

Министерство образования и науки Хабаровского края
Краевое государственное автономное негосударственное
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»

/Черёмухин П.С.

«25» августа 2025 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Компьютерная графика и основы анимации.»

Уровень освоения: стартовый
Возраст учащихся: 11 – 14 лет
Общий объем программы в часах: 144 часа

Составители программы:
Бабахина Ю.А., ПДО
Валетова М.А., методист

г. Хабаровск
2025 г.

Раздел 1. Комплекс основных характеристик ДООП

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная графика и основы анимации.» имеет техническую направленность (IT – 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

В современном мире сфера анимации, особенно компьютерной, имеет большую популярность. Это не обходит стороной и подростков, которым становится интересно это направление. Но при этом далеко не каждый способен начать осваивать эту сферу самостоятельно, без помощи наставника. К тому же данное направление будет способствовать развитию творческих способностей и технических компетенций в избранной области. Кроме того, данная программа будет способствовать развитию социальной сферы. Подростки смогут найти единомышленников и завести новые знакомства.

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 и отличительные особенности программы.

Новизна программы заключается в использовании современных бесплатных цифровых инструментов таких как Krita, что делает обучение доступным и позволяет продолжать творческую деятельность вне занятий. Программа адаптирована под актуальные тренды в индустрии 2D-анимации, включая создание аниматиков, клипов и мини-фильмов.

Адресат программы: программа рассчитана на детей 11-14 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 анимации в программе Krita.

Задачи программы:

- развить умения создавать покадровую рисованную анимацию в программе Krita;
- сформировать навыки работы в графическом редакторе Krita;
- развитие навыков создания анимационных проектов в Krita;
- развивать творческие способности;
- развивать у обучающихся интереса к анимации;
- формировать мотивацию к выбору профессий анимационной направленности;
- воспитывать самостоятельность;
- воспитывать ответственность, умение доводить начатое до конца;
- воспитывать умение работать в команде.

1.3. Учебный план

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие. История развития анимации и её виды.	2	2	-	Опрос, наблюдение
2.	Базовый интерфейс Krita.	2	1	1	Теория
3.	Введение в предмет анимации.	38	11	28	
3.1	12 принципов анимации.	2	2	0	Опрос, наблюдение
3.2	Техники анимации: «Мяч прыгает».	2	1	1	Опрос, наблюдение
3.3	Практическая работа: «Прыгающий мяч».	2	0	2	Практическая работа
3.4	Практическая работа: «Мяч прыгает на месте»	2	0	2	Практическая работа
3.5	Практическая работа: «Мяч прыгает через весь экран».	2	1	1	Опрос, наблюдение
3.6	Проект « Прыжок мяча — от места до экрана»	2	0	2	Практическая работа
3.7	Динамика в анимации: «Мешок муки»	2	1	1	Опрос, наблюдение

3.8	Практическая работа «Подвешенный мешок муки раскачивается»	4	1	3	Практическая работа
3.9	Практическая работа «Мешок муки прыгает»,	4	1	3	Практическая работа
3.10	Практическая работа «Мешок муки падает»	4	1	3	Практическая работа
3.11	Практическая работа «Мешок муки пинает мяч»	4	1	3	Практическая работа
3.12	Проект «Анимация мешка муки: качание, прыжок, падение и взаимодействие»	2	0	2	Практическая работа
3.13	Техники анимации: «Простой поворот головы персонажа»	2	1	1	Практическая работа
3.14	Практическая работа «Голова в движении»	2	1	2	Практическая работа
3.15	Проект «Поворот головы и выразительность персонажа»	2	0	2	Практическая работа
4.	Сторителлинг	20	5	15	
4.1	Операции со строковым типом данных Креативные технологии для поиска и разработки идеи анимационного проекта.	2	1	1	Опрос, наблюдение,
4.2	Практическая работа «Инверсия» (сказочный персонаж).	2	0	2	Практическая работа
4.3	Литературный и режиссёрский сценарий. Структура сценария.	2	1	1	Опрос, наблюдение
4.4	Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация»	4	1	3	Опрос, наблюдение
4.3	Введение в сториборд: цель, функции и структура. Правила создания раскадровки	2	2	0	Опрос, наблюдение
4.4	Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация». Разбиение сюжета на кадры: бит → кадр → сцена.	2	0	2	Практическая работа
4.5	Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация». Композиция, ракурсы и переходы в сториборде	2	0	2	Практическая работа
4.6	Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация». Детализация и аннотации: движения, звук, монтажные указания	2	0	2	Практическая работа

4.7	Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация». Презентация, критика и доработка финальной раскадровки	2	0	2	Опрос, наблюдение
5.	Концепт-арт	16	4	12	
5.1	Анимационный рисунок. Основные особенности. Практические упражнения (от пятна, из линии, вслепую, не ведущей рукой и т.п.)	4	1	3	Опрос, наблюдение
5.2	Дизайн персонажей. Основы образа: силуэт, форма и архетипы.	2	1	1	Опрос, наблюдение
5.3	Дизайн персонажей. Строение, жест и экспрессия	2	0	2	Опрос, наблюдение
5.4	Дизайн персонажей. Костюм, цвет и визуальная история	2	1	1	Опрос, наблюдение
5.5	Дизайн персонажей. Презентация персонажа: от модели к истории	2	0	2	Опрос, наблюдение
5.6	Мимика и липсинг.	4	1	3	Опрос, наблюдение
6.	Анимация персонажа	30	6	24	
6.1	Практическая работа «Походка». Введение в походку: анализ и основы	2	1	1	Опрос, наблюдение
6.2	Практическая работа «Походка». Ключевые позы шага: contact, down, passing, up	2	1	1	Опрос, наблюдение
6.3	Практическая работа «Походка». Тайминг, спейсинг и вес: как «чувствуется» шаг	2	0	2	Практическая работа
6.4	Практическая работа «Походка». Характер и детали: руки, голова, хвост, одежда, вторичные движения	2	0	2	Практическая работа
6.5	Практическая работа «Походка». Применение походки в сцене: переходы, эмоции.	2	0	2	Презентация работ
6.6	Практическая работа «Прыжок». Введение в прыжок: идея, физика и ключевые позы	2	1	1	Опрос, наблюдение
6.7	Практическая работа «Прыжок». Ключи и breakdowns: постановка экстремальных поз и промежуточных кадров	2	1	1	Опрос, наблюдение
6.8	Практическая работа «Прыжок». Тайминг, спейсинг и ощущение веса в прыжке	2	0	2	Практическая работа

6.9	Практическая работа «Прыжок». Стилизованные варианты и вторичные движения	2	0	2	Практическая работа
6.10	Практическая работа «Прыжок». Интеграция в сцену: прыжок в контексте	2	0	2	Практическая работа
6.11	Практическая работа «Поворот персонажа». Введение в поворот персонажа: назначение и типы поворотов	2	1	1	Опрос, наблюдение
6.12	Практическая работа «Поворот персонажа». Ключевые позы поворота: постановка основных кадров	2	1	1	Опрос, наблюдение
6.13	Практическая работа «Поворот персонажа». Тайминг, спейсинг и траектории: плавность и арки движения	2	0	2	Практическая работа
6.14	Практическая работа «Поворот персонажа». Вторичные действия и передача веса: голова, руки, одежда, выражение	2	0	2	Опрос, наблюдение
6.15	Практическая работа «Поворот персонажа». Контекст поворота: поворот в сцене, монтаж и презентация	2	0	2	Практическая работа
7.	Разработка анимационного проекта	34	2	32	
7.1	Вводное: цель проекта и команда	2	1	1	Опрос, наблюдение
7.2	Генерация идей и логлайн — мозговой штурм, выбор идеи, формулировка короткого логлайна (1-2 предложения).	2	0	2	Практическая работа
7.3	Персонажи и простая мотивация — разработка главного персонажа(ов), их цель и конфликт в одной фразе.	2	0	2	Практическая работа
7.4	Сюжетная структура для короткой сцены — разбивка идеи на начало, середину, конец; составление простого сценария из 6–10 кадров.	2	0	2	Практическая работа
7.5	Референсы и moodboard — сбор визуальных референсов, цветовых настроений и звуковых идей; создание общего moodboard.	2	0	2	Практическая работа
7.6	Сторибординг (черновой) — перевод сценария в последовательность кадров; обозначение ключевых моментов и ритма.	2	0	2	Практическая работа
7.7	Аниматик: сборка и тест тайминга — склейка	2	0	2	Практическая работа

	сториборда в аниматик с временными метками; первичная проверка ритма и длительности.				
7.8	Дизайн персонажей: финальные образы — уточнение образов, силуэты, простые turnaround-листы (анфас/профиль/3/4).	2	0	2	Практическая работа
7.9	Дизайн локаций и реквизита — разработка минимального набора фонов и предметов, необходимых для сцены	2	0	2	Практическая работа
7.10	Подготовка ассетов и организация файлов — экспорт изображений, именование, создание папок; правила совместной работы.	2	1	1	Опрос, наблюдение
7.11	Риг/приближённая подготовка к анимации (простая бумажная/цифровая) — подготовка персонажа к анимации: слои, части тела, базовые контролы или cut-out заготовки.	2	0	2	Практическая работа
7.12	Блокинг ключевых сцен (blocking) — постановка ключевых поз и основных таймингов в сценах; проверка читаемости.	2	0	2	Практическая работа
7.13	Проработка переходов и вторичных движений — добавление важных breakdown-кадров, первичные вторичные действия (руки, голова, эмоции).	2	0	2	Практическая работа
7.14	Полировка анимации и сплайн (easing) — сглаживание интерполяций, улучшение ритма, акценты движений	2	0	2	Практическая работа
7.15	Саунддизайн и озвучка (базово) — подбор звуковых эффектов, запись простой озвучки (если есть диалоги), синхронизация со сценой.	2	0	2	Практическая работа
7.16	Финализация: рендер/экспорт и монтаж — сборка финала, проверка кадров, экспорт в видеоролик, простая цвет-коррекция	2	0	2	Практическая работа
7.17	Презентация и рефлексия — показ работ	2	0	2	Презентация проектов
8.	Итоговая занятие.	2	0	2	Подведение итогов. Выставка работ.
	Итого:	144	24	120	

1.4. Содержание учебного плана

Тема 1. Вводное занятие. История развития анимации и её виды.

Раздел 1. Вводное занятие.

Теория. Знакомство с обучающимися. Введение в предмет. Правила работы в объединении, техника безопасности.

Раздел 2. Базовый интерфейс Krita.

Теория. Знакомство с интерфейсом программы.

Раздел 3. Введение в предмет анимации.

Теория. Знакомство с 12 принципами анимации.

Практика. Обучение применять эти принципы через практические упражнения.

Раздел 4. Сторителлинг.

Теория. Знакомство с основами сторителлинга.

Практика. Закрепление полученных знаний посредством практических упражнений.

Раздел 5. Концепт-арт.

Теория. Знакомство с основами концепт-арта.

Практика. Закрепление полученных знаний посредством практических упражнений.

Раздел 6. Анимация персонажа.

Теория. Упражнения «походка», «прыжок», «поворот персонажа».

Практика. Создание короткого анимационного ролика/сцены из анимационного проекта.

Раздел 7. Итоговая занятие. Демонстрация работ.

Практика: Подведение итогов программы. Демонстрация работ.

Планируемые результаты

Предметные:

- Будут знать интерфейс программы Krita;
- Будут знать 12 принципов анимации и уметь применять их на практике;
- Будут уметь создавать покадровую анимацию;
- Будут знать основы сторителлинга и уметь применять их при создании сюжета анимации;
- Будут знать основы концепт-арта и уметь применять их при разработке персонажей для анимации.

Метапредметные:

- Развитие способностей к оцениванию своих результатов;
- Развитие интереса к анимации и к профессиям анимационной направленности.

Личностные:

- Смогут работать в команде над одним проектом;
- Будут демонстрировать коммуникативные навыки и уважительно относиться друг к другу.

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 программа 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 инструментарий (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 анимации и к профессиям анимационной направленности;	Приложение 2, 3	беседа в процессе создания учебного проекта	наблюдение, опрос, презентация проекта
умение работать в программе крита; знание 12 принципов анимации и умение применять их на практике; умение создавать покадровую анимацию; знание основ сторителлинга и умение применять их при создании сюжета анимации; знание основ концепт-арта и умение применять их при	Приложение 2, 3	проект	Выставка (портфолио) работ учащихся; отзывы обучающихся по итогам занятий и итогам обучения

разработке персонажей для анимации.			
-------------------------------------	--	--	--

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;
- здоровье сберегающие 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 сделанной работы, рефлексия.

Алгоритм создания композиции:

1. Эскиз. Идея.
2. Компонировка, согласно выбранной композиции, выбор цветового решения.
3. Размещение композиции.
4. Исполнение, цветовое решение.
5. Декорирование готовой работы.

Алгоритм создания анимации:

1. Эскиз. Идея.
2. Компонировка элементов, согласно выбранной композиции решения.
3. Постановка последовательности действий, согласно выбранной композиции.
4. Декорирование готовой работы.

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 вопросам обучения, воспитания и личностного развития детей	Индивидуальные консультации по запросу	В течении года
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;	Открытые родительские собрания	Октябрь, Апрель

	организация проектной деятельности обучающихся технической направленности; участие в конкурсных мероприятиях разного уровня в рамках формирования индивидуальных образовательных траекторий учащихся.		
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 ИЦОД «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.

Календарный учебный график

Месяц	Дата	Тема	Кол- во часов	Формы контроля
Сентябрь		Вводное занятие. История развития анимации и её виды.	2	Опрос, наблюдение
		Базовый интерфейс Krita.	2	Опрос, наблюдение
		12 принципов анимации.	2	Опрос, наблюдение
		Техники анимации: «Мяч прыгает».	2	Опрос, наблюдение
		Практическая работа: «Прыгающий мяч».	2	Практическая работа
		Практическая работа: «Мяч прыгает на месте»	2	Практическая работа
		Практическая работа: «Мяч прыгает через весь экран».	2	Практическая работа
		Проект «Прыжок мяча — от места до экрана»	2	Практическая работа
		Динамика в анимации: «Мешок муки»	2	Практическая работа
Октябрь		Практическая работа «Подвешенный мешок муки раскачивается»	2	Практическая работа
		Практическая работа «Подвешенный мешок муки раскачивается»	2	Практическая работа
		Практическая работа «Мешок муки прыгает»	2	Практическая работа
		Практическая работа «Мешок муки прыгает»	2	Практическая работа
		Практическая работа «Мешок муки падает»	2	Практическая работа
		Практическая работа «Мешок муки падает»	2	Практическая работа
		Практическая работа «Мешок муки пинает мяч»	2	Практическая работа
		Практическая работа «Мешок муки пинает мяч»	2	Практическая работа
		Проект «Анимация мешка муки: качание, прыжок, падение и взаимодействие»	2	Практическая работа
Ноябрь		Техники анимации: «Простой поворот головы персонажа»	2	Опрос, наблюдение

		Практическая работа «Голова в движении»	2	Практическая работа
		Проект «Поворот головы и выразительность персонажа»	2	Практическая работа
		Операции со строковым типом данных Креативные технологии для поиска и разработки идеи анимационного проекта.	2	Опрос, наблюдение
		Практическая работа «Инверсия» (сказочный персонаж).	2	Практическая работа
		Литературный и режиссёрский сценарий. Структура сценария.	2	Опрос, наблюдение
		Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация»	2	Практическая работа
Декабрь		Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация»	2	Практическая работа
		Введение в сториборд: цель, функции и структура. Правила создания раскадровки	2	Практическая работа
		Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация». Разбиение сюжета на кадры: бит → кадр → сцена.	2	Практическая работа
		Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация». Композиция, ракурсы и переходы в сториборде	2	Практическая работа
		Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация». Детализация и аннотации: движения, звук, монтажные указания	2	Практическая работа

		Практическая работа «Старая сказка на новый лад. Авторская интерпретация». Презентация, критика и доработка финальной раскадровки	2	Практическая работа
		Анимационный рисунок. Основные особенности. Практические упражнения (от пятна, из линии, вслепую, не ведущей рукой и т.п.)	2	Опрос, наблюдение
		Анимационный рисунок. Основные особенности. Практические упражнения (от пятна, из линии, вслепую, не ведущей рукой и т.п.)	2	Опрос, наблюдение
		Дизайн персонажей. Основы образа: силуэт, форма и архетипы.	2	Практическая работа
Январь		Дизайн персонажей. Строение, жест и экспрессия	2	Опрос, наблюдение
		Дизайн персонажей. Костюм, цвет и визуальная история	2	Практическая работа
		Дизайн персонажей. Презентация персонажа: от модели к истории	2	Практическая работа
		Мимика и липсинг.	2	Опрос, наблюдение
		Мимика и липсинг.	2	Опрос, наблюдение
		Практическая работа «Походка». Введение в походку: анализ и основы	2	Практическая работа
Февраль		Практическая работа «Походка». Ключевые позы шага: contact, down, passing, up	2	Практическая работа
		Практическая работа «Походка». Тайминг, спейсинг и вес: как «чувствуется» шаг	2	Практическая работа
		Практическая работа «Походка». Характер и детали: руки, голова, хвост, одежда, вторичные движения	2	Практическая работа
		Практическая работа «Походка». Применение походки в	2	Практическая работа

		сцене: переходы, эмоции.		
		Практическая работа «Прыжок». Введение в прыжок: идея, физика и ключевые позы	2	Практическая работа
		Практическая работа «Прыжок». Ключи и breakdowns: постановка экстремальных поз и промежуточных кадров	2	Практическая работа
		Практическая работа «Прыжок». Тайминг, спейсинг и ощущение веса в прыжке	2	Практическая работа
Март		Практическая работа «Прыжок». Стилиевые варианты и вторичные движения	2	Практическая работа
		Практическая работа «Прыжок». Интеграция в сцену: прыжок в контексте	2	Практическая работа
		Практическая работа «Поворот персонажа». Введение в поворот персонажа: назначение и типы поворотов	2	Практическая работа
		Практическая работа «Поворот персонажа». Ключевые позы поворота: постановка основных кадров	2	Практическая работа
		Практическая работа «Поворот персонажа». Тайминг, спейсинг и траектории: плавность и арки движения	2	Практическая работа
		Практическая работа «Поворот персонажа». Вторичные действия и передача веса: голова, руки, одежда, выражение	2	Практическая работа
		Практическая работа «Поворот персонажа». Контекст поворота: поворот в сцене, монтаж и презентация	2	Практическая работа
		Вводное: цель проекта и команда	2	Опрос, наблюдение
Апрель		Генерация идей и логлайн — мозговой штурм, выбор идеи, формулировка	2	Опрос, наблюдение

		короткого логлайна (1-2 предложения).		
		Персонажи и простая мотивация — разработка главного персонажа(ов), их цель и конфликт в одной фразе.	2	Опрос, наблюдение
		Сюжетная структура для короткой сцены — разбивка идеи на начало, середину, конец; составление простого сценария из 6–10 кадров.	2	Опрос, наблюдение
		Референсы и moodboard — сбор визуальных референсов, цветовых настроений и звуковых идей; создание общего moodboard.	2	Опрос, наблюдение
		Сториборд (черновой) — перевод сценария в последовательность кадров; обозначение ключевых моментов и ритма.	2	Опрос, наблюдение
		Аниматик: сборка и тест тайминга — склейка сториборда в аниматик с временными метками; первичная проверка ритма и длительности.	2	Практическая работа
		Дизайн персонажей: финальные образы — уточнение образов, силуэты, простые turnaround-листы (анфас/профиль/3/4).	2	Практическая работа
		Дизайн локаций и реквизита — разработка минимального набора фонов и предметов, необходимых для сцены	2	Практическая работа
		Подготовка ассетов и организация файлов — экспорт изображений, именование, создание папок; правила совместной работы.	2	Практическая работа
Май		Риг/приближённая подготовка к анимации (простая	2	Практическая работа

	бумажная/цифровая) — подготовка персонажа к анимации: слои, части тела, базовые контролы или cut-out заготовки.		
	Блокинг ключевых сцен (blocking) — постановка ключевых поз и основных таймингов в сценах; проверка читаемости.	2	Практическая работа
	Проработка переходов и вторичных движений — добавление важных breakdown-кадров, первичные вторичные действия (руки, голова, эмоции).	2	Практическая работа
	Полировка анимации и сплайн (easing) — сглаживание интерполяций, улучшение ритма, акценты движений	2	Практическая работа
	Саунддизайн и озвучка (базово) — подбор звуковых эффектов, запись простой озвучки (если есть диалоги), синхронизация со сценой.	2	Практическая работа
	Финализация: рендер/экспорт и монтаж — сборка финала, проверка кадров, экспорт в видеоролик, простая цвет-коррекция	2	Практическая работа
	Презентация и рефлексия — демонстрация работ	2	
	Итоговая занятие.	2	Демонстрация работ
Итого:		144	

Приложение 2

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);

Приложение 3

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	Слушает других	0

другие позиции	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 собственных и чужих решений	2

