

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ
СМОЛЕНСКОЙ ОБЛАСТИ**

СМОЛЕНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА»



ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета
СОГБУДО «Центр развития
творчества детей и юношества»
Протокол № 5 от 31.08.2026

УТВЕРЖДАЮ

Директор СОГБУДО «Центр развития
творчества детей и юношества»

О.М. Агеева

31.08.2026



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая

ПРОГРАММА

технической направленности

«ФЛИПБУК»

Возраст обучающихся: 9-15 лет

Сроки реализации: 1 год

Автор-составитель:

Якутский Кирилл Алексеевич,
педагог дополнительного образования

г. Смоленск

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Флипбук» соответствует технической направленности.

При разработке программы учтены требования следующих документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей в РФ до 2030 года (Распоряжение правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242 « О направлении информации» (с приложением «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Устав СОГБУДО «Центр развития творчества детей и юношества»;
- Локальные нормативные СОГБУДО «Центр развития творчества детей и юношества».

Цель программы:

Создание условий для развития творческих, технических и пространственных способностей обучающихся посредством изучения основ анимации и создания собственных мультипликационных проектов.

Задачи

1. Обеспечить среду, благоприятную для изучения базовых принципов покадровой и стоп-моушн анимации и основ физики движения.
2. Ознакомить с инструментами создания декораций, персонажей и освещения кадра.
3. Ознакомить с основами монтажа, работы со звуком.
4. Способствовать развитию сценарного мышления и навыков создания раскадровок для построения структурированной истории.
5. Способствовать формированию навыков проектной работы в команде, ответственности за свой этап производства.

Возраст детей, на который ориентирована программа: 9-16 лет.

Актуальность программы обусловлена возрастающей ролью медиатехнологий в современном обществе и необходимостью формировать у подростков технические навыки создания цифрового контента, превращая их из пассивных потребителей в активных творцов.

Педагогическая целесообразность программы обоснована применением проектного подхода, где теоретические знания немедленно закрепляются на практике через создание коротких этюдов и итоговых фильмов, что поддерживает высокий уровень мотивации.

Программа предусматривает просмотр примеров анимации, практические занятия, индивидуальную работу над этюдами, а также командные формы работы над итоговыми проектами и совместные

просмотры результатов.

Дополнительная общеразвивающая программа реализуется в очной форме. Срок реализации – 1 год. Деятельность по программе осуществляется по группам.

Режим занятий по программе предполагает 2 занятия в неделю. 2 академических часа с 10 минутным перерывом между ними.

Формами определения итогов реализации программы являются: показы готовых работ(мини-фестивали), презентации итоговых командных проектов, формирование портфолио обучающихся.

Формами (методами) определения результативности программы является педагогическое наблюдение, анализ результатов практических заданий (тест-роликов, чернового монтажа) и открытые обсуждения по установленным критериям качества.

Сроки проведения промежуточной аттестации (декабрь, ежегодно), итоговой аттестации – май (ежегодно).

I. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения					Форма контроля
№ п/п	Наименование раздела	Количество часов			
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение в стоп-моушн и предметную анимацию»	4	2	6	Творческая работа
2.	12 принципов анимации и базовая механика движения	31	31	62	Творческая работа
3.	Анимация плоской марионетки и основы MoHo	12	14	26	Творческая работа
4.	Продвинутые техники, эффекты и монтаж	18	18	36	Творческая работа
5.	Проектная работа: Создание короткометражного мультфильма	11	11	22	Работа по группам
ИТОГО:		76	76	152	

II. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

I. Введение в стоп-моушн и предметную анимацию (6ч)

1. Вводное занятие. Техника безопасности. Ознакомление с планом обучения и правилами безопасной работы в студии.

Лекция, практическая работа. Организация рабочего пространства.

2. Введение в стоп-моушн. Основы покадровой съемки и знакомство с оборудованием для захвата кадров.

Практическая работа. Выполнение первых пробных снимков.

3. Оживление предметов. Наделение неживых объектов базовым характером и таймингом.

Практическая работа. Покадровая съемка бытовых предметов.

II. 12 принципов анимации и базовая механика движения (62ч)

4. 1 принцип. Сжатие и растяжение. Изучение сохранения объема при движении, опираясь на классические пособия для выживания аниматора.

Практическая работа. Анимация простейших эластичных форм.

5. Прыгающие мячи. Применение принципа деформации на объектах разной массы и плотности.

Практическая работа. Анимация отскока легкого и тяжелого мяча.

6. Морфинг и трансформация. Плавное перетекание одной формы в другую через промежуточные фазы.

Практическая работа. Трансформация базовых геометрических фигур.

7. Исчезновение предмета. Технические приемы растворения объекта в кадре.

Практическая работа. Анимация магического исчезновения.

8. Создание простого персонажа из пластилина. Подготовка к пластилиновой анимации: лепка базовых форм и каркаса.

Практическая работа. Лепка персонажа.

9. Базовые движения: ходьба. Разбор циклов походки, фаз контакта и переноса веса.

Практическая работа. Анимация стандартного шага.

10. Базовые движения: бег. Отличия бега от шага, фаза полета и динамика тела.

Практическая работа. Создание цикла бега.

11. 2 принцип. Замах. Подготовка зрителя к действию через упреждающее движение.

Практическая работа. Анимация персонажа перед прыжком.

12. Анимация удара. Передача резкого импульса и высвобождения энергии.

Практическая работа. Анимация столкновения или удара.

13. Базовые движения: прыжок. Соединение замаха, растяжения в полете и сжатия при приземлении.

Практическая работа. Прыжок персонажа с места.

14. Базовые движения: наклон, поднятие предмета. Перенос центра тяжести при взаимодействии с объектами.

Практическая работа. Поднятие тяжелого груза.

15. 3 принцип. Сценичность. Ясное и однозначное представление идеи, позы или настроения.

Практическая работа. Поиск читаемых силуэтов.

16. Анимация разных видов испуга. Передача эмоций через резкую смену позы и тайминг.

Практическая работа. Анимация реакции на внезапный раздражитель.

17. 4 принцип. Анимация по ключевым кадрам. Планирование сцены через основные компоновки (pose-to-pose).

Практическая работа. Отрисовка ключевых фаз движения.

18. Полёт мухи. Хаотичное движение, смена траекторий и ритма.

Практическая работа. Анимация полета насекомого по сложной траектории.

19. 5 принцип. Инертное движение и захлест. Продолжение движения деталей после остановки основного тела.

Практическая работа. Анимация остановки с остаточным движением.

20. Анимация персонажа с хвостом. Применение принципа захлеста на придатках персонажа.

Практическая работа. Цикл махов хвостом.

21. 6 принцип. Плавное начало и завершение движения. Изучение спейсинга для естественного разгона и торможения (slowin / slowout).

Практическая работа. Анимация скольжения с остановкой.

22. Анимация маятника. Отработка затухающих колебаний и точного спейсинга.

Практическая работа. Раскачивание и остановка маятника.

23. 7 принцип. Дуги или арки. Естественность движения живых организмов по криволинейным траекториям.

Практическая работа. Движение руки по дуге.

24. Анимация броска. Передача веса объекта при броске через дуги и тайминг.

Практическая работа. Бросок мяча персонажем.

25. 8 принцип. Дополнительное действие. Действия, обогащающие основную идею, но не отвлекающие от нее.

Практическая работа. Добавление микромики или жеста.

26. Стук в дверь. Взаимодействие с неподвижным объектом, передача настроения через ритм стука.

Практическая работа. Анимация робкого и агрессивного стука.

27. 9 принцип. Расчет времени или тайминг. Влияние количества кадров на восприятие веса и скорости.

Практическая работа. Одно действие с разным таймингом.

28. Перенос двух предметов. Разделение веса и усилий при взаимодействии с объектами разной массы.

Практическая работа. Перенос легкого и тяжелого предмета.

29. 10 принцип. Преувеличение. Усиление позы или эмоции для большей выразительности.

Практическая работа. Карикатурная реакция персонажа.

30. Анимация укуса. Артикуляция челюсти, предвкушение и усилие.

Практическая работа. Укус яблока.

31.11 принцип. Уверенный рисунок. Основы объема, анатомии и баланса в кадре.

Практическая работа. Построение объемных форм в перспективе.

32. Вращение головы. Сохранение объема при повороте, движение по дуге.

Практическая работа. Поворот головы на 180 градусов.

33.12 принцип. Привлекательность. Дизайн персонажа, харизма и зрительский интерес.

Практическая работа. Создание выразительного силуэта.

34. Промежуточная аттестация. Задание: Придание походке индивидуальности. Проверка усвоенных навыков базовой механики.

Практическая работа. Анимация походки с ярко выраженным характером.

III. Анимация плоской марионетки и основы MoHo (26ч)

35. Техника «перекладка». Введение в создание и специфику анимации плоской бумажной марионетки.

Практическая работа. Подготовка деталей.

36. Создание плоской марионетки. Разработка шарниров, точек крепления и элементов персонажа.

Практическая работа. Сборка марионетки.

37. Базовые движения для плоской марионетки. Ограничения и возможности работы в технике перекладки.

Практическая работа. Простые жесты бумажным персонажем.

38. Анимация всего кадра, внутрикадровый монтаж. Работа с композицией и перемещением объектов внутри сцены.

Практическая работа. Организация многоплановой композиции.

39. Просмотр учебных фильмов. Анализ примеров профессиональной перекладки и покадровой анимации.

Лекция. Разбор приемов.

40. Знакомство с интерфейсом и логикой MoHo. Базовый инструментальный, необходимый для того, чтобы освоить анимацию перекладку в MoHo.

Практическая работа. Настройка первой сцены.

41. Базовые принципы анимации. Адаптация классических принципов под цифровой формат.

Практическая работа. Анимация базовых форм в программе.

42. Основы риггинга (создание скелета) Система костей, привязка слоев и настройка инверсной кинематики.

Практическая работа. Построение скелета простого персонажа.

43. Подготовка персонажа к анимации. Тестирование рига, настройка весов костей и ограничений.

Практическая работа. Устранение ошибок риггинга.

44. Передача веса и физики объекта. Настройка кривых интерполяции для управления скоростью.

Практическая работа. Цифровая анимация падения.

45. Работа с камерой и параллаксом. Основы виртуальной камеры и создание глубины пространства.

Практическая работа. Настройка эффекта параллакса.

46. Оживление фотографий. Разделение растровых изображений на слои и их деформация.

Практическая работа. 2.5D анимация фото.

47. Анимация эффектов. Создание цифрового дыма, огня или частиц.

Практическая работа. Добавление простых эффектов к сцене.

48. Актерская игра. Работа с мимикой, артикуляцией и языком тела.

Практическая работа. Липсинк и передача эмоций персонажем.

IV. Продвинутые техники, эффекты и монтаж (36ч)

49. Основы монтажа. Изучение планов, правил склейки и ритма видео.

Практическая работа. Черновой монтаж сцен.

50. Озвучка и наложение звуков. Работа с саунд-дизайном, фоновыми шумами и музыкой.

Практическая работа. Синхронизация звука с движением.

51. Анимация крупного плана. Детализация мимики и микровыражений лица.

Практическая работа. Сцена диалога крупным планом.

52. Анимация общего плана. Работа с массовой, фоном и глобальным движением в кадре.

Практическая работа. Построение сложной сцены.

53. Цветокоррекция, маски, переходы, рендер. Финальная обработка видео, настройка форматов вывода.

Практическая работа. Экспорт готового ролика.

54. Раскадровка. Основы визуального планирования истории.

Практическая работа. Отрисовка сториборда.

55. Морфинг и трансформация. Сложные программные переходы между разными слоями и формами.

Практическая работа. Цифровой морфинг объектов.

56. Взаимодействие с препятствием. Передача усилия при преодолении преград.

Практическая работа. Анимация толчка тяжелого предмета.

57. Эмоция минимальными средствами. Выражение чувств без сложной мимики, через позу и ритм.

Практическая работа. Этюд с абстрактными формами.

58. Простые визуальные эффекты. Интеграция рисованных эффектов в живое видео или стоп-моушн.

Практическая работа. Создание вспышек или искр.

59. Метод ротоскопирования. Обводка видеореференсов для получения реалистичного движения.

Практическая работа. Ротоскопирование короткого видеофрагмента.

60. Ускорение и замедление движение по дуге. Тонкая настройка спейсинга на криволинейных траекториях.

Практическая работа. Анимация сложного полета.

61. Коллаж из анимации и видео. Совмещение разных техник в одном проекте (композитинг).

Практическая работа. Сборка гибридной сцены.

62. Анимация антропоморфного персонажа. Специфика движения животных, наделенных человеческими чертами.

Практическая работа. Цикл походки антропоморфного героя.

63. Анимация четвероногого персонажа. Анатомия и механика движения животных.

Практическая работа. Анимация бега собаки или кошки.

64. Анимация бесформенного персонажа. Работа с текучими и нестандартными формами (слаймы, привидения).

Практическая работа. Анимация перемещения аморфного тела.

65. Просмотр учебных фильмов. Анализ композитинга и режиссуры в известных анимационных работах.

Лекция. Обсуждение увиденного материала.

V. Проектная работа: Создание короткометражного мультфильма (22ч)

66. Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 1: сценарий и концепт). Генерация идеи, написание логлайна и синопсиса.

Практическая работа. Разработка концепта.

67. Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 1: сценарий и концепт). Утверждение персонажей и локаций.

Практическая работа. Создание дизайн-документа.

68. Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 2: основные сцены). Запуск производства: анимация ключевых шотов.

Практическая работа. Работа над сценами.

69. Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 2: основные сцены). Продолжение производства, контроль тайминга.

Практическая работа. Анимация основного действия.

70. Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 3: доработка). Анимация фоновых элементов, добавление дополнительных действий.

Практическая работа. Полировка анимации.

71. Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 3: доработка). Создание и интеграция визуальных эффектов.

Практическая работа. Финализация шотов.

72. Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 4: монтаж). Сборка всего отснятого материала на таймлайне.

Практическая работа. Черновой монтаж.

73. Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 4: монтаж). Цветокоррекция, наложение музыки и саунд-дизайн.

Практическая работа. Чистовой монтаж и рендер.

74. Итоговый показ короткометражного мультфильма. Презентация готовых проектов.

Практическая работа. Защита проектов и совместное обсуждение.

III. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК на 2026/2027 учебный год

1 группа				
№	Дата	Тема занятия	Часы	Форма проведения
1.	01.09.26	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	Лекция
2.	03.09.26	Введение в стоп-моушн.	2	Практическая работа
3.	08.09.26	Оживление предметов	2	Практическая работа
4.	10.09.26	1 принцип. Сжатие и растяжение	2	Практическая работа
5.	15.09.26	Прыгающие мячи	2	Практическая работа
6.	17.09.26	Морфинг и трансформация	2	Практическая работа
7.	22.09.26	Исчезновение предмета	2	Практическая работа
8.	24.09.26	Создание простого персонажа из пластилина.	2	Практическая работа
9.	29.09.26	Базовые движения: ходьба	2	Практическая работа
10.	01.10.26	Базовые движения: бег	2	Практическая работа
11.	06.10.26	2 принцип. Замах	2	Практическая работа
12.	08.10.26	Анимация удара	2	Практическая работа
13.	13.10.26	Базовые движения: прыжок	2	Практическая работа
14.	15.10.26	Базовые движения: наклон, поднятие предмета	2	Практическая работа
15.	20.10.26	3 принцип. Сценичность	2	Практическая работа
16.	22.10.26	Анимация разных видов испуга	2	Практическая работа
17.	27.10.26	4 принцип. Анимация по ключевым кадрам	2	Практическая работа
18.	29.10.26	Полёт мухи	2	Практическая работа
19.	03.11.26	5 принцип. Инертное движение и захлест	2	Практическая работа
20.	05.11.26	Анимация персонажа с хвостом	2	Практическая работа
21.	10.11.26	6 принцип. Плавное начало и завершение движения	2	Практическая работа
22.	12.11.26	Анимация маятника	2	Практическая работа
23.	17.11.26	7 принцип. Дуги или арки	2	Практическая работа

24.	19.11.26	Анимация броска	2	Практическая работа
25.	24.11.26	8 принцип. Дополнительное действие	2	Практическая работа
26.	26.11.26	Стук в дверь	2	Практическая работа
27.	01.12.26	9 принцип. Расчет времени или тайминг	2	Практическая работа
28.	03.12.26	Перенос двух предметов	2	Практическая работа
29.	08.12.26	10 принцип. Преувеличение	2	Практическая работа
30.	10.12.26	Анимация укуса	2	Практическая работа
31.	15.12.26	11 принцип. Уверенный рисунок	2	Практическая работа
32.	17.12.26	Вращение головы	2	Практическая работа
33.	22.12.26	12 принцип. Привлекательность	2	Практическая работа
34.	24.12.26	Промежуточная аттестация. Задание: Придание походке индивидуальности	2	Практическая работа
35.	29.12.26	Техника «перекладка»	2	Практическая работа
36.	12.01.27	Создание плоской марионетки.	2	Практическая работа
37.	14.01.27	Базовые движения для плоской марионетки	2	Практическая работа
38.	19.01.26	Анимация всего кадра, внутрикадровый монтаж	2	Практическая работа
39.	21.01.27	Просмотр учебных фильмов	2	Лекция
40.	26.01.27	Знакомство с интерфейсом и логикой MoHo	2	Практическая работа
41.	28.01.27	Базовые принципы анимации	2	Практическая работа
42.	02.02.27	Основы риггинга (создание скелета)	2	Практическая работа
43.	04.02.27	Подготовка персонажа к анимации	2	Практическая работа
44.	09.02.27	Передача веса и физики объекта	2	Практическая работа
45.	11.02.27	Работа с камерой и параллаксом	2	Практическая работа
46.	16.02.27	Оживление фотографий	2	Практическая работа
47.	18.02.27	Анимация эффектов	2	Практическая работа
48.	25.02.27	Актерская игра	2	Практическая работа
49.	02.03.27	Основы монтажа	2	Практическая работа
50.	04.03.27	Озвучка и наложение звуков	2	Практическая

				работа
51.	09.03.27	Анимация крупного плана	2	Практическая работа
52.	11.03.27	Анимация общего плана	2	Практическая работа
53.	16.03.27	Цветокоррекция, маски, переходы, рендер	2	Практическая работа
54.	18.03.27	Раскадровка	2	Практическая работа
55.	23.03.27	Морфинг и трансформация	2	Практическая работа
56.	25.03.27	Взаимодействие с препятствием	2	Практическая работа
57.	30.03.27	Эмоция минимальными средствами	2	Практическая работа
58.	01.04.27	Простые визуальные эффекты	2	Практическая работа
59.	06.04.27	Метод ротоскопирования	2	Практическая работа
60.	08.04.27	Ускорение и замедление движение по дуге	2	Практическая работа
61.	13.04.27	Коллаж из анимации и видео	2	Практическая работа
62.	15.04.27	Анимация антропоморфного персонажа	2	Практическая работа
63.	20.04.27	Анимация четвероногого персонажа	2	Практическая работа
64.	22.04.27	Анимация бесформенного персонажа	2	Практическая работа
65.	27.04.27	Просмотр учебных фильмов	2	Лекция
66.	29.04.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 1: сценарий и концепт)	2	Практическая работа
67.	04.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 1: сценарий и концепт)	2	Практическая работа
68.	06.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 2: основные сцены)	2	Практическая работа
69.	11.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 2: основные сцены)	2	Практическая работа
70.	13.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 3: доработка)	2	Практическая работа
71.	18.05.27	Итоговая аттестация. Тестирование	2	Тестирование
72.	20.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 4: монтаж)	2	Практическая работа
73.	25.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 4: монтаж)	2	Практическая работа
74.	27.05.27	Итоговый показ короткометражного мультфильма	2	Практическая работа
Итого			148	

2 группа				
№	Дата	Тема занятия	Часы	Форма проведения
1.	03.09.26	Вводное занятие. Техника безопасности.	2	Лекция Практическая работа
2.	04.09.26	Введение в стоп-моушн.	2	Практическая работа
3.	10.09.26	Оживление предметов	2	Практическая работа
4.	11.09.26	1 принцип. Сжатие и растяжение	2	Практическая работа
5.	17.09.26	Прыгающие мячи	2	Практическая работа
6.	18.09.26	Морфинг и трансформация	2	Практическая работа
7.	24.09.26	Исчезновение предмета	2	Практическая работа
8.	25.09.26	Создание простого персонажа из пластилина.	2	Практическая работа
9.	01.10.26	Базовые движения: ходьба	2	Практическая работа
10.	02.10.26	Базовые движения: бег	2	Практическая работа
11.	08.10.26	2 принцип. Замах	2	Практическая работа
12.	09.10.26	Анимация удара	2	Практическая работа
13.	15.10.26	Базовые движения: прыжок	2	Практическая работа
14.	16.10.26	Базовые движения: наклон, поднятие предмета	2	Практическая работа
15.	22.10.26	3 принцип. Сценичность	2	Практическая работа
16.	23.10.26	Анимация разных видов испуга	2	Практическая работа
17.	29.10.26	4 принцип. Анимация по ключевым кадрам	2	Практическая работа
18.	30.10.26	Полёт мухи	2	Практическая работа
19.	05.11.26	5 принцип. Инертное движение и захлест	2	Практическая работа
20.	06.11.26	Анимация персонажа с хвостом	2	Практическая работа
21.	12.11.26	6 принцип. Плавное начало и завершение движения	2	Практическая работа
22.	13.11.26	Анимация маятника	2	Практическая работа
23.	19.11.26	7 принцип. Дуги или арки	2	Практическая работа
24.	20.11.26	Анимация броска	2	Практическая работа

25.	26.11.26	8 принцип. Дополнительное действие	2	Практическая работа
26.	27.11.26	Стук в дверь	2	Практическая работа
27.	03.12.26	9 принцип. Расчет времени или тайминг	2	Практическая работа
28.	04.12.26	Перенос двух предметов	2	Практическая работа
29.	10.12.26	10 принцип. Преувеличение	2	Практическая работа
30.	11.12.26	Анимация укуса	2	Практическая работа
31.	17.12.26	11 принцип. Уверенный рисунок	2	Практическая работа
32.	18.12.26	Вращение головы	2	Практическая работа
33.	24.12.26	12 принцип. Привлекательность	2	Практическая работа
34.	25.12.26	Промежуточная аттестация. Задание: Придание походке индивидуальности	2	Практическая работа
35.	29.12.26	Техника «перекладка»	2	Практическая работа
36.	14.01.27	Создание плоской марионетки.	2	Практическая работа
37.	15.01.27	Базовые движения для плоской марионетки	2	Практическая работа
38.	21.01.26	Анимация всего кадра, внутрикадровый монтаж	2	Практическая работа
39.	22.01.27	Просмотр учебных фильмов	2	Лекция
40.	28.01.27	Знакомство с интерфейсом и логикой MoHo	2	Практическая работа
41.	29.01.27	Базовые принципы анимации	2	Практическая работа
42.	04.02.27	Основы риггинга (создание скелета)	2	Практическая работа
43.	05.02.27	Подготовка персонажа к анимации	2	Практическая работа
44.	11.02.27	Передача веса и физики объекта	2	Практическая работа
45.	12.02.27	Работа с камерой и параллаксом	2	Практическая работа
46.	18.02.27	Оживление фотографий	2	Практическая работа
47.	19.02.27	Анимация эффектов	2	Практическая работа
48.	25.02.27	Актерская игра	2	Практическая работа
49.	26.02.27	Основы монтажа	2	Практическая работа
50.	04.03.27	Озвучка и наложение звуков	2	Практическая работа
51.	05.03.27	Анимация крупного плана	2	Практическая

				работа
52.	11.03.27	Анимация общего плана	2	Практическая работа
53.	12.03.27	Цветокоррекция, маски, переходы, рендер	2	Практическая работа
54.	18.03.27	Раскадровка	2	Практическая работа
55.	19.03.27	Морфинг и трансформация	2	Практическая работа
56.	25.03.27	Взаимодействие с препятствием	2	Практическая работа
57.	26.03.27	Эмоция минимальными средствами	2	Практическая работа
58.	01.04.27	Простые визуальные эффекты	2	Практическая работа
59.	02.04.27	Метод ротоскопирования	2	Практическая работа
60.	08.04.27	Ускорение и замедление движение по дуге	2	Практическая работа
61.	09.04.27	Коллаж из анимации и видео	2	Практическая работа
62.	15.04.27	Анимация антропоморфного персонажа	2	Практическая работа
63.	16.04.27	Анимация четвероногого персонажа	2	Практическая работа
64.	22.04.27	Анимация бесформенного персонажа	2	Практическая работа
65.	23.04.27	Просмотр учебных фильмов	2	Лекция
66.	29.04.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 1: сценарий и концепт)	2	Практическая работа
67.	30.04.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 1: сценарий и концепт)	2	Практическая работа
68.	06.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 2: основные сцены)	2	Практическая работа
69.	07.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 2: основные сцены)	2	Практическая работа
70.	13.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 3: доработка)	2	Практическая работа
71.	14.05.27	Итоговая аттестация. Тестирование	2	Тестирование
72.	20.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 3: доработка)	2	Практическая работа
73.	21.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 4: монтаж)	2	Практическая работа
74.	27.05.27	Съёмка короткометражного мультфильма (Часть 4: монтаж)	2	Практическая работа
75.	28.05.27	Итоговый показ короткометражного мультфильма	2	Практическая работа
Итого			150	

IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По итогам 1-го года обучения в рамках дополнительной общеразвивающей программы обеспечивается достижение обучающимися следующих результатов:

1. Изучение базовых принципов покадровой и стоп-моушн анимации и основ физики движения.
2. Ознакомление с инструментами создания декораций, персонажей и освещения кадра.
3. Постигание основ монтажа, работы со звуком.
4. Развитие сценарного мышления и навыков создания раскадровок до уровня, пригодного для построения структурированной истории.
5. Сформированные навыки проектной работы в команде, ответственности за свой этап производства.

V. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель:

развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

Воспитывать уважение к художественной культуре и искусству анимации: формировать интерес обучающихся к истории развития визуальных искусств, а также к достижениям и биографиям выдающихся мастеров мультипликации.

Развивать навыки сотрудничества и ответственность: формировать умение работать в команде, уважение к товарищам и старшим, а также ответственность за свой этап производства в процессе совместного создания короткометражного мультфильма.

Формировать волю и дисциплинированность: воспитывать целеустремленность в кропотливой творческой деятельности при изучении техник покадровой съемки, работы с марионетками и монтажа.

Стимулировать творческое самовыражение: поощрять опыт самовыражения в искусстве и развивать заинтересованность обучающихся в публичной презентации своего творческого продукта на итоговых показах и мини-фестивалях.

Приобщать к историческому и культурному наследию: создавать условия для представления в разрабатываемых анимационных работах и сценариях российских традиционных духовно-нравственных ценностей, а

также культурного наследия народов России.

Формы и методы воспитания

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий.

Формы: индивидуальные, групповые, массовые.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Анализ результатов

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе и отражается в диагностических картах мониторинга личностных результатов обучающихся: самоопределение, смыслообразование, ценностная морально-этическая ориентация (мониторинг качества педагогического процесса в начале и конце учебного года). Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы.

Календарный план воспитательной работы

№	Мероприятия	Дата проведения
1.	«Вместе против террора: ценность человеческой жизни»(<i>беседа</i>)	сентябрь
2.	«Пожарная безопасность» (<i>беседа</i>)	сентябрь
3.	«Правила дорожного движения» (<i>беседа</i>)	сентябрь
4.	«Дорогами мужества: как освобождали Смоленщину»(<i>беседа</i>)	сентябрь
5.	«Безопасность в сети Интернет» (<i>беседа</i>)	октябрь
6.	«Наша сила в нашем единстве»(<i>беседа, викторина</i>)	октябрь
7.	«Герои Отечества» (<i>час мужества</i>)	декабрь

8.	«Мои права и обязанности: изучаем Конституцию»(<i>беседа</i>)	декабрь
9.	«Новый год» (<i>поздравление</i>)	декабрь
10.	«900 дней мужества: непокоренный Ленинград»(<i>беседа</i>)	январь
11.	«День Защитника Отечества» (<i>беседа, чтение стихов</i>)	февраль
12.	«Международный женский день» (<i>беседа</i>)	март
13.	«Здоровым быть здорово: секреты отличного самочувствия»(<i>беседа</i>)	апрель
14.	«Звёздный шаг человечества: от Гагарина до наших дней»(<i>беседа, викторина</i>)	апрель
15.	«День Победы» (<i>беседа, чтение стихов, выставка</i>)	май
16.	Консультации для родителей	В течение года
17.	Беседы о безопасности	В течение года

VI. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Для успешной реализации программы необходимо специально оборудованное помещение (учебный класс, анимационная мастерская), отвечающее санитарно-эпидемиологическим нормам и правилам техники безопасности.

1. Принтер и сканер (цветной, формат А4/А3) для подготовки фонов и распечатки текстур.
2. Личные смартфоны обучающихся с установленными приложениями для захвата кадров.
3. Штативы, держатели или гибкие фиксаторы для жесткого закрепления смартфонов/камер.
4. Осветительное оборудование: лампы постоянного света (без эффекта мерцания) и отражатели.
5. Анимационные столы и многоярусные станки (для съемки перекладки сверху с эффектом параллакса).

Инструменты и расходные материалы:

1. Скульптурный и обычный цветной пластилин, каркасная проволока разной толщины.
2. Бумага форматов А4 и А3 (офисная, чертежная, цветная), плотный картон для декораций.
3. Маркеры, фломастеры, цветные и простые карандаши, ластик.
4. Инструменты для бумажной марионетки: ножницы, макетные ножи, клей, а также мелкие крепежные элементы для шарниров (мини-брадсы, пуговицы,

скрепки).

5. Материалы для смешанных техник (mixed-media) и фактурных декораций: крафт-бумага, ткань, вата, природные материалы для создания сезонных ландшафтов (мох, веточки, кора).

Программное обеспечение и цифровые ресурсы:

- Приложения для покадровой съемки на смартфонах (Stop Motion Studio).
- Программы для векторной перекладочной 2D-анимации на ПК (Moho / Anime Studio).

Учебно-методическая документация:

- Поурочные планы и технологические карты занятий по каждому модулю.
- Инструкции по технике безопасности при работе с режущими инструментами, осветительными приборами и ПК.
- Чек-листы качества анимации (проверка тайминга, отсутствия мерцания, чистоты склеек).

Дидактические материалы:

Схемы и шаблоны: шаблоны раскадровок, схемы построения классических циклов ходьбы, чертежи для сборки шарнирных бумажных марионеток.

Референсы для дизайна: подборки визуальных материалов с акцентом на простой, плоский и минималистичный стиль (Flat Design).

Визуальная библиотека: карточки с эмоциями, схемы цветовых палитр для сезонных пейзажей, а также концепт-арты фольклорных и мифических существ для вдохновения при создании персонажей.

Формы и методы организации учебного процесса:

- Теоретические блоки: короткие лекции-беседы с просмотром и разбором примеров (5–10 минут в начале занятия).
- Практикумы: создание мини-этюдов и выполнение упражнений на закрепление конкретного принципа движения (40–60 минут).
- Проектная деятельность: командная работа над итоговым короткометражным фильмом. Обучающиеся самостоятельно проходят все этапы: питчинг идей, создание сценария, разработка плоских персонажей, съемка и финальный монтаж.
- Рефлексия: совместный просмотр результатов в конце занятия (15–20 минут), конструктивное обсуждение по заданным критериям (камера, свет, читаемость истории).

VII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Мелик-Пашаев, А. А. Художественное развитие детей в условиях учреждений дополнительного образования / А. А. Мелик-Пашаев. – Москва : Просвещение, 2015. – 128 с. – ISBN 978-5-09-034873-1. – Текст : непосредственный.
2. Норштейн, Ю. Б. Снег на траве. Фрагменты занятий по режиссуре анимации : в 2 кн. Кн. 1 / Ю. Б. Норштейн. – Москва : Красная площадь,

2008. – 367 с. – ISBN 978-5-900743-95-0. – Текст : непосредственный.
3. Пурвес, Б. Стоп-моушн анимация. Пошаговое руководство : пер. с англ. / Б. Пурвес. – Текст : непосредственный.
4. Уильямс, Р. Анимация: пособие для выживания / Р. Уильямс ; перевод с английского В. Ковалевой. – Москва : Бомбора, 2019. – 342 с. – ISBN 978-5-04-100868-4. – Текст : непосредственный.
5. Уитакер, Г. Тайминг в анимации / Г. Уитакер, Д. Халас ; перевод с английского И. А. Шляхиной. – Москва : Мagma, 2001. – 141 с. – ISBN 5-93428-012-6. – Текст : непосредственный.
6. Келли, Т. Сними свой первый фильм! / Т. Келли ; перевод с английского. – Москва : Аванта, 2019. – 96 с. – ISBN 978-5-17-111165-3. – Текст : непосредственный.
7. Маркс, С. Стоп-моушн: снимаем кино на смартфон / С. Маркс ; перевод с английского. – Москва : Эксмо, 2021. – 144 с. – ISBN 978-5-04-116348-2. – Текст : непосредственный.
8. Романовская, А. Л. Мультфильм своими руками. Пластилиновая анимация / А. Л. Романовская. – Минск : Попурри, 2018. – 80 с. – ISBN 978-985-15-3850-8. – Текст : непосредственный.
9. Смит, К. Как создать свой мультфильм. Шаг за шагом / К. Смит ; перевод с английского. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 112 с. – ISBN 978-5-00146-522-6. – Текст : непосредственный.

ИНТЕРНЕТ-РЕСУРСЫ

10. Stop Motion Studio : [официальный сайт и база знаний приложения]. – URL: <https://www.cateater.com> (дата обращения: 21.07.2026). – Текст. Изображение : электронные.
11. Animator.ru : российский анимационный портал / Союзкинематографистов РФ. – URL: <https://animator.ru> (дата обращения: 21.07.2026). – Текст. Изображение : электронные.
12. 12 Principles of Animation : [видеоканал] / Alan Becker Tutorials. – 2017 – . – URL: <https://www.youtube.com/user/AlanBeckerTutorials> (дата обращения: 21.07.2026). – Изображение. Устная речь : электронные.