж. Н. Серебряков.
 «Я к вам лечу воспоминаньем...», «И с Вами снова я...», «Осень», «Школа
 изящных искусств. Пейзаж с можжевельником», реж. А.Хржановский.
 «Варежка», «Тайна третьей планеты», реж. Р. Качанов.
 «Жил-был пес», «Путешествие муравья», «Про Вову Сидорова», реж. Э.
 Назаров. «Мой зелёный крокодил», «Франтишек», «Мастер из Кламси», «Садко
 Богатый», «Ночь весны», «Пер Гюнт», «Легенда о Сальере», реж. В. Курчевский.
 «Влюбленное облако», «Мистер Твистер», «Страна оркестрия»,
 «Приключения Барона Мюнхгаузена», «Комедиант», реж. А.Каранович.
 «Бременские музыканты», «Катерок», «Сказка о попе и работнике Балде»,
 «В порту», «Камаринская», «Картинки с выставки», реж. И. Ковалевская.
 «Квадрат», «Новые медиа», «Танго», «Четвертое измерение», «Ступени»,
 реж. Зб. Рыбчинский.
 «Лабиринт», «Приятная катастрофа», «Запасное сердце», «Хронополис»,
 реж. П. Камлер.
 «Энигма», реж. Л. Шварц.
 «Метадата», «Голод», реж. П.Фольдес.
 «Ляпис», «Пермутации», «Матрица», реж. Дж. Уитни.

«Эволюция формы», реж. Г. Лакомба.

«Тин бой», «История игрушек», реж. Дж. А. Лассетер.

«Полярный экспресс», реж. Р. Замекес