

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное нетиповое
общеобразовательное учреждение
«Краевой центр образования»

РАССМОТРЕНО
на заседании
Педагогического совета
КГАНОУ «Краевой центр
образования»
Протокол №1
от «25» августа 2025 г.

УТВЕРЖДАЮ
Генеральный директор
КГАНОУ «Краевой центр
образования»
Черемухин П.С.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Занимательная компьютерная графика.»

Уровень освоения: стартовый
Возраст учащихся: 8 – 10 лет
Общий объем программы в часах: 144 часа

Составители программы:
Носач Т.В., ПДО
Валетова М.А., методист

г. Хабаровск
2025 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная компьютерная графика.» имеет техническую направленность (ИТ – технологии), стартовый уровень.

Программа разработана с учетом следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;

- Приказ Минпросвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 года № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

- Распоряжение Министерства образования и науки Хабаровского края от 26 сентября 2019 года № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;

- Методические рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 года № 09-3242);

- Методические рекомендациями по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-

технологического и культурного развития страны (Письмо Минпросвещения Российской Федерации от 29 сентября 2023 года № АБ-3935/06);

– Приказ краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (региональный модельный центр дополнительного образования детей Хабаровского края)» от 27 мая 2025 года №220 П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае».

– Устав краевого государственного автономного нетипового образовательного учреждения «Краевой центр образования».

Актуальность создания программы обусловлена тем, что современное образование всё активнее ориентируется на цифровую грамотность. Навыки работы с графикой и базовыми IT-инструментами становятся частью культуры успешной коммуникации и обучения с раннего возраста. Программа формирует начальные компетенции, которые являются фундаментом для дальнейшего обучения в областях дизайна, цифрового искусства и информационных технологий. Раннее знакомство с компьютерной графикой способствует более осознанному выбору профессионального пути в будущем.

Педагогическая целесообразность заключается в развитии у обучающихся трудовой и творческой активности, воспитании целеустремленности, усидчивости, дисциплины, внимательной, аккуратной работы с деталями, развитие пространственного мышления, творческих и прикладных навыков.

Новизна программы состоит в том, что она дает учащимся комплексное понимание компьютерной графики как вида искусства, учит совмещать возможности растровой и векторной информации. Открывает возможности не только изучить основные инструменты работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав творческие способности.

Отличительная особенность программы заключается в ее:

доступности – при изложении материала учитываются возрастные особенности детей, один и тот же материал по-разному преподается, в зависимости от возраста и субъективного опыта детей. Материал распределяется от простого к сложному. При необходимости допускается повторение части материала через некоторое время;

наглядности – человек получает через органы зрения почти в 5 раз больше информации, чем через слух, поэтому на занятиях используются наглядные материалы, обучающие программы, презентации.

Для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия – игры, конкурсы, совместное творчество, дни свободно творчества, выставки.

Адресат программы: программа рассчитана на детей 8 - 10 лет. Для начала обучения по Программе требуются базовые навыки рисования и интерес к этому виду деятельности. Состав группы постоянный. Наполняемость в группах: до 15 человек.

Форма обучения: очная.

Объём реализации программы:

Период	Продолжительность занятия	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год	2 часа	2	4 ч	36	144 ч
Итого по программе:					144 ч

Режим организации занятий: Занятия в объединении рекомендуется проводить по 2 часа 2 раза в неделю. Продолжительности занятия - 45 минут. После 45 минут занятий организовывается перерыв длительностью 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: развитие и творческое самовыражение личности ребенка посредством освоения технологий компьютерной графики.

Задачи программы:

- обучить базовым навыкам работы в доступных графических редакторах и конструкторах (создание арта, коллажей, простых иллюстраций и анимаций);
- развивать техническую грамотность: понимание интерфейса программ, базовые операции с файлами и слоями;
- формирование навыков обработки информации посредством современных компьютерных технологий;
- развивать творческое мышление, воображение и эстетическое восприятие через выполнение творческих заданий и мини-проектов;
- развивать коммуникативные навыки и умение работать в паре/группе: совместное планирование, распределение ролей, обсуждение идей;
- формировать проектные умения: постановка цели, планирование этапов, пошаговая реализация, рефлексия и доработка;
- развивать умение критически оценивать результаты по простым критериям и корректировать работу на основе обратной связи;
- воспитывать аккуратность, ответственность и трудолюбие при выполнении и оформлении работ;
- поддерживать положительную самооценку через создание видимых результатов и презентацию работ;
- формировать уважительное отношение к работе других, навыки конструктивной обратной связи.

1.3. Учебный план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в мир компьютерной графики	12	4	8	
1.1	Знакомство с программой Krita.	4	2	2	Опрос, наблюдение

	Интерфейс и основные инструменты.				
1.2	Основы цифрового рисования. Работа с графическим планшетом.	4	1	3	Опрос, наблюдение
1.3	Цветоведение. Палитра цветов, кисти и их настройки.	4	1	3	Текущий контроль: тестирование знаний интерфейса
2.	Основы создания персонажей	24	6	18	
2.1	Создание простых форм и персонажей	6	2	4	Опрос, наблюдение
2.2	Работа со слоями. Построение сложных объектов	6	2	4	Опрос, наблюдение
2.3	Создание эмоций и характера персонажа	6	1	5	Опрос, наблюдение
2.4	Разработка собственного персонажа	6	1	5	Просмотр и обсуждение работ
3.	Основы анимации	36	8	28	
3.1	Знакомство с анимацией. Принципы покадровой анимации	6	2	4	Опрос, наблюдение
3.2	Анимация простых объектов (шар, куб)	6	1	5	Опрос, наблюдение
3.3	Создание циклической анимации	6	1	5	Опрос, наблюдение
3.4	Анимация движения персонажа	6	2	4	Опрос, наблюдение
3.5	Анимация мимики и жестов	6	1	5	Опрос, наблюдение
3.6	Работа с временной шкалой и слоями анимации	6	1	5	Защита анимационных этюдов
4.	Создание сюжетной анимации	48	10	38	
4.1	Разработка сценария и раскадровки	6	2	4	Опрос, наблюдение
4.2	Создание фонов и окружения	6	1	5	Опрос, наблюдение
4.3	Анимация взаимодействия персонажей	6	1	5	Опрос, наблюдение
4.4	Работа с композицией и кадром.	6	2	4	Опрос, наблюдение
4.5	Создание короткого анимационного ролика (5-10 сек)	12	2	10	Опрос, наблюдение
4.6	Основы монтажа и компоновки сцен	6	1	5	Опрос, наблюдение
4.7	Добавление титров и простых эффектов	6	1	5	Презентация проектов
5.	Творческие проекты	20	4	16	Опрос, наблюдение
5.1	Разработка индивидуального проекта	10	2	8	Опрос, наблюдение

5.2	Создание коллективного анимационного проекта	10	2	8	Презентация итогового проекта
6.	Подведение итогов.	4	0	4	Выставка работ.
Итого:		144	32	112	

1.4. Содержание учебного плана

Раздел 1. Введение в мир компьютерной графики (12 часов)

Теория (4 часа): Знакомство с интерфейсом Krita: панели инструментов, меню, рабочие области. Основные принципы работы с растровой графикой. Теория цвета: основные и дополнительные цвета, теплые и холодные оттенки. Безопасность труда при работе за компьютером.

Практика (8 часов): Освоение навигации в программе Krita. Создание первых графических работ с использованием различных кистей. Работа с графическим планшетом: отработка навыков давления и наклона пера. Создание цветовых палитр и градиентов

Раздел 2. Основы создания персонажей (24 часа)

Теория (6 часов): Принципы создания персонажей: форма, пропорции, стилизация. Основы композиции и построения изображения. Психология цвета в создании характера персонажа. Работа со слоями: режимы наложения, маски, группы.

Практика (18 часов): Создание серии персонажей на основе простых геометрических форм. Отработка навыков работы со слоями на сложных объектах. Разработка эмоциональной палитры персонажа (радость, грусть, удивление). Создание собственного уникального персонажа с проработкой деталей.

Раздел 3. Основы анимации (36 часов)

Теория (8 часов): История и виды анимации. 12 принципов анимации Диснея (адаптировано для детей). Понятие кадра, частоты кадров, временной шкалы. Принципы движения в анимации: инерция, ускорение, замедление.

Практика (28 часов): Создание простейшей анимации падающего шара с деформацией. Разработка циклической анимации (вращение, пульсация). Анимация походки персонажа с учетом веса и характера. Создание анимации мимики (моргание, улыбка, удивление). Работа с временной шкалой: расстановка ключевых кадров.

Раздел 4. Создание сюжетной анимации (48 часов)

Теория (10 часов): Основы сценарного мастерства: завязка, развитие, кульминация, развязка. Принципы раскадровки. Композиция кадра: правило третей, золотое сечение. Основы монтажа и склейки сцен.

Практика (38 часов): Создание раскадровки для короткого сюжета. Разработка фонов и окружения для анимационного ролика. Анимация взаимодействия двух персонажей. Съемка и компоновка короткого анимационного ролика (5-10 секунд). Добавление титров и простых визуальных эффектов.

Раздел 5. Творческие проекты (20 часов)

Теория (4 часа): Принципы проектной деятельности. Этапы создания анимационного проекта. Распределение ролей в коллективном проекте. Основы презентации и защиты проекта.

Практика (16 часов): Разработка индивидуального анимационного проекта от идеи до реализации. Создание коллективного проекта с распределением обязанностей. Отработка навыков командной работы. Подготовка презентации готовых работ.

Раздел 6. Подведение итогов. (4 часа)

Практическая часть (4 часа): Подготовка итоговой выставки работ. Презентация созданных анимационных проектов. Коллективное обсуждение достижений. Рефлексия полученных навыков и умений.

Планируемые результаты

Предметные:

- Умение различать виды графики (растровая, векторная);
- Освоение понятий «слой», «маска», «канал», «фильтр» и Умение применять их при обработке графического изображения;
- Освоение основные инструменты графического редактора;
- Умение создавать простейшие графические объекты в графическом редакторе.

Метапредметные:

- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- Использование различных способов поиска (в справочных источниках и открытом учебном информационном пространстве Интернета), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- Готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учёта интересов сторон и сотрудничества;

Личностные:

- Развитие мотивов учебной деятельности;
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки в информационной деятельности на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий

2.1. Календарный учебный график программы (Приложение 1)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год обучения	01.09.2025 г.	30.05.2026 г.	36	72	144	2 раза в нед. по 2 часа

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

– персональные компьютеры (на каждого обучающегося) с программным обеспечением, с минимальными системными требованиями (процессор i3 или аналог, 4 Гб оперативной памяти);

– экран, проектор;

– установленная на каждый компьютер графический редактор

Krita.

Кадровое обеспечение:

Программа реализуется педагогом дополнительного образования.

2.3. Формы аттестации

Формы оценки уровня достижений обучающегося

Для контроля и самоконтроля за эффективностью обучения применяются методы:

- предварительные (наблюдение, опрос);
- текущие (наблюдение);
- тематические (презентация и защита проекта);
- итоговые (проект).

Формы фиксации образовательных результатов

Для фиксации образовательных результатов в рамках курса используются:

- портфолио работ учащихся;
- отзывы обучающихся по итогам занятий и итогам обучения.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- показ работ.

Формы подведения итогов реализации программы:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ выполнения обучающимися учебных заданий;
- активность обучающихся на занятиях;
- выставка работ обучающихся.

2.4. Оценочный материал

Результаты учебных проектов собираются в портфолио обучающегося. Для оценивания проектов, созданных детьми, заполняется таблица с критериями, за каждый из которых дается определенное количество баллов. Основные критерии, по которым выставляются баллы:

- 1) соответствие проекта заданию; (0-2 баллов)
- 2) оригинальность идеи и содержания проекта; (0-5 баллов)
- 3) творческий подход; (0-5 баллов)
- 4) сложность проекта; (0-5 баллов)
- 5) качество исполнения — аккуратность, грамотность выполнения и использования приёмов; (0-8 баллов)

Баллы суммируются, и на основании этого делается заключение об уровне сложности и успешности выполненного проекта.

Общая сумма:

9 и меньше — низкий уровень освоения программы;

10-13 — базовый уровень освоения программы;

14 и выше — высокий уровень освоения программы.

Результаты итоговой аттестации заносятся в таблицу.

Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля / промежуточной аттестации	Диагностический инструментальный (формы, методы, диагностики)
развитие творческих способностей; способность следовать намеченному плану; развитие самостоятельности; умение правильно выражать свои мысли	Приложение 2	устный опрос в процессе создания учебного проекта	наблюдение, опрос; презентация работ
развитие способностей к оцениванию своих результатов; развитие интереса к графическому дизайну;	Приложение 2, 3	беседа в процессе создания учебного проекта	наблюдение, опрос, презентация проекта
умение работать в программе графического дизайна; умение создавать простейшие графические объекты в графическом редакторе	Приложение 2, 3	проект	Выставка (портфолио) работ учащихся; отзывы обучающихся по итогам занятий и итогам обучения

2.5. Методическое обеспечение программы

Методы обучения:

- объяснительно — иллюстративный, он способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления информации с помощью рассказа, демонстрации наглядного материала и технических средств;
- репродуктивный метод, он направлен на формирование умений и навыков посредством выполнения практических упражнений, проведения беседы, повторения пройденного и т.п.;
- метод проблемного обучения - помогает педагогу организовать активную самостоятельную деятельность обучающихся с целью творческого овладения ими профессиональными знаниями, умениями, навыками;
- метод проекта, он способствует индивидуализации учебного процесса, развитию самостоятельности обучающихся, правильному планированию их учебной деятельности и исследовательской работы, продуктивному завершению работы;
- игровые формы деятельности и эвристические методы в сочетании с объяснительно-иллюстративными и репродуктивными методами с учетом возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста.

Методы воспитания:

- мотивация (способствует созданию ситуации успеха обучающихся);
- стимулирование (поощрение, замечания);
- коррекция поведения (навыки саморегуляции, анализа ситуации,
- обучение навыкам осознания своего поведения и состояния других людей);
- соревнование (лидерство, соперничество, как побуждающие мотивы к активной деятельности);
- рефлексия.

Приемы обучения:

- создание ситуации для решения творческой задачи;
- приёмы визуализации материала (наглядный иллюстративный и демонстрационный материал, презентация, видеоматериал);
- алгоритм выполнения задания;
- консультация;
- презентация;
- поощрение;
- рефлексия.

Образовательные технологии

- При реализации модулей программы используются следующие образовательные технологии:
- технология проблемного обучения (создание в учебной деятельности проблемных ситуаций и организация активной самостоятельной деятельности);

- исследовательские методы в обучении (обучающиеся самостоятельно пополняют свои знания, глубоко вникают в изучаемую проблему и предполагают пути ее решения);
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровые берегающие технологии - создание условий для сохранения психического и физического здоровья обучающихся (соблюдение санитарно - гигиенических требований (проветривание, оптимальный тепловой режим, освещенность, чистота, соблюдение техники безопасности); смена видов деятельности на занятии, физ.паузы; благоприятный психологический климат;
- рефлексивные технологии - самостоятельная оценка своего состояния, эмоций, результатов своей деятельности;
- индивидуальные технологии. Программа позволяет формировать индивидуальный образовательный маршрут обучающихся на основе учета возможностей ребенка, его потенциальных способностей. У обучающегося есть возможность выбора направления деятельности.

Основные этапы реализации программы

Организационный этап:

- презентация программы/темы;
- инструктаж по технике безопасности.

Поисковый этап:

- изучение материалов и инструментов;
- составление алгоритма работы.

Технологический этап:

- подбор материалов и инструментов;
- организация рабочего места;
- практическая часть: выполнение задания.

Заключительный этап:

- контроль выполнения задания;
- презентация полученных изделий;
- рефлексия.

Практические задания предполагают:

- выполнение работы непосредственно на компьютере (на каждом занятии);
- творческую работу, включающую: создание эскиза на бумаге (два-три варианта композиции, проработка отдельных деталей, его воплощение на компьютере);
- демонстрацию мультимедийного проектора;
- последующее обсуждение проекта всей группой и его оценку.

Алгоритм занятия:

1. Подготовка к занятию.
2. Теоретический блок.
 - презентация,
 - показ образца или наглядных элементов,
 - анализ полученной информации.
3. Практическая часть:
 - показ педагогом процесса выполнения работы;
 - самостоятельное выполнение детьми творческого задания;
 - анализ проделанной работы, рефлексия.

2.6. Календарный план воспитательной работы

Цель воспитания: Развитие личности ребёнка через мероприятия по патриотическому, духовно-нравственному, здоровьесберегающему и экологическому направлениям.

Задачи воспитания:

- формирование чувства патриотизма, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества; воспитание любви к родному краю, Родине, своему народу, уважения к другим народам России;
- формирование традиционных российских семейных ценностей; воспитание честности, доброты, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков;
- развитие навыков безопасного поведения в природной и социальной среде, чрезвычайных ситуациях;
- формирование бережного отношения к природе и окружающей среде.

1.Модуль «Учебное занятие»			
№	Наименование мероприятия	Сроки, дата	
1.1	Проведение тематических уроков: «Урок цифры», «Урок НТИ», «Технологический диктант», «Цифровой диктант», «День науки», «Урок Победы», «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»	В течение учебного года согласно графика	
2.Модуль «Детское объединение»			
2.1	Формирование корпуса волонтеров	Сентябрь, далее – по мере необходимости	
2.2	Обеспечение работы корпуса волонтеров в течение года	Сентябрь-май	
2.3	Организация мероприятий в рамках дня открытых дверей каникулярных школ (мастер-классы, квесты, викторины, лагерные сборы)	Сентябрь-октябрь Июнь	
3. Модуль «Взаимодействие с родителями»			
№	Тема мероприятия	Форма организации	Сроки
3.1	Консультирование семей учащихся попавших в трудную жизненную ситуацию, а также по актуальным	Индивидуальные консультации по запросу	В течении года

	вопросам обучения, воспитания и личностного развития детей		
3.2	Проведение мониторинга эффективности реализации проекта, с целью выявления и анализа степени удовлетворенности родителей.	Анкетирование и диагностика участников проекта	Апрель-Май
3.3	Проведение родительских собраний с включением в повестку следующих вопросов: особенности ранней профориентации и предпрофессиональной подготовки учащихся, роль родителей в профориентации учащихся; организация проектной деятельности обучающихся технической направленности; участие в конкурсных мероприятиях разного уровня в рамках формирования индивидуальных образовательных траекторий учащихся.	Открытые родительские собрания	Октябрь, Апрель
3.4	«День открытых дверей»	Экскурсия, мастер-классы	Сентябрь

4. Модуль «Наставничество»

№	Наименование мероприятия	Сроки, дата
4.1	Сопровождение учащихся на мероприятиях различного уровня	Согласно поступающим предложениям
4.2	Организация системы наставничества	Сентябрь, далее – по мере приема на работу молодых педагогов
4.3	Знакомство с нормативными документами по организации образовательного процесса	Сентябрь - октябрь
4.4	Оказание помощи в овладении методами обучения и воспитания	В течение года
4.5	Практические семинары молодых педагогов: • знакомство и освоение оборудования; • правила заполнения документации; • формирование и оформление программ дополнительного образования; • типы, формы и структура занятий; • психофизиологические особенности детей разного возраста; • деятельностные образовательные практики	Сентябрь - ноябрь
4.6	Посещение учебных занятий и мероприятий	В течение года
4.7	Подготовка молодых педагогов к участию в конкурсных мероприятиях	В течение года

5. Модуль «Профессиональное самоопределение»

№	Наименование мероприятия	Сроки, дата
5.1	Участие в работе всероссийских профориентационных проектов, созданных в сети интернет: просмотр лекций, решение учебно-тренировочных задач, участие в мастер-классах	В течение года

5.2	Экскурсии с последующим аналитическим обсуждением IT-компаний, промышленных предприятий в г. Хабаровске	В течение года
6. Модуль «Ключевые культурно-образовательные события»		
№	Наименование мероприятия	Срок, дата
6.1	День знаний	Сентябрь
6.2	Дни открытых дверей	Сентябрь, октябрь, май
6.3	День Учителя	Октябрь
6.4	День Народного единства	Ноябрь
6.5	День Матери в России	Ноябрь
6.6	День Героев Отечества	09 Декабря
6.7	Комплекс мероприятий «Новый год в ЦОД «IT- куб»»	Декабрь
6.8	День Конституции Российской Федерации	12 Декабря
6.9	День Российской науки	08 февраля
6.10	День защитника Отечества	23 февраля
6.11	Международный женский день	08 марта
6.12	День космонавтики	Апрель
6.13	День памяти о геноциде советского народа нацистами и их пособниками в годы Великой Отечественной войны	19 апреля
6.14	Праздник Весны и Труда	01 мая
6.15	День Победы	09 мая
6.16	День защиты детей	01 июня
6.17	День России	12 июня
6.18	День Памяти и скорби	Июнь
6.19	День любви, семьи и верности	Июль

Ожидаемые результаты

Обучающийся получит возможность для формирования и развития:

- чувства патриотизма, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества; воспитание любви к родному краю, Родине, своему народу, уважения к другим народам России;
- традиционных российских семейных ценностей; воспитание честности, доброты, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков;
- осознанных устойчивых навыков безопасного поведения в природной и
 - социальной среде, чрезвычайных ситуациях;
 - внутренней позиции обучающегося на уровне бережного отношения к природе и окружающей среде.

Раздел 3. Список литературы

Список литературы для педагога:

1. Камардина Е. В. Компьютерная графика. Теория и практика. — СПб.: БХВ-Петербург, 2020.
2. Томас Ф., Джонстон О. Иллюзия жизни. Анимация Disney — М.: Бомбора, 2021.
3. Ричард Уильямс Анимация: Живое движение. Руководство по созданию анимации от ведущего аниматора Голливуда — М.: Бомбора, 2019.
4. David Revoy — Официальный блог и tutorиалы по Krita. <https://www.davidrevoy.com>
5. Сивко В. С. Основы цифрового рисования и анимации — М.: Академия, 2018.
6. Krita Manual — <https://docs.krita.org>

Для обучающихся:

1. Скобелева А. В. Учимся рисовать на планшете: шаг за шагом — М.: Робинс, 2021.
2. Том Бэнкрофт Создаём персонажа. Искусство анимации и визуального повествования — М.: Бомбора, 2020.
3. Наталья Васильева Основы анимации для детей — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022.

Месяц	Дата	Тема	Кол-во часов	Формы контроля
Сентябрь		Знакомство программой Krita. с	2	
		Интерфейс и основные инструменты.	2	Опрос, наблюдение
		Основы цифрового рисования. Работа с графическим планшетом.	2	
		Основы цифрового рисования. Работа с графическим планшетом.	2	Опрос, наблюдение
		Цветоведение. Палитра цветов, кисти и их настройки.	2	
		Цветоведение. Палитра цветов, кисти и их настройки.	2	Опрос, наблюдение
		Создание простых форм и персонажей	2	
		Создание простых форм и персонажей	2	
		Создание простых форм и персонажей	2	Опрос, наблюдение
Октябрь		Работа со слоями. Построение сложных объектов	2	
		Работа со слоями. Построение сложных объектов	2	
		Работа со слоями. Построение сложных объектов	2	Опрос, наблюдение
		Создание эмоций и характера персонажа	2	
		Создание эмоций и характера персонажа	2	
		Создание эмоций и характера персонажа	2	Опрос, наблюдение
		Разработка собственного персонажа	2	
		Разработка собственного персонажа	2	
		Разработка собственного персонажа	2	Просмотр и обсуждение работ

Ноябрь		Знакомство с анимацией. Принципы покадровой анимации	2	
		Знакомство с анимацией. Принципы покадровой анимации	2	
		Знакомство с анимацией. Принципы покадровой анимации	2	Опрос, наблюдение
		Анимация простых объектов (шар, куб)	2	
		Анимация простых объектов (шар, куб)	2	
		Анимация простых объектов (шар, куб)	2	Опрос, наблюдение
		Создание циклической анимации	2	
Декабрь		Создание циклической анимации	2	
		Создание циклической анимации	2	Опрос, наблюдение
		Анимация движения персонажа	2	
		Анимация движения персонажа	2	
		Анимация движения персонажа	2	Опрос, наблюдение
		Анимация мимики и жестов	2	
		Анимация мимики и жестов	2	
		Анимация мимики и жестов	2	Опрос, наблюдение
		Работа с временной шкалой и слоями анимации	2	
Январь		Работа с временной шкалой и слоями анимации	2	
		Работа с временной шкалой и слоями анимации	2	Опрос, наблюдение
		Разработка сценария и раскадровки	2	
		Разработка сценария и раскадровки	2	
		Разработка сценария и раскадровки	2	Опрос, наблюдение
		Создание фонов и окружения	2	
Февраль		Создание фонов и окружения	2	
		Создание фонов и окружения	2	Опрос, наблюдение
		Анимация взаимодействия персонажей	2	

		Анимация взаимодействия персонажей	2	
		Анимация взаимодействия персонажей	2	Опрос, наблюдение
		Работа с композицией и кадром	2	
		Работа с композицией и кадром	2	
Март		Работа с композицией и кадром	2	Опрос, наблюдение
		Создание короткого анимационного ролика (5-10 сек)	2	
		Создание короткого анимационного ролика (5-10 сек)	2	
		Создание короткого анимационного ролика (5-10 сек)	2	
		Создание короткого анимационного ролика (5-10 сек)	2	
		Создание короткого анимационного ролика (5-10 сек)	2	
		Создание короткого анимационного ролика (5-10 сек)	2	
		Создание короткого анимационного ролика (5-10 сек)	2	Опрос, наблюдение
Апрель		Основы монтажа и компоновки сцен	2	
		Основы монтажа и компоновки сцен	2	
		Основы монтажа и компоновки сцен	2	Опрос, наблюдение
		Добавление титров и простых эффектов	2	
		Добавление титров и простых эффектов	2	
		Добавление титров и простых эффектов	2	Презентация проектов
		Разработка индивидуального проекта	2	
		Разработка индивидуального проекта	2	
		Разработка индивидуального проекта	2	
Май		Разработка индивидуального проекта	2	Опрос, наблюдение
		Создание коллективного	2	

		анимационного проекта		
		Создание коллективного анимационного проекта	2	
		Создание коллективного анимационного проекта	2	
		Создание коллективного анимационного проекта	2	
		Создание коллективного анимационного проекта	2	Презентация итогового проекта
		Подведение итогов.	2	Выставка работ.
		Подведение итогов.	2	Выставка работ.
Итого:			144	

Критерии оценки проектов:

- соответствие работы заданию (0-2 балла);
- творческий подход (0-5 баллов);
- сложность проекта; (0-5 баллов);
- качество исполнения – аккуратность, грамотность выполнения и использования приёмов (0-8 баллов);

Оценка результатов

Оценка носит уровневый характер. Для определения уровня сформированности регулятивных, коммуникативных, познавательных результатов педагог соотносит индикаторы каждого показателя с баллом соответствующего уровня: «0» - ниже базового; «1» - базовый; «2» - повышенный.

Показатели	Индикаторы	Балл в соответствии с уровнем
Умение определять и формулировать цель деятельности	Определяет цель с помощью педагога	0
	Определяет и формулирует цель деятельности с опорой на подсказку педагога	1
	Самостоятельно определяет и формулирует цель	2
Умение составлять план действий и осуществлять действия по его реализации	Работает по плану. Исправляет ошибки с помощью педагога	0
	Работает по плану, но не сверяет его с целью. Исправляет ошибки с помощью педагога	1
	Работает по плану, исходя из поставленной цели. Делает все самостоятельно	2
Умение соотносить результат своей деятельности и оценивать его	Оценивает по заданным критериям с помощью педагога	0
	Оценивает по заданным критериям с помощью педагога. Способен увидеть свои ошибки	1
	Оценивает по заданным критериям с помощью педагога. Способен увидеть свои ошибки. Сам находит и устраняет свои ошибки	2
Умение определять и формулировать свои мысли	Односложные высказывания	0
	Формулирует мысль, но аргументы приводит с помощью подсказки (вопросы, педагог...)	1
	Самостоятельно формулирует и аргументирует	2
Умение понимать другие позиции	Слушает других	0
	Пытается принять другую позицию	1
	Готов изменить свою точку зрения	2
	Самостоятельно распределяет роли. Организует работу в группе	1
	Самостоятельно распределяет роли. Организует работу в группе. Прогнозирует последствия	2

