

**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ**  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ «РОСТОВСКОЕ ХУДОЖЕСТВЕННОЕ УЧИЛИЩЕ ИМЕНИ М.Б. ГРЕКОВА»

Утверждаю  
Ф.И.О. директора  
ГБПОУ РО «Ростовское художественное  
училище имени М.Б. Грекова  
Жук О.А..  
Дата: «28» 08 2025г.  
Подпись \_\_\_\_\_

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**«АНИМАЦИЯ И 3D-ГРАФИКА»**

Уровень: продвинутый

Направленность: художественная

Возраст обучающихся: 12-17 лет

Срок реализации программы: 2года

## Содержание

<b>1.ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА</b>	
1.1.Общая характеристика образовательной программы	3
1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы	4
1.3. Цель и задачи программы	5
<b>2.СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ</b>	
2.1.Учебный план	6
2.2.Планируемые результаты	7
2.3.Календарный учебный график	9
<b>3.ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК</b>	
3.1.Виды контроля	10
3.2.Система и критерии оценки	11
<b>4.УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ</b>	13
<b>5.СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ</b>	14

# 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

## 1.1. Общая характеристика образовательной программы

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа «Анимация и 3Dграфика» 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 Ростовской области, (Постановление Правительства Ростовской области от 24.07.2023 № 532).;
- «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 **художественную** направленность и 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 3D-графики, 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» проводится в соответствии с условиями реализации программ дополнительного образования, вне зависимости от их подготовки по данному направлению и при отсутствии медицинских противопоказаний.

По окончании срока освоения программы выпускники, успешно освоившие программу и прошедшие итоговую аттестацию, считаются окончившими полный курс «Анимация и 3D-графика». Выпускникам выдается сертификат об окончании программы «Анимация и 3D-графика».

## **1.2. Объемы и сроки освоения образовательной программы**

Срок освоения образовательной программы составляет 2 года.

Объем аудиторных часов:

1 год обучения – 120 часов

2 год обучения – 360 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 анимации 2D и 3D графики, а так же 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 анимации, 2D и 3D-графики.
3. Ознакомление обучающихся с технологией анимации, 2D и 3D-графики.
4. Освоение навыков работы с профессионально ориентированным программным обеспечением.

##### **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:**

- Развитие коммуникативных навыков в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами.
- Эстетическое развитие в процессе формирования художественного вкуса и способности к эстетической оценке произведений искусств.

## 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

### 2.1 Учебный план на первый год

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теоретическое обучение	Практическое обучение	Всего	
1.	История аналоговой анимации. Термины и понятия в анимационном производстве.	3	1	4	Практическая самостоятельная работа. Обсуждение ожиданий от курса и результатов самостоятельной работы.
2.	Знакомство с оборудованием и интерфейсом 2D В программах Toon Boom Harmony	3	10	13	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов в самостоятельной работы. Опрос. Ответы на вопросы.
3.	2D дизайн персонажа	2	4	6	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов работы. Групповая рефлексия
4.	Создание движений персонажа в 2D программах.	4	14	18	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос. Ответы на вопросы.
5.	Настройка рендера. Визуализация.	1	2	3	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы.

6.	Создание персонажа. «Пай-плайн» производства персонажей от идеи до реализации. Создание простой анимации с 2D и 3D объектом.	5	7	12	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов. Опрос. Ответы на вопросы.
7.	Знакомство с интерфейсом программ для создания видеоэффектов.	4	13	17	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
8.	Работа с видео редактором для создания видеоэффектов.	2	4	6	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов. Опрос. Ответы на вопросы.
9.	Подготовительный период. Работа над концепцией (Предпродакшн).	3	6	9	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов. Опрос. Ответы на вопросы.
10.	Производственный период (Продакшн).	2	20	22	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов. Опрос. Ответы на вопросы.
11.	Завершающий период (Постпродакшн). Оставшиеся часы на последние три пункта. Продакшн - самый большой. Потом предпродакшн. Самый короткий - продакшн (в пропорции).	1	2	3	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов. Опрос. Ответы на вопросы.

12.	Разбор и анализ работы	5	2	7	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов работы. Групповая рефлексия
	Итого (общее количество часов)	35	85	120	

## 2.2 Учебный план на второй год

№	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теоретическое обучение	Практическое обучение	Всего	
<b>1. Введение в основы 3д графики.</b>					
1.1	Знакомство с этапами производства: препродакшн, продакшн, постпродакшн. Пайплайн - организация производства.	1	1	2	Обсуждение ожиданий от курса и результатов самостоятельной работы.
1.2	Интерфейс программы Maya. Конструктор панелей.	1	3	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
1.2	Настройка рабочих пространств workspace.	1	3	4	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов работы. Групповая рефлексия
1.4	Понятие "Полка" в Maya. Создание своей полки для инструмента.	1	3	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
1.5	Панель outliner, настройки.	1	2	3	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы.
1.6	Настройка окна viewport, окна проекции: top, side, persp.	1	2	3	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы)
1.7	Обзор вкладки menu set menu. Обзор вкладок меню по типам: modeling, rigging, animation, FX,	1	1	2	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний

	rendering.				
1.8	Обзор инструментов select by object type и select by component type. Обзор редактора метариалов Hypershade. Обзор панели chanel box.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
1.9	Работа с проектом - сохранение, открытие проекта, типы файлов, редактор референсов.	1	1	2	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов. Опрос (возникшие вопросы).
1.10	Знакомство с панелью script editor, создание первого скрипта для операций выделения Loop и Ring. Создание кнопок на полке.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
1.11	Знакомство с панелью node editor - визуального программирования.	1	1	2	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
1.12	Окно анимации graph editor, знакомство с типами кривых анимации, каналами и инструментами управления анимации.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний

## 2. Моделирование.

2.1	Обзор рабочего пространства Modeling standart, обзор полки инструментов для моделирования Poly modeling.	1	1	2	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
2.2	Создание объекта-примитива, настройки в chanel box.	1	2	3	Практическая самостоятельная работа, Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
2.3	Обзор панели	1	2	3	Устный опрос, проверка

	инструментов Modeling toolkit.				основных теоретических и практических знаний
2.4	Редактирование объекта-примитива в более сложный.	1	2	3	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
2.5	Обзор инструмента выбора по типу компонента: object selection, vertex selection, edge selection, face selection, UV-selection. Особенности работы инструментов в зависимости от выбранного типа компонента.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
2.6	Обзор работы инструментов: combine, circularize, collapse, merge to center, connect, target weld, multi-cut, bridge, bevel, extrude, boolean, smooth, separate, mirror, extract.	1	2	3	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний
2.7	Создание с помощью изученных инструментов моделирования модели вазы на основе объекта-примитива цилиндра.	1	2	3	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
2.8	Моделирование объекта из двух частей на примере сустава для персонажа-робота. Знакомство с иерархией в outliner. (несколько занятий).	1	2	3	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
2.9	Разработка эскиза для анимационного	1	2	3	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе.

	неорганического персонажа - робота. Поиск характера и выразительного изобразительного решения. Создание эскизов в разных проекциях. Планирование будущего характера движений персонажа для анимации.				Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
2.10	Моделирование отдельных частей персонажа, компоновка этих частей вместе, проверка их движения.	1	2	3	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
2.11	Доводка формы персонажа, повышение плотности сетки для улучшения качества модели, добавление фасок.	1	2	3	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
<b>3. Текстурирование.</b>					
3.1	Обзор рабочего пространства UV Editing, обзор раздела для текстурирования полки инструментов Poly modeling.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
3.2	Обзор инструментов панели UV Editor, UV Toolkit.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
3.3	Обзор инструмента выбора по типу компонента: vertex selection, edge selection, face selection, UV selection, UV shell selection. Особенности работы инструментов в	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.

	зависимости от выбранного типа компонента.				
3.4	UV Toolkit: обзор вкладки transform, create. Развертки в режимах Automatic, Cylindrical, Planar (со свойствами). Обзор вкладки cut and sew. Резка и склейка развертки. Обзор вкладки unfold. Оптимизация развертки. Arrange and layout. Компановка развертки.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
3.5	UV Editor: настройка экспорта развертки UV Snapshot, выбор формата и разрешения текстуры.	2	2	4	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
3.6	Назначение материала выбранному объекту, выбор типа шейдера. Окно Hypershade: привязка материала к экспортированному изображению. Обработка изображения в графическом редакторе.	2	2	4	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
3.7	Детальная настройка текстур в окне Hypershade.	2	2	4	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
3.8	Формирование правильной структуры папок и названий текстур и	2	2	4	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).

	частей модели персонажа.				
<b>4. Создание управляющих контроллеров для анимации персонажа (Риггинг).</b>					
4.1	Введение в основы риггинга. Обзор рабочего пространства Rigging, обзор полки инструментов Rigging.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
4.2	Создание правильной иерархии элементов персонажа в окне outliner. Переименование элементов с учетом структуры рига. Создание и редактирование векторных управляющих контроллеров для элементов и их иерархия в окне outliner, создание групп элементов.	2	2	4	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
4.3	Прямая и инверсная кинематика в анимации - FK/LK система, отличия и особенности. Создание FK системы в окне outliner. Создание IK системы для ног персонажа. Создание костей и привязка к модели.	2	2	4	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
4.4	Добавление констрейнов в иерархию в зависимости от структуры рига. Обзор констрейна Parent, Point, Orient, Aim, Pole vector.	2	2	4	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
4.5	Добавление в	2	6	8	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение

	структуру driven key и blendshape инструментов в зависимости от сложности конструкции персонажа.				результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
4.6	Завершение работы со структурой рига, проверка работоспособности модели, блокирование ненужных для анимации каналов.	2	6	8	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
<b>5. Анимация.</b>					
5.1	Обзор рабочего пространства Animation, обзор полки инструментов Animation.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
5.2	Детальный обзор окна graph editor.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
5.3	Знакомство с типами кривых анимации: linear, step, spline.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
5.4	Работа с каналами анимации translate XYZ, rotate XYZ, scale XYZ.	2	2	4	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
5.5	Обзор работы с тангенсами кривых.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
5.6	Панель управления воспроизведением, настройка проекта.	2	2	4	Устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.
5.7	Создание анимации походки персонажа.	2	2	4	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
5.8	Планирование будущего анимационного этюда с персонажем.	2	2	4	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
<b>6. Рендер.</b>					
6.1	Обзор полки	1	2	3	Устный опрос, проверка

	rendering.				основных теоретических и практических знаний.
6.2	Настройки освещения в сцене, типы освещения. Создание источников света.	1	2	3	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
6.3	Настройка окна render settings, типы файлов, разрешение видео, типы визуализаторов и их настройки.	2	3	5	Практическая самостоятельная работа. Групповое обсуждение результатов самостоятельной работы. Опрос (возникшие вопросы).
<b>7. Создание анимационного этюда с персонажем.</b>					
7.1	Создание 2д раскадровки будущего фильма.	2	6	8	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
7.2	Подготовительный этап (лейаут). Создание компоновок - основных выразительных (ключевых) поз персонажа, рассказывающих историю. Расстановка объектов в сцене, планирование камер. Анимация делается step кривыми.	2	6	8	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
7.3	Создание промежуточных фаз анимации. Анимация делается spline кривыми.	2	6	8	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
7.4	Доводка анимации.	2	6	8	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
7.5	Вывод последовательности изображений - rendering.	2	6	8	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).

7.6	Склейка кадров в программе для монтажа. Озвучка.	2	6	8	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
7.7	Экспорт проекта из монтажной программы.	2	6	8	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
<b>8. Завершающий период</b>					
8.1	Подготовительный период. Работа над концепцией (Предпродакшн)	10	20	30	Индивидуальное задание. Презентация результатов группе. Обсуждение результатов работы. Опрос (возникшие вопросы).
8.2.	Производственный период (Продакшн).	24	20	44	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов. Опрос (возникшие вопросы).
8.3	Завершающий период (Постпродакшн).	26	28	54	Индивидуальное задание. Защита результатов работы. Обсуждение групповых ожиданий и результатов. Опрос (возникшие вопросы).
8.4	Разбор и анализ работы	1	1	2	Индивидуальное задание. Обсуждение результатов работы. Групповая рефлексия
	<b>Итого (общее количество часов) 2 го года обучения</b>	<b>146</b>	<b>214</b>	<b>360</b>	
	<b>Итого (общее количество часов)</b>	<b>181</b>	<b>299</b>	<b>480</b>	



## **Содержание учебного плана**

### **1. Термины и понятия в анимационном производстве. История аналоговой анимации.**

Основные термины и понятия, используемые в анимационном производстве. История аналоговой анимации, ее особенности и используемые инструменты. Оборудование и ПО для съемки и монтажа.

### **2. Аналоговая и компьютерная анимация.**

Аналоговая и компьютерная анимация – сходство и различия. Возможности и преимущества каждой. Рисованная и перекладная анимация, как основные направления в аналоге и цифре. Как выглядит перекладка на компьютере по сравнению с перекладкой в аналоге. Как выглядит рисованная компьютерная анимация относительно рисованной ручной. Обзор программ.

### **3. Интерфейс программы 2D.**

2D моделинг. Создание текстуры. Текстурирование 3Dмодели. Настройка рендера. Визуализация. Создание простой анимации с 3добъектом. Импорт предметов.

### **4. Настройка проекта в специализированной программе.**

Настройки проекта в специализированной программе. Импорт материала. Рабочие области и основные функции в программе. Соединение изображения и звука.

### **5. Работа с видеоредактором.**

Создание короткометражных фильмов и спецэффектов для них, анимированные титры и заставки к видео, оживление нарисованных персонажей и озвучивание их для собственных мультфильмов. Применение программы при монтаже, цветокоррекции и обработке видео.

## 2.1. 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 умеет работать в специализированных программах видео эффектов;
- обучающийся знает историю 3D анимации, ее особенности и используемые инструменты, оборудование и ПО для анимации и рисования;-обучающийся создает 3D анимацию, используя автоматическое движение, подготовив предварительно персонажа и фон в графическом редакторе;
- обучающийся может создавать текстуры, 3Dмодели., настраивать рендер.
- обучающийся может оживлять нарисованные персонажи и озвучивать их для собственных мультфильмов.

### 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.	21.06	40	108	120	3 раза в нед.
2	01.09	21.06	40	108	360	3 раза в нед.

### 3. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ. КРИТЕРИИ ОЦЕНОК

#### 3.1. Виды контроля

Оценка качества реализации рабочей программы 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 уроков и зачётов. Контрольные уроки и зачёты проходят в форме устных опросов и практических заданий. Контрольные уроки и зачеты в рамках промежуточной аттестации проводятся на завершающих полугодие учебных занятиях в счет аудиторного времени, предусмотренного на учебный предмет. Оценки учащимся 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 уроке. Так же учитывается знание изученного материала.

**Виды и содержание контроля:** устный опрос, проверка основных теоретических и практических знаний.

### **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 –балльная система оценок с градацией: 5(пять) обучающийся показал систематизированные, глубокие и полные знания по всем разделам образовательной программы (учебного предмета), а так же 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- 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 при 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 - 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-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 ГБПОУ РО «РХУ имени М.Б. Грекова» Так же обучающиеся обеспечены доступом к сети Интернет (вовремя самостоятельной работы).

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

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

#### 5. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

##### 5.1 Литература для учащихся:

1. Намаконов И.М. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия “Навыкибудущего для подростка”. М.: Альпина Паблишер, 2020
2. Шиманская В. Коммуникация. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.:Альпина Паблишер, 2020
3. Непряхин Н., Пащенко Т. Критическое мышление: железная логика на все случаижизни. Серия “Навыкибудущего дляподростка”. М.:Альпина Паблишер,2020
4. Шиманская В. Командная работа. Серия “Навыки будущего для подростка”. М.:Альпина Паблишер, 2020
5. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.:Бомбора, 2018
6. Пейн Б. Как искусство может сделать вас счастливее. М.: Манн, Иванов и Фербер,2018
7. Долин А.Как смотретькино. М.:Альпина Паблишер,2020
8. Кандаурова Л.Как слушатьмузыку. М.:Альпина Паблишер,2020
9. Шеве У. Суперстудент. Как учиться быстро, эффективно и с удовольствием. М.:Манн, Иванов и Фербер, 2019
10. МакМалистер Б., Марринер М., Гебхарт Н. Дорожная карта. Смелое руководство для тех, кто хочет найти свой путь жизни. М.:Манн, Иванов и Фербер,2018
11. Филлипс С. ...Измы. Как понимать современное искусство. М.: AdMarginemPress,2019
12. Ньюэлл Ф. Project-студии - маленькие студии для великих записей. В.:

Винница,2002

13. Ставроу М.П.Сведение разумом.М.: Октябрь,2003
14. Гибсон Д.Искусство сведения.WarnerBooks,2007
15. Бирн Д.Как работает музыка. М.:Альпина нонфикшн,2020
16. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма.Сеанс, 2017
17. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. М.: Сеанс,2019
18. Молчанов А.Букварь сценариста.М.:Бомбора, 2020
19. Уильямс Ричард.Аниматор. Набор для выживания. М.:Бомбора, 2020
20. Норштейн Ю.Б.Снег натраве. М.:Красный Пароход,2016
21. Макклауд С. Создание комикса. Как рассказать историю в комиксах. М.: Белоеяблоко, 2019
22. Нельсон Д.. Как видеть. Визуальное путешествие по миру, который создан человеком. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020
23. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн,Иванов и Фербер, 2019

### **5.2 Литература для родителей:**

1. Мурашев А. Другая школа. Откуда берутся нормальные люди. М.: Эксмо-пресс,2019
2. Стейнберг Л. Переходный возраст. Не уппусти момент. М.: Манн, Иванов и Фербер,2017
3. Долин А.Как смотреть кино. М.:Альпина Паблицер,2020
4. Кандаурова Л.Как слушать музыку. М.:Альпина Паблицер,2020
5. Загмайстер С., Уолш Д.. ОКрасоте. М.:Манн, Иванови Фербер, 2020

### **5.3 Методическая литература**

1. Алексеев, А. Г. Проектирование: Предметный дизайн : учебное пособие / А.Г. Алексеев.—Кемерово:КемГИК, 2017. Дрозд, А. Н. Декоративная графика : учебное пособие / А. Н. Дрозд. —Кемерово :КемГИК, 2018.
2. Еремин,И.Е.Имитационное моделирование линейных динамических систем :учебное пособие /И. Е. Еремин, В. В. Еремина, О. В. Жилиндина.— Благовещенск:АмГУ,2017.
3. Компьютерное моделирование инновационной деятельности промышленных предприятий : учебное пособие / Ю. А. Антохина, А. Г. Варжапетян, Е. Г.Семенова, М. С. Смирнова. — Санкт-Петербург : ГУАП, 2021.
4. Титов, А. К. Численное моделирование механического движения : учебное пособие / А. К. Титов. — Архангельск : САФУ, 2017.
5. Хроники кинопроцесса/ составитель Н. А. Цыркун. — Москва : ВГИК им.С.А.Герасимова,2017—Выпуск10:(фильмы2016года)—2017
6. Цифровые технологии в культуре и искусстве : материалы конференции /составитель Н. Ю. Сероштанова. — Екатеринбург : ЕАСИ, 2021.