

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ»

СОГЛАСОВАНО

Научно-методическим советом
ГАУ ДПО ИРО ОО
Протокол № 22 от 30.04 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГАУ ДПО ИРО ОО
_____ С.В. Крупина
Приказ № 175 от 30.04 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Живой дизайн: анимация и движение в дизайне»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Срок освоения программы: 2 месяца

Автор-составитель:
Кобзева Анна Евгеньевна,
педагог дополнительного образования

Оренбург, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

		Стр.
1.	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	3
1.3.	Планируемые результаты освоения программы	4
2.	КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	5
2.1.	Материально-техническое обеспечение	5
2.2.	Учебный план	5
2.2.1.	Содержание учебного плана	6
2.3.	Формы контроля и аттестации	8
2.4.	Оценочные материалы	8
2.5.	Методические материалы	10

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Живой дизайн: анимация и движение в дизайне» по целевому ориентиру относится к технической направленности, реализуется в объеме 46 часов.

Программа адресована обучающимся 11-15 лет и учитывает их возрастные и психологические особенности.

Программа направлена на обеспечение гражданско-патриотического воспитания обучающихся; формирование и развитие творческих способностей обучающихся; удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном развитии; адаптацию обучающихся к жизни в обществе; профессиональную ориентацию обучающихся (Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»).

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие творческих способностей обучающихся посредством освоения технических и художественных основ дизайнерской деятельности.

Задачи программы:

Воспитывающие:

- формировать интерес к практическому изучению профессии, в том числе на основе применения изучаемого предметного знания;
- развивать способность соблюдать правила безопасности, навыки безопасного поведения в интернет - среде.

Развивающие:

- развивать умение самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);
- развивать умение применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- развивать умение выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- развивать умение самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями.

Обучающие:

- формировать практические навыки осуществления процесса анимации и движения в дизайне;

- формировать навыки работы по созданию компьютерной графики;
- формировать навыки работы в графическом редакторе.

1.3. Планируемые результаты освоения программы

При освоении программы отслеживаются три вида результатов: личностный, метапредметный и предметный, что позволяет определить динамику развития каждого обучающегося.

Личностные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- проявляет интерес к практическому изучению профессии, в том числе на основе применения изучаемого предметного знания;
- соблюдает правила безопасности, имеет навыки безопасного поведения в интернет-среде.

Метапредметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- умеет самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (умеет сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);
- умеет применять различные методы, инструменты и запросы при поиске и отборе информации или данных из источников с учётом предложенной учебной задачи и заданных критериев;
- умеет выбирать, анализировать, систематизировать и интерпретировать информацию различных видов и форм представления;
- умеет самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации и иллюстрировать решаемые задачи несложными схемами, диаграммами, иной графикой и их комбинациями.

Предметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- владеет практическими навыками осуществления процесса анимации и движения в дизайне;
- умеет создавать компьютерную графику;
- умеет работать в графическом редакторе.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Материально-техническое обеспечение

Для организации занятий требуются:

- персональные компьютеры с доступом в интернет и установленными программами;
- интерактивная доска;
- доска магнитно-маркерная двухсторонняя;
- графические планшеты и стилусы.

2.2. Учебный план

№ п/п	1 гр	2 гр.	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы контроля и аттестации
1.	01.06	03.06	Комбинированное занятие	2	Вводное занятие	Входной контроль (викторина)
2.	05.06	05.06	Комбинированное занятие	2	Введение в анимацию и движение в дизайне	Практическая работа
3.	06.06	06.06	Комбинированное занятие	2	Введение в анимацию и движение в дизайне	Практическая работа
4.	08.06	10.06	Практическое занятие	2	Введение в анимацию и движение в дизайне	Практическая работа
5.	13.06	13.06	Комбинированное занятие	2	Основы графики и принципы таймлайна	Практическая работа
6.	15.06	17.06	Комбинированное занятие	2	Основы графики и принципы таймлайна	Практическая работа
7.	19.06	19.06	Практическое занятие	2	Основы графики и принципы таймлайна	Практическая работа
8.	20.06	20.06	Комбинированное занятие	2	Основы покадровой анимации	Практическая работа
9.	22.06	24.06	Комбинированное занятие	2	Основы покадровой анимации	Практическая работа
10.	26.06	26.06	Комбинированное занятие	2	Основы покадровой анимации	Практическая работа

11.	27.06	27.06	Комбинированное занятие	2	Основы покадровой анимации	Практическая работа
12.	29.06	01.07	Практическое занятие	2	Основы покадровой анимации	Практическая работа
13.	03.07	03.07	Комбинированное занятие	2	Создание простых персонажей и объектов	Практическая работа
14.	04.07	04.07	Комбинированное занятие	2	Создание простых персонажей и объектов	Практическая работа
15.	06.07	08.07	Комбинированное занятие	2	Создание простых персонажей и объектов	Практическая работа
16.	10.07	10.07	Комбинированное занятие	2	Создание простых персонажей и объектов	Практическая работа
17.	11.07	11.07	Практическое занятие	2	Создание простых персонажей и объектов	Промежуточная аттестация (практическая работа)
18.	13.07	15.07	Комбинированное занятие	2	Движение в дизайне: эффекты и титры	Практическая работа
19.	17.07	17.07	Комбинированное занятие	2	Движение в дизайне: эффекты и титры	Практическая работа
20.	18.07	18.07	Практическое занятие	2	Движение в дизайне: эффекты и титры	Практическая работа
21.	20.07	22.07	Практическое занятие	2	Движение в дизайне: эффекты и титры	Практическая работа
22.	24.07	24.07	Практическое занятие	2	Движение в дизайне: эффекты и титры	Практическая работа
23.	25.07	25.07	Практическое занятие	2	Итоговое занятие	Итоговая аттестация (практическая работа)

2.2.1. Содержание учебного плана

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 час): организационные вопросы. Инструктаж по технике безопасности. Инструктаж по вопросам комплексной безопасности

(антитеррористической и противопожарной направленностей, о порядке действий населения при звучании сигнала «Воздушная тревога», о правилах поведения вблизи водоемов, железнодорожного полотна, автодороги, в местах массового пребывания).

Техника безопасности при работе с материалами. Знакомство с основным оборудованием.

Практика (1 час): входной контроль (викторина).

Тема 1. Введение в анимацию и движение в дизайне (6 часов)

Теория (2 часа): виды анимации: традиционная (ручная), компьютерная, покадровая, клип-анимация, эффектные визуальные преобразования.

Практика (4 часа): просмотр работ известных дизайнеров, аниматоров, создание копий на бумаге.

Тема 2. Основы графики и принципы таймлайна (6 часов)

Теория (2 часа): различие между растровой и векторной графикой: их свойства, области применения, преимущества и ограничения. Где используют каждый тип графики: например, иллюстрации, логотипы, фоны, анимационные кадры.

Практика (4 часа): опытное использование кистей на разных слоях: рисование линий, кривых, геометрических форм в графическом редакторе.

Тема 3. Основы покадровой анимации (10 часов)

Теория (4 часа): основные принципы анимации: сквош-энд-стретч (сжатие и растяжение), тайминг, фреймрейт (число кадров в секунду). Почему важны «грамотные» пропорции и тайминг для естественного движения.

Практика (6 часов): анимировать изменение формы: например, круг, превращающийся в овал и обратно, с разными скоростями и ускорениями.

Тема 4. Создание простых персонажей и объектов (10 часов)

Теория (4 часа): дизайн персонажа: создание силуэта, характеристика выражения лица, внимание к деталям: части тела, пропорции. Важность экспрессии для передачи характера.

Практика (6 часов): эскиз простого персонажа с использованием линий и базовых форм: кружков, овалов, линий. Промежуточная аттестация (практическая работа).

Тема 5. Движение в дизайне: эффекты и титры (10 часов)

Теория (2 часа): основные движения и эффекты: мигание, размытие, вращение объекта. Как сделать эффект плавным и выразительным.

Практика (8 часов): разработка анимационного проекта.

Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): итоговая аттестация (практическая работа).

2.3. Формы контроля и аттестации

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной и текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестация.

Входной контроль проводится с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и возможностей обучающихся.

Формы:

- викторина.

Текущий контроль осуществляется на занятиях для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся.

Формы:

- практическая работа.

Промежуточная аттестация проводится с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

Формы:

- практическая работа.

Итоговая аттестация проводится с целью оценки уровня и качества освоения обучающимися программы (всего периода обучения по программе).

Формы:

- практическая работа.

2.4. Оценочные материалы

Входной контроль

Форма: викторина.

Описание, требования к выполнению: обучающимся следует ответить на вопросы викторины. За каждый верный ответ начисляется 1 балл.

1. Как называется последовательное отображение рисунков, создающее иллюзию движения? (*Анимация*)

2. Программа, в которой чаще всего работают художники-аниматоры для создания покадровой анимации – это ... (*Графический редактор*)

3. В какой из техник изображение строится из пикселей? (*Растровая*)

4. Если изображение можно масштабировать без потери качества, оно..... (*Векторное*)

5. Как называется область, где размещаются кадры и контролируется анимация во многих программах? (*Таймлайн*)

6. Назовите хотя бы одну сферу применения анимации в современной жизни (*Кино, реклама, игры, соцсети и т.д.*)

7. Для чего при анимации используют слои? (Чтобы разделить элементы, упростить работу над частями рисунка)

8. Укажите, как называется цикл анимации, когда действие персонажа повторяется снова и снова... (Повторяющаяся анимация или цикл)

9. Основными инструментами в графическом редакторе для анимации являются: кисти, ластик, палитра и ... (Слои /таймлайн)

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-2 балла;

средний уровень знаний – 3-5 баллов;

высокий уровень знаний – 6-9 баллов.

Текущий контроль

Текущий контроль проводится с целью объективной оценки качества освоения программы, а также стимулирования работы обучающихся, мониторинга результатов и подготовки к промежуточной аттестации. Текущий контроль осуществляется как в ходе теоретических занятий посредством введения в них элементов интерактива и беседы, так и в ходе выполнения практических работ. Во время практических работ педагог осуществляет наблюдение за правильностью выполнения обучающимися инструкций и технологических карт к ним, а также отслеживает активность обучающихся в выполнении частично регламентированных и творческих заданий. Кроме наблюдения в ходе занятий текущий контроль фактического усвоения материала проводится с использованием информационных технологий, что позволяет оценить уровень практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация

Форма: практическая работа

Описание, требования к выполнению: создание персонажа.

№	Критерий	Балл
1.	Проработка идеи	Идея оригинальная или имеет в основе референс (более 3-х, объединенных в одну идею) – 2 балла; Идея неоригинальная или имеет в основе референс (не более 2-х, объединенных в одну идею) – 0 баллов
2.	Цветовая гамма	Цвета сочетаются, яркость, контрастность и цветокоррекция применены грамотно и гармонично – 2 балла; Цвета не сочетаются, яркость, контрастность и цветокоррекция применены не гармонично – 0 баллов
3.	Композиция	Построение макета и расположение его элементов, гармоничны, естественны, интересны – 2 балла; Построение макета и расположение его элементов не гармоничны, диспропорция – 0 баллов
4.	Сложность работы	Применены разные инструменты, использованы дополнительные элементы – 2 балла; Применены только базовые инструменты, использованы только стандартные элементы – 1 балл;

	Инструменты не применены – 0 баллов
--	-------------------------------------

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-3 балла;

средний уровень знаний – 4-5 баллов;

высокий уровень знаний – 6-8 баллов.

Итоговая аттестация

Форма: практическая работа.

Описание, требования к выполнению: создание анимационного короткого ролика на тему малой родины.

№	Критерий	Балл
1.	Проработка идеи	Идея оригинальная, самостоятельная, имеет чёткую концепцию и обоснование – 2 балла; Идея заимствована, шаблонная или отсутствует обоснование – 0 баллов
2.	Цветовая гамма	Цветовое решение гармоничное, контрастное, соответствует назначению брелка, использовано 2–4 цвета – 2 балла; Цвета подобраны случайно, не сочетаются, монохром без замысла – 0 баллов
3.	Композиция	Элементы сбалансированы, брелок имеет чёткий центр и завершённый силуэт, форма удобна для ношения – 2 балла; Композиция разбалансирована, форма хаотична или слишком проста – 0 баллов
4.	Сложность работы	Использованы разные типы линий (прямые, изогнутые, замкнутые контуры), есть внутренние детали и отверстие для крепления – 2 балла; Применены только базовые инструменты, использованы только стандартные элементы – 1 балл; Только простые примитивные формы, отсутствует крепление или мелкие детали – 0 баллов

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-3 балла;

средний уровень знаний – 4-5 баллов;

высокий уровень знаний – 6-8 баллов.

2.5. Методические материалы

Список основной литературы

1. Быстрыков, М. Krita для художников и иллюстраторов: практическое руководство / М. Быстрыков, Е. Шамина. – Москва: ДМК Пресс, 2023. – 200 с.

2. Томас, Ф. Иллюзия жизни. Диснеевская анимация / Ф. Томас, О. Джонстон. – Москва: Эксмо, 2022. – 576 с.

3. Уильямс, Р. Анимация. Живое движение: руководство для аниматоров / Р. Уильямс. – Москва: Эксмо, 2021. – 304 с.

Список дополнительной литературы

1. Лейстер, П. Цифровая анимация: полный справочник по созданию анимационных фильмов / П. Лейстер. – Санкт-Петербург: Питер, 2015. – 416 с.
2. Ридделл, К. Анимация для всех / К. Ридделл, П. Г. Рейнольдс. – Москва: АСТ, 2018. – 256 с.

Список цифровых ресурсов

1. Дизайн-мышление. Гайд по процессу. Обучающий материал [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tilda.education/d2> - (Дата обращения: 07.05.2026).