

ПРАВИТЕЛЬСТВО САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

средняя общеобразовательная школа № 553 с углублённым изучением

английского языка Фрунзенского района Санкт-Петербурга

192281, г. Санкт-Петербург,

ул. Ярослава Гашека, дом 4, корпус 4

т/ф (812) 778-21-31

ИНН 7816167751 КПП 781601001

ПРИНЯТА

Решение Педагогического совета

Протокол от «31» августа 2026г №1

УТВЕРЖДЕНА

Приказ от «31» августа 2026г №261

Директор ГБОУ СОШ №553

_____А.А. Судаков

С учетом мнения совета родителей

Протокол от «31» августа 2026г. №1

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Основы графического дизайна и анимации»

Возраст обучающихся: 8 - 12 лет

Срок освоения: 1 год

Разработчик – **Верхогляд Олеся Максимовна,**

педагог дополнительного образования

O=ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 553 С УГЛУБЛЁННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА, СНИЛС=05354308442, ИНН=781616927789, E=school553@edu-fm.spb.ru, G=Анатолий

Санкт-Петербург, 2026г

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Основы графического дизайна и анимации» (далее ДОП) разработана согласно нормативно-правовым документам федерального и регионального уровней, Уставу и локальным актам образовательной организации.

Программа «Основы графического дизайна и анимации» является программой **технической направленности.**

Адресат программы: обучающиеся в возрасте 8 - 12 лет без предъявления требований к уровню образования. Программа не предполагает наличие специальных способностей в данной предметной области.

Актуальность: Работа с компьютерной графикой – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера, причем занимаются этой работой не только профессиональные художники и дизайнеры. На любом предприятии время от времени возникает необходимость в подаче рекламных объявлений в газеты и журналы или компьютерной графики не обходится ни одна современная мультимедийная программа. Основные трудовые затраты в работе редакций и издательств также составляют художественные программами.

Изучение курса программы дает учащимся возможность познакомиться с приемами работы художника-дизайнера технологий в области векторной графики.

На сегодняшний день векторная графика приобрела колоссальную популярность. При помощи редакторов векторной графики создаются всевозможные: плакаты, постеры, верстаются флайеры и листовки, создаются визитки и всевозможные компоненты фирменного стиля.

Разнообразие технологий создания анимации, с которым обучающиеся познакомятся на занятиях, раскрывает перед ребенком огромный мир возможностей, с помощью которых он сможет поделиться своей уникальной идеей и посылами с другими людьми. Анимация имеет большой потенциал, как в современном искусстве, так и в образовании, и является неотъемлемой частью визуальной культуры нашего времени.

Уровень освоения ДОП- базовый.

Объём и срок освоения ДОП- программа рассчитана на 1 год обучения.

Год обучения	**Количество часов в неделю**	**Общее количество часов в году**
1 год обучения	6	216
Итого:	216	

Цель и задачи программы

Цель программы – развитие творческой, ценностно-смысловой и информационной компетенций обучающихся посредством решения задач и проблем в сфере графического дизайна.

Задачи:

Обучающие:

- Приобщение учащихся к новым технологиям, способным помочь им в реализации своего творческого потенциала.
- Овладение базовыми сведениями о компьютерах и компьютерных технологиях.
- Овладение навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- Ознакомление с основными современными профессиями в области информационных технологий.
- Совершенствование основных навыков работы на компьютере и повышение интереса к художественно, декоративному творчеству, средствами компьютерной графики.
- Формирование представлений об основных направлениях компьютерной графики: «Веб-дизайн», «Брендинг», «3D-моделирование», «Графическая иллюстрация», «Анимация» и их свойствах.
- Знакомство с графическими редакторами векторной и растровой графики.
- Знакомство с программами для 3D графики.
- Формирование навыков разработки проектов: личного бренда, печатной дизайнерской продукции, сайта портфолио, иллюстраций, 3D макетов, игр, мультфильмов и интерактивных презентаций.
- Применение графической и медиа продукции в повседневной жизни человека.

Развивающие:

- Развитие креативности.
- Развитие логического мышления, памяти и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.

• Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.

• Формирование потребности в саморазвитии.

• Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.

• Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

• Развитие эстетического восприятия.

Воспитательные:

• Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.

• Способствование формированию позитивного отношения к активной познавательной деятельности.

• Создание условий для воспитания патриотичности.

• Создание условий для формирования умения преодолевать трудности на пути достижения цели и доводить начатое до конца.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

• Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами.

• Повышение внимательности, памяти, наблюдательности.

• Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.

• У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности.

Метапредметные:

• Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.

• Владение навыками творческого решения разного рода задач.

• Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.

Предметные

Знать

• приобретут знания основ дизайна на компьютере;

• научатся создавать проекты в редакторах компьютерной графики;

• приобретут знание основ компьютерной грамотности и навыки работы с компьютером на уровне уверенного пользователя;

• приобретут знание начальных основ компьютерной графики, дизайна и анимации;

• будут знать об основных профессиях в сфере дизайна и графики.

Уметь

• Работать с цветом и типографикой: подбирать гармоничные шрифтовые пары, использовать текст как элемент композиции

• Использовать инструменты программ: настраивать рабочее пространство, выбирать инструменты, работать с палитрами, слоями, масками, фильтрами.

• Создавать разные виды проектов: от простых коллажей и открыток до макетов плакатов, флайеров, визиток, элементов фирменного стиля

• Представлять и защищать проект: готовить презентацию, рассказывать о замысле, этапах работы и результате.

Организационно-педагогические условия реализации ДОП

Язык реализации ДОП. Образовательная деятельность в рамках программы осуществляется на государственном языке Российской Федерации – русском.

Форма обучения - очная

Особенности реализации ДОП:

Некоторые разделы программы могут реализовываться с использованием дистанционных образовательных технологий, электронного обучения.

Условия набора: принимаются все желающие на основе заявления родителей.

Условия формирования групп: группа формируется как разновозрастная, так и одновозрастная.

Количество обучающихся в группе: 1 год обучения- 15 человек.

Формы и методы проведения занятий:

Учебные занятия предполагают проведение теоретической и практической части. Распределение учебного времени между частями зависит от цели и задачи конкретного занятия. Теоретическая часть включает в себя рассказ преподавателя, показ наглядного материала, проведение наглядного мастер-класса педагогом. Практическая часть включает выполнение учащимися упражнений и творческих заданий.

Методы обучения:

- словесные: рассказ, беседа,
- наглядные: показ образцов, слайдов, книг, наблюдение, демонстрация приемов работы,
- практическая работа, упражнения.

Формы обучения:

- групповая:
- подгрупповая;
- консультация;
- самостоятельная работа;
- выставки творческих работ.

Материально-техническое оснащение

Для реализации программы необходимы:

- кабинет, оборудованный столами и стульями,
- доской для записей,
- медиа-проектором, раздаточный материал, ноутбук.

Кадровое обеспечение

Занятия проводит педагог дополнительного образования.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	2	0	Педагогическое наблюдение, устный опрос
2	Общие сведения о 2D дизайне и 2D анимации. Знакомство с компьютером. Алгоритмы и инструменты.	8	4	4	Педагогическое наблюдение Беседа, практическая

					работа, игра
3	Интерфейс и основные инструменты рисования векторных и растровых редакторов.	16	6	10	Педагогическое наблюдение, выполнение тестовых заданий, устный опрос
4	Знакомство с особенностями работы в графических редакторах Брендинг Веб-дизайн Графическая иллюстрация Рисование инструментом перо	16	6	10	Педагогическое наблюдение, выполнение тестовых заданий, устный опрос
5	Создание проекта	18	6	12	Педагогическое наблюдение, выполнение тестовых заданий, устный опрос
6	Основы рисования	16	4	12	Педагогическое наблюдение, выполнение тестовых заданий, устный опрос. Проект
7	Способы создания анимации. 12 Принципов анимации.	22	6	16	Педагогическое наблюдение, выполнение тестовых заданий, устный опрос. Проект

8	Сценарий. Режиссура. Раскадровка.	16	6	10	Педагогическое наблюдение, выполнение тестовых заданий, устный опрос. Проект
9	Знакомство с особенностями работы в 3D редакторах Blender.	18	8	10	Знакомство с особенностями работы в 3D редакторах Blender.
10	Интерфейс и основные инструменты рисования	16	4	12	Интерфейс и основные инструменты рисования
11	Полигональное моделирование.	18	6	12	Полигональное моделирование.
12	Визуализация композиции	18	4	14	Визуализация композиции
13	Освещение композиции.	10	2	8	Освещение композиции.
14	Подбор и создание текстур.	8	4	4	Подбор и создание текстур.
15	Создание коллективного проекта.	4	2	2	Практическая работа
16	Итоговые занятия	10	2	8	Представление проектов
Итого:		216	**72**	**144**	

УТВЕРЖДЕН

Приказ от «31» августа 2026г №261

Директор_____ А.А. Судаков

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

реализации дополнительной общеразвивающей программы

«Основы графического дизайна и анимации»

2026-2027 год обучения

Год обучения	**Дата начала обучения по программе**	**Дата окончания обучения по программе**	**Всего учебных недель**	**Всего учебных дней**	**Количество учебных часов**	**Режим занятий**
1 год	10.09.2026	25.05.2027	36	108	216	3 раза в неделю по 2 часа

1 учебный час равен 45 минут

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

«Основы графического дизайна и анимации»

Цель и задачи программы

Цель программы – развитие творческой, ценностно-смысловой и информационной компетенций обучающихся посредством решения задач и проблем в сфере графического дизайна.

Задачи:

Обучающие:

- Приобщение учащихся к новым технологиям, способным помочь им в реализации своего творческого потенциала.
- Овладение базовыми сведениями о компьютерах и компьютерных технологиях.
- Овладение навыками работы с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.
- Ознакомление с основными современными профессиями в области информационных технологий.
- Совершенствование основных навыков работы на компьютере и повышение интереса к художественно, декоративному творчеству, средствами компьютерной графики.
- Формирование представлений об основных направлениях компьютерной графики: «Веб-дизайн», «Брендинг», «3D-моделирование», «Графическая иллюстрация», «Анимация» и их свойствах.
- Знакомство с графическими редакторами векторной и растровой графики.
- Знакомство с программами для 3D графики.
- Формирование навыков разработки проектов: личного бренда, печатной дизайнерской продукции, сайта портфолио, иллюстраций, 3D макетов, игр, мультфильмов и интерактивных презентаций.
- Применение графической и медиа продукции в повседневной жизни человека.

Развивающие:

- Развитие креативности.
- Развитие логического мышления, памяти и умения анализировать.
- Развитие внимания, памяти, наблюдательности.

• Создание условий для повышения самооценки обучающегося, реализации его как личности.

• Формирование потребности в саморазвитии.

• Формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий.

• Формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

• Развитие эстетического восприятия.

Воспитательные:

• Активизация познавательного интереса у учащихся к изучению компьютерных технологий.

• Способствование формированию позитивного отношения к активной познавательной деятельности.

• Создание условий для воспитания патриотичности.

• Создание условий для формирования умения преодолевать трудности на пути достижения цели и доводить начатое до конца.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные:

• Повышение усидчивости - способности проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами.

• Повышение внимательности, памяти, наблюдательности.

• Проявление осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к истории, культуре, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира.

• У учащихся будет сформировано позитивное отношение к активной познавательной деятельности.

Метапредметные:

• Владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы.

• Владение навыками творческого решения разного рода задач.

• Владение основами самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности, прогнозирования последствий своих решений и действий.

Предметные

Знать

- приобретут знания основ дизайна на компьютере;
- научатся создавать проекты в редакторах компьютерной графики;
- приобретут знание основ компьютерной грамотности и навыки работы с компьютером на уровне уверенного пользователя;
- приобретут знание начальных основ компьютерной графики, дизайна и анимации;
- будут знать об основных профессиях в сфере дизайна и графики.

Уметь

- Работать с цветом и типографикой: подбирать гармоничные шрифтовые пары, использовать текст как элемент композиции
- Использовать инструменты программ: настраивать рабочее пространство, выбирать инструменты, работать с палитрами, слоями, масками, фильтрами.
- Создавать разные виды проектов: от простых коллажей и открыток до макетов плакатов, флайеров, визиток, элементов фирменного стиля
- Представлять и защищать проект: готовить презентацию, рассказывать о замысле, этапах работы и результате.

Содержание

Тема	**Теория**	**Практика**
1. Вводное занятие	Компьютеры в жизни. Знакомство с детьми и детей друг с другом. Правила поведения и правила безопасности при работе с компьютером.	Мастер-класс «Знакомство с компьютером…». Выполнение тестовых заданий в игровой форме.
2. Раздел «Общие сведения о 2D дизайне и 2D анимации. Знакомство с компьютером.	История возникновения и эволюция персонального компьютера от зданий-компьютеров, до планшетов. Эволюция компьютерной графики и перспективы ее	Изучение основных блоков, частей компьютера. Изучение основных коротких команд, отдаваемых с помощью клавиатуры, без использования мышки (копирование, вставка,

Алгоритмы и инструменты»	дальнейшего развития. Значение и применение 2D 3D графики, в повседневной жизни. Основы техники безопасности для правильной и комфортной работы на компьютере, защита от стирания информации, защита от вирусов, правила обращения с техникой. Структура папок и работа с ними. Ярлыки.	вернуться в начало страницы, ввод только заглавных букв и др.). Продолжение знакомства с клавиатурой, отработка умения быстро ориентироваться на ней. Создание, удаление, копирование и перемещение файлов и папок. Создание своей рабочей папки. Проверка и корректировка уже имеющихся навыков, учащихся по обращению с графическими редакторами.
3. Раздел «Интерфейс и основные инструменты рисования векторных и растровых редакторов (KRITA)»	Отличия растровой и векторной графики. Интерфейс графического редактора. Способы выделения и трансформаций. Маски. Эффекты и стили. Кисти и фигуры. Иллюстрация на компьютере.	Создание композиции на коллективно выбранную тему. Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.
4. Раздел «Знакомство с особенностями работы в графических редакторах» Обработка изображений Веб-дизайн	Введение в особенности обработки изображений в растровых редакторах. Создание коллажей, нарезок из фотографий. Работа с эффектами, фильтрами, стилями. Введение в особенности создания графики для личного бренда, бизнеса. Особенности создания логотипов. Что такое фирменный стиль. Создание презентации. Введение в особенности	Создание композиции на коллективно выбранную тему. Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему. Создание композиции на коллективно выбранную тему. Создание индивидуального проекта на базе ранее изученного. Развитие творческих способностей и эстетического вкуса ученика.

	создания сайта портфолио. Формат и типы графики подходящие для создания элементов сайта. Особенности наполнения сайта.	
5. Создание проекта	Подбор решений для коллективного проекта	Создание индивидуального или коллективного проекта в рамках заданной темы
6. Раздел Основы рисования. Графическая иллюстрация. Рисование инструментом перо	Особенности создания иллюстраций в программах растровой графики. Особенности работы на графическом планшете.	Создание композиции на коллективно выбранную тему. Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.
7. Раздел Способы создания анимации. 12 Принципов анимации	Сжатие и растяжение. Сценичность. Упреждение или отказное движение. Переход от позы к позе. Сквозное движение и захлест. «Медленный вход» и «медленный выход». Движения по дугам. Второстепенные действия. Расчет времени. Преувеличение и карикатуризация. Профессиональный рисунок. Привлекательность. Типы походки и характер персонажа.	Создание этюдов по нескольким принципам анимации и по нескольким типам походки. Сценарий. Режиссура. Раскадровка.
8. Раздел Способы создания анимации. Сценарий. Режиссура. Раскадровка	Принципы создания историй.	Индивидуальная разработка сюжета для сценария. Создание сценариев.
9. Знакомство с	Введение в трехмерную	Выполнение тестовых заданий в

особенностями работы в 3D редакторах Blender	графику. Области использования трехмерной графики и ее назначение. Демонстрация возможностей трёхмерной графики. История Blender.	игровой форме.
10. Интерфейс и основные инструменты рисования	Создание объектов и работа с ними. Основные понятия трехмерной графики. Элементы интерфейса Blender. Типы окон. Навигация в 3D-пространстве. Основные функции. Типы объектов. Выделение, перемещение, вращение и масштабирование объектов. Цифровой диалог. Копирование и группировка объектов. Булевы операции.	Выполнение тестовых заданий в игровой форме.
11. Полигональное моделирование	Основы моделирования. Режим редактирования. Сглаживание. Инструмент пропорционального редактирования. Выдавливание. Вращение. Кручение. Шум и инструмент деформации. Создание фаски. Инструмент децимации. Кривые и поверхности. Текст. Деформация объекта с помощью кривой. Создание поверхности. Термины: сплайн, булевы объекты, метод вращения, метод лофтинга, модификаторы.	Выполнение тестовых заданий в игровой форме. Создание композиции на коллективно выбранную тему. Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.
12. Визуализация	Материалы и текстуры	Выполнение тестовых заданий в

композиции	объектов. Общие сведения о текстурировании в трехмерной графике. Диффузия. Зеркальное отражение. Материалы в практике. Рамповые шейдеры, многочисленные материалы. Специальные материалы. Карты окружающей среды. Карты смещения. UV-редактор и выбор граней. Термины: текстура, материал, процедурные карты.	игровой форме. Создание композиции на коллективно выбранную тему. Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.
13. Освещение композиции	Освещение и камеры. Типы источников света. Теневой буфер. Объемное освещение. Параметры настройки освещения. Опции и настройки камеры. Термины: источник света, камера.	Выполнение тестовых заданий в игровой форме. Создание композиции на коллективно выбранную тему. Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему.
14. Подбор и создание текстур	Подбор и создание текстур.	Выполнение тестовых заданий в игровой форме.
15. Создание коллективного проекта	Подбор решений для коллективного проекта	Создание композиции на коллективно выбранную тему. Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему. Представление и защита проектов. Обсуждение проектов.
16. Итоговое занятие. Представление проектов	Повторение материала	Презентация реализованных проектов, анализ и обсуждение.

Календарно-тематический план

1 год обучения 1 группа

Месяц	Число	Раздел программы	Количество часов	Итого часов в месяц
Сентябрь	11.09.2026	**Вводное занятие.** Знакомство с программой курса. Компьютеры в жизни человека. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером.	2	18
	15.09.2026	Знакомство с детьми и детей друг с другом. Организация рабочего места. Правила работы в компьютерном классе.	2	
	16.09.2026	**Общие сведения о 2D дизайне и 2D анимации.** Понятие 2D-графики. Где используется 2D-дизайн и 2D-анимация.	2	
	18.09.2026	История развития компьютерной графики. Примеры применения 2D и 3D графики в повседневной жизни.	2	
	22.09.2026	**Знакомство с компьютером.** Основные части компьютера. Монитор, системный блок, клавиатура, мышь, графический планшет.	2	
	23.09.2026	Работа с клавиатурой и мышью. Основные команды: копирование, вставка, отмена действия, сохранение файла.	2	

	25.09.2026	**Алгоритмы и инструменты.** Понятие алгоритма. Последовательность действий при создании цифрового рисунка.	2	
	29.09.2026	Работа с файлами и папками. Создание рабочей папки. Сохранение, копирование, перемещение и удаление файлов.	2	
	30.09.2026	Выполнение тестовых заданий в игровой форме. Проверка первичных навыков работы с компьютером.	2	
Октябрь	02.10.2026	**Интерфейс и основные инструменты рисования векторных и растровых редакторов.** Отличия растровой и векторной графики.	2	30
	06.10.2026	Знакомство с интерфейсом графического редактора. Панели инструментов, рабочая область, меню, слои.	2	
	07.10.2026	Основные инструменты рисования. Кисть, карандаш, ластик, заливка, пипетка, фигуры.	2	
	09.10.2026	Работа с цветом. Палитра, выбор цвета, сочетание цветов, фон и основные объекты изображения.	2	
	13.10.2026	Способы выделения объектов. Выделение, перемещение, копирование и трансформация элементов изображения.	2	

	14.10.2026	Работа со слоями. Создание, удаление, переименование и перемещение слоев.	2	
	16.10.2026	Маски, эффекты и стили. Простая обработка изображения с использованием инструментов редактора.	2	
	20.10.2026	**Знакомство с особенностями работы в графических редакторах.** Настройка рабочего пространства.	2	
	21.10.2026	Создание простой композиции на коллективно выбранную тему.	2	
	23.10.2026	Работа над изображением на самостоятельно выбранную тему.	2	
	26.10.2026	**Обработка изображений.** Введение в обработку изображений в растровом редакторе.	2	
	27.10.2026	Кадрирование, изменение размера изображения, поворот и отражение изображения.	2	
	28.10.2026	Создание простой открытки. Подбор фона, изображения и текста.	2	
	29.10.2026	Создание постера. Композиция, акценты, работа с заголовком.	2	
	30.10.2026	Завершение работы над открыткой или постером. Сохранение проекта в нужном формате.	2	
Ноябрь	02.11.2026	**Обработка изображений: открытки, постеры.** Создание коллажей из	2	22

		готовых изображений.		
	03.11.2026	Нарезка изображений. Вставка фрагментов фотографий в общую композицию.	2	
	06.11.2026	Работа с фильтрами, эффектами и стилями. Применение эффектов к изображению.	2	
	10.11.2026	Создание композиции на коллективно выбранную тему.	2	
	11.11.2026	Работа над индивидуальным проектом: открытка или постер.	2	
	13.11.2026	**Брендинг.** Понятие бренда. Для чего нужен фирменный стиль.	2	
	17.11.2026	Особенности создания логотипа. Форма, цвет, шрифт, простота и узнаваемость.	2	
	18.11.2026	Создание эскизов логотипа для личного бренда или вымышленной компании.	2	
	20.11.2026	Создание логотипа в графическом редакторе. Работа с формой и цветом.	2	
	24.11.2026	Создание элементов фирменного стиля: цветовая палитра, шрифт, знак.	2	
	25.11.2026	Подготовка мини-презентации личного бренда или проекта.	2	
Декабрь	27.11.2026	**Брендинг.** Завершение работы над логотипом и элементами фирменного стиля.	2	28

	01.12.2026	Оформление презентации бренда. Размещение логотипа, описания и графических элементов.	2	
	02.12.2026	Представление мини-проекта по брендингу. Обсуждение работ.	2	
	04.12.2026	**Веб-дизайн.** Введение в особенности создания сайта-портфолио.	2	
	08.12.2026	Структура сайта. Главная страница, разделы, портфолио, контакты.	2	
	09.12.2026	Форматы и типы графики, подходящие для создания элементов сайта.	2	
	11.12.2026	Создание макета главной страницы сайта-портфолио.	2	
	15.12.2026	Подбор изображений, иконок и цветовой палитры для сайта.	2	
	16.12.2026	Создание кнопок, блоков и простых элементов интерфейса.	2	
	18.12.2026	Наполнение сайта-портфолио графическими материалами.	2	
	22.12.2026	Создание индивидуального проекта на базе ранее изученного материала.	2	
	23.12.2026	Развитие творческих способностей и эстетического вкуса ученика.	2	
	25.12.2026	Защита мини-проекта по веб-дизайну. Обсуждение результатов.	2	
	29.12.2026	Повторение изученного материала по 2D-дизайну и работе в графических	2	

		редакторах.		
Январь	30.12.2026	**Графическая иллюстрация. Рисование инструментом перо.** Особенности создания иллюстраций в программах растровой графики.	2	18
	12.01.2027	Знакомство с инструментом «Перо». Построение линий, контуров и простых форм.	2	
	13.01.2027	Создание простых объектов с помощью инструмента «Перо».	2	
	15.01.2027	Работа с контурами. Изменение формы, добавление и удаление точек.	2	
	19.01.2027	Создание графической иллюстрации на коллективно выбранную тему.	2	
	20.01.2027	Работа над иллюстрацией на самостоятельно выбранную тему.	2	
	22.01.2027	**Создание проекта.** Выбор модуля и темы собственного проекта для самостоятельной реализации.	2	
	26.01.2027	Планирование индивидуального проекта. Определение цели, этапов и результата.	2	
	27.01.2027	Начало работы над индивидуальным проектом по ранее изученным модулям.	2	
Февраль	29.01.2027	**Создание проекта.** Продолжение работы над индивидуальным проектом.	2	22

	02.02.2027	Работа с композицией, цветом, шрифтами и графическими элементами проекта.	2	
	03.02.2027	Корректировка проекта. Исправление ошибок, улучшение визуального оформления.	2	
	05.02.2027	Завершение индивидуального проекта по двум ранее изученным модулям.	2	
	09.02.2027	Представление проекта. Обсуждение и анализ выполненных работ.	2	
	10.02.2027	**Основы рисования.** Линия, форма, пятно, силуэт. Основные выразительные средства рисунка.	2	
	12.02.2027	Композиция в рисунке. Расположение объектов на листе. Центр композиции.	2	
	16.02.2027	Основы работы на графическом планшете. Настройка пера и чувствительности нажима.	2	
	17.02.2027	Рисование простых форм и объектов на графическом планшете.	2	
	19.02.2027	Создание композиции на коллективно выбранную тему.	2	
	24.02.2027	Работа над рисунком на самостоятельно выбранную тему.	2	
Март	26.02.2027	**Способы создания анимации. 12 принципов анимации.** Введение в анимацию. Что такое движение в кадре.	2	28

	02.03.2027	Сжатие и растяжение. Создание простого этюда с изменением формы объекта.	2	
	03.03.2027	Сценичность. Понятность действия и расположение персонажа в кадре.	2	
	05.03.2027	Упреждение или отказное движение. Подготовка персонажа к действию.	2	
	09.03.2027	Переход от позы к позе. Создание ключевых поз движения.	2	
	10.03.2027	Сквозное движение и захлест. Дополнительное движение частей персонажа или объекта.	2	
	12.03.2027	«Медленный вход» и «медленный выход». Плавность начала и окончания движения.	2	
	16.03.2027	Движения по дугам. Создание естественного движения объекта.	2	
	17.03.2027	Второстепенные действия. Добавление дополнительных деталей к анимации.	2	
	19.03.2027	Расчет времени. Скорость движения и количество кадров.	2	
	23.03.2027	Преувеличение и карикатуризация. Создание выразительного движения.	2	
	24.03.2027	Профессиональный рисунок и привлекательность персонажа.	2	
	26.03.2027	Типы походки и характер персонажа. Создание этюдов по нескольким типам	2	

		походки.		
	30.03.2027	**Сценарий. Режиссура. Раскадровка.** Принципы создания истории.	2	
Апрель	31.03.2027	**Сценарий. Режиссура. Раскадровка.** Индивидуальная разработка сюжета для сценария.	2	30
	02.04.2027	Создание сценария для короткой анимационной истории.	2	
	06.04.2027	Создание раскадровки. Основные сцены, планы, действия персонажей.	2	
	07.04.2027	Обсуждение сценариев и раскадровок. Корректировка идей.	2	
	09.04.2027	**Знакомство с особенностями работы в 3D редакторах Blender.** Введение в трехмерную графику.	2	
	13.04.2027	Области использования трехмерной графики и ее назначение. Демонстрация возможностей 3D-графики.	2	
	14.04.2027	История Blender. Возможности программы для моделирования, визуализации и анимации.	2	
	16.04.2027	Выполнение тестовых заданий в игровой форме по теме 3D-графики.	2	
	20.04.2027	**Интерфейс и основные инструменты рисования в Blender.** Элементы интерфейса Blender. Типы окон.	2	

	21.04.2027	Навигация в 3D-пространстве. Перемещение, вращение и масштабирование объектов.	2	
	23.04.2027	Создание объектов и работа с ними. Типы объектов. Выделение и трансформация.	2	
	27.04.2027	Копирование, группировка объектов. Цифровой диалог и точная настройка параметров.	2	
	28.04.2027	Булевы операции. Создание простых моделей с использованием базовых объектов.	2	
	30.04.2027	**Полигональное моделирование.** Основы моделирования. Режим редактирования.	2	
	04.05.2027	Выдавливание, сглаживание, фаска. Создание простой 3D-модели.	2	
Май	05.05.2027	**Полигональное моделирование.** Инструмент пропорционального редактирования. Деформация объектов.	2	20
	07.05.2027	Кривые и поверхности. Текст в 3D-пространстве. Создание поверхности.	2	
	11.05.2027	Работа над 3D-композицией на коллективно выбранную тему.	2	
	12.05.2027	**Визуализация композиции.** Материалы и текстуры объектов. Общие сведения о текстурировании.	2	

	14.05.2027	Диффузия, зеркальное отражение, специальные материалы. Настройка материалов в Blender.	2	
	18.05.2027	**Освещение композиции.** Источники света. Камера. Настройка освещения и ракурса.	2	
	19.05.2027	**Подбор и создание текстур.** Работа с готовыми и созданными текстурами.	2	
	21.05.2027	**Создание коллективного проекта.** Создание композиции на коллективно выбранную тему.	2	
	25.05.2027	Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему. Представление и защита проектов.	2	
	26.05.2027	**Итоговые занятия.** Презентация реализованных проектов, анализ и обсуждение.	2	
ИТОГО:			216 ч	

Календарно-тематический план

1 год обучения 2 группа

Месяц	**Число**	**Раздел программы**	**Количество часов**	**Итого часов в месяц**
Сентябрь	10.09.2026	**Вводное занятие.** Знакомство с программой курса. Компьютеры в жизни человека. Правила поведения и техника безопасности при работе с	2	18

		компьютером.		
	11.09.2026	Знакомство с детьми и детей друг с другом. Организация рабочего места. Правила работы в компьютерном классе.	2	
	15.09.2026	**Общие сведения о 2D дизайне и 2D анимации.** Понятие 2D-графики. Где используется 2D-дизайн и 2D-анимация.	2	
	17.09.2026	История развития компьютерной графики. Примеры применения 2D и 3D графики в повседневной жизни.	2	
	18.09.2026	**Знакомство с компьютером.** Основные части компьютера. Монитор, системный блок, клавиатура, мышь, графический планшет.	2	
	22.09.2026	Работа с клавиатурой и мышью. Основные команды: копирование, вставка, отмена действия, сохранение файла.	2	
	24.09.2026	**Алгоритмы и инструменты.** Понятие алгоритма. Последовательность действий при создании цифрового рисунка.	2	
	25.09.2026	Работа с файлами и папками. Создание рабочей папки. Сохранение, копирование, перемещение и удаление файлов.	2	
	29.09.2026	Выполнение тестовых заданий в игровой форме. Проверка первичных	2	

		навыков работы с компьютером.		
Октябрь	01.10.2026	**Интерфейс и основные инструменты рисования векторных и растровых редакторов.** Отличия растровой и векторной графики.	2	30
	02.10.2026	Знакомство с интерфейсом графического редактора. Панели инструментов, рабочая область, меню, слои.	2	
	06.10.2026	Основные инструменты рисования. Кисть, карандаш, ластик, заливка, пипетка, фигуры.	2	
	08.10.2026	Работа с цветом. Палитра, выбор цвета, сочетание цветов, фон и основные объекты изображения.	2	
	09.10.2026	Способы выделения объектов. Выделение, перемещение, копирование и трансформация элементов изображения.	2	
	13.10.2026	Работа со слоями. Создание, удаление, переименование и перемещение слоев.	2	
	15.10.2026	Маски, эффекты и стили. Простая обработка изображения с использованием инструментов редактора.	2	
	16.10.2026	**Знакомство с особенностями работы в графических редакторах.** Настройка рабочего пространства.	2	
	20.10.2026	Создание простой композиции на	2	

		коллективно выбранную тему.		
	22.10.2026	Работа над изображением на самостоятельно выбранную тему.	2	
	23.10.2026	**Обработка изображений.** Введение в обработку изображений в растровом редакторе.	2	
	26.10.2026	Кадрирование, изменение размера изображения, поворот и отражение изображения.	2	
	28.10.2026	Создание простой открытки. Подбор фона, изображения и текста.	2	
	27.10.2026	Создание постера. Композиция, акценты, работа с заголовком.	2	
	29.10.2026	Завершение работы над открыткой или постером. Сохранение проекта в нужном формате.	2	
Ноябрь	30.10.2026	**Обработка изображений: открытки, постеры.** Создание коллажей из готовых изображений.	2	22
	02.10.2026	Нарезка изображений. Вставка фрагментов фотографий в общую композицию.	2	
	03.11.2026	Работа с фильтрами, эффектами и стилями. Применение эффектов к изображению.	2	
	05.11.2026	Создание композиции на коллективно выбранную тему.	2	

	06.11.2026	Работа над индивидуальным проектом: открытка или постер.	2	
	10.11.2026	**Брендинг.** Понятие бренда. Для чего нужен фирменный стиль.	2	
	12.11.2026	Особенности создания логотипа. Форма, цвет, шрифт, простота и узнаваемость.	2	
	13.11.2026	Создание эскизов логотипа для личного бренда или вымышленной компании.	2	
	17.11.2026	Создание логотипа в графическом редакторе. Работа с формой и цветом.	2	
	19.11.2026	Создание элементов фирменного стиля: цветовая палитра, шрифт, знак.	2	
	20.11.2026	Подготовка мини-презентации личного бренда или проекта.	2	
Декабрь	24.11.2026	**Брендинг.** Завершение работы над логотипом и элементами фирменного стиля.	2	28
	26.11.2026	Оформление презентации бренда. Размещение логотипа, описания и графических элементов.	2	
	27.11.2026	Представление мини-проекта по брендингу. Обсуждение работ.	2	
	01.12.2026	**Веб-дизайн.** Введение в особенности создания сайта-портфолио.	2	
	03.12.2026	Структура сайта. Главная страница, разделы, портфолио, контакты.	2	
	04.12.2026	Форматы и типы графики, подходящие	2	

		для создания элементов сайта.		
	08.12.2026	Создание макета главной страницы сайта-портфолио.	2	
	10.12.2026	Подбор изображений, иконок и цветовой палитры для сайта.	2	
	11.12.2026	Создание кнопок, блоков и простых элементов интерфейса.	2	
	15.12.2026	Наполнение сайта-портфолио графическими материалами.	2	
	17.12.2026	Создание индивидуального проекта на базе ранее изученного материала.	2	
	18.12.2026	Развитие творческих способностей и эстетического вкуса ученика.	2	
	22.12.2026	Защита мини-проекта по веб-дизайну. Обсуждение результатов.	2	
	24.12.2026	Повторение изученного материала по 2D-дизайну и работе в графических редакторах.	2	
Январь	25.12.2026	**Графическая иллюстрация. Рисование инструментом перо.** Особенности создания иллюстраций в программах растровой графики.	2	18
	29.12.2026	Знакомство с инструментом «Перо». Построение линий, контуров и простых форм.	2	
	12.01.2027	Создание простых объектов с помощью	2	

		инструмента «Перо».		
	14.01.2027	Работа с контурами. Изменение формы, добавление и удаление точек.	2	
	15.01.2027	Создание графической иллюстрации на коллективно выбранную тему.	2	
	19.01.2027	Работа над иллюстрацией на самостоятельно выбранную тему.	2	
	21.01.2027	**Создание проекта.** Выбор модуля и темы собственного проекта для самостоятельной реализации.	2	
	22.01.2027	Планирование индивидуального проекта. Определение цели, этапов и результата.	2	
	26.01.2027	Начало работы над индивидуальным проектом по ранее изученным модулям.	2	
Февраль	28.01.2027	**Создание проекта.** Продолжение работы над индивидуальным проектом.	2	22
	29.01.2027	Работа с композицией, цветом, шрифтами и графическими элементами проекта.	2	
	02.02.2027	Корректировка проекта. Исправление ошибок, улучшение визуального оформления.	2	
	04.02.2027	Завершение индивидуального проекта по двум ранее изученным модулям.	2	
	05.02.2027	Представление проекта. Обсуждение и анализ выполненных работ.	2	

	09.02.2027	**Основы рисования.** Линия, форма, пятно, силуэт. Основные выразительные средства рисунка.	2	
	11.02.2027	Композиция в рисунке. Расположение объектов на листе. Центр композиции.	2	
	12.02.2027	Основы работы на графическом планшете. Настройка пера и чувствительности нажима.	2	
	16.02.2027	Рисование простых форм и объектов на графическом планшете.	2	
	18.02.2027	Создание композиции на коллективно выбранную тему.	2	
	19.02.2027	Работа над рисунком на самостоятельно выбранную тему.	2	
Март	25.02.2027	**Способы создания анимации. 12 принципов анимации.** Введение в анимацию. Что такое движение в кадре.	2	28
	26.02.2027	Сжатие и растяжение. Создание простого этюда с изменением формы объекта.	2	
	02.03.2027	Сценичность. Понятность действия и расположение персонажа в кадре.	2	
	04.03.2027	Упреждение или отказное движение. Подготовка персонажа к действию.	2	
	05.03.2027	Переход от позы к позе. Создание ключевых поз движения.	2	
	09.03.2027	Сквозное движение и захлест.	2	

		Дополнительное движение частей персонажа или объекта.		
	11.03.2027	«Медленный вход» и «медленный выход». Плавность начала и окончания движения.	2	
	12.03.2027	Движения по дугам. Создание естественного движения объекта.	2	
	16.03.2027	Второстепенные действия. Добавление дополнительных деталей к анимации.	2	
	18.03.2027	Расчет времени. Скорость движения и количество кадров.	2	
	19.03.2027	Преувеличение и карикатуризация. Создание выразительного движения.	2	
	23.03.2027	Профессиональный рисунок и привлекательность персонажа.	2	
	25.03.2027	Типы походки и характер персонажа. Создание этюдов по нескольким типам походки.	2	
	26.03.2027	**Сценарий. Режиссура. Раскадровка.** Принципы создания истории.	2	
Апрель	30.03.2027	**Сценарий. Режиссура. Раскадровка.** Индивидуальная разработка сюжета для сценария.	2	30
	01.04.2027	Создание сценария для короткой анимационной истории.	2	
	02.04.2027	Создание раскадровки. Основные	2	

		сцены, планы, действия персонажей.		
	06.04.2027	Обсуждение сценариев и раскадровок. Корректировка идей.	2	
	08.04.2027	**Знакомство с особенностями работы в 3D редакторах Blender.** Введение в трехмерную графику.	2	
	09.04.2027	Области использования трехмерной графики и ее назначение. Демонстрация возможностей 3D-графики.	2	
	13.04.2027	История Blender. Возможности программы для моделирования, визуализации и анимации.	2	
	15.04.2027	Выполнение тестовых заданий в игровой форме по теме 3D-графики.	2	
	16.04.2027	**Интерфейс и основные инструменты рисования в Blender.** Элементы интерфейса Blender. Типы окон.	2	
	20.04.2027	Навигация в 3D-пространстве. Перемещение, вращение и масштабирование объектов.	2	
	22.04.2027	Создание объектов и работа с ними. Типы объектов. Выделение и трансформация.	2	
	23.04.2027	Копирование, группировка объектов. Цифровой диалог и точная настройка параметров.	2	
	27.04.2027	Булевы операции. Создание простых моделей с использованием базовых	2	

		объектов.		
	29.04.2027	**Полигональное моделирование.** Основы моделирования. Режим редактирования.	2	
	30.04.2027	Выдавливание, сглаживание, фаска. Создание простой 3D-модели.	2	
Май	04.05.2027	**Полигональное моделирование.** Инструмент пропорционального редактирования. Деформация объектов.	2	20
	06.05.2027	Кривые и поверхности. Текст в 3D-пространстве. Создание поверхности.	2	
	07.05.2027	Работа над 3D-композицией на коллективно выбранную тему.	2	
	11.05.2027	**Визуализация композиции.** Материалы и текстуры объектов. Общие сведения о текстурировании.	2	
	13.05.2027	Диффузия, зеркальное отражение, специальные материалы. Настройка материалов в Blender.	2	
	14.05.2027	**Освещение композиции.** Источники света. Камера. Настройка освещения и ракурса.	2	
	18.05.2027	**Подбор и создание текстур.** Работа с готовыми и созданными текстурами.	2	
	20.05.2027	**Создание коллективного проекта.** Создание композиции на коллективно выбранную тему.	2	

	21.05.2027	Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему. Представление и защита проектов.	2	
	25.05.2027	**Итоговые занятия.** Презентация реализованных проектов, анализ и обсуждение.	2	
ИТОГО:			216 ч	

Календарно-тематический план

1 год обучения 3 группа

Месяц	**Число**	**Раздел программы**	**Количество часов**	**Итого часов в месяц**
Сентябрь	10.09.2026	**Вводное занятие.** Знакомство с программой курса. Компьютеры в жизни человека. Правила поведения и техника безопасности при работе с компьютером.	2	18
	15.09.2026	Знакомство с детьми и детей друг с другом. Организация рабочего места. Правила работы в компьютерном классе.	2	
	16.09.2026	**Общие сведения о 2D дизайне и 2D анимации.** Понятие 2D-графики. Где используется 2D-дизайн и 2D-анимация.	2	
	17.09.2026	История развития компьютерной графики. Примеры применения 2D и 3D графики в повседневной жизни.	2	

	22.09.2026	**Знакомство с компьютером.** Основные части компьютера. Монитор, системный блок, клавиатура, мышь, графический планшет.	2	
	23.09.2026	Работа с клавиатурой и мышью. Основные команды: копирование, вставка, отмена действия, сохранение файла.	2	
	24.09.2026	**Алгоритмы и инструменты.** Понятие алгоритма. Последовательность действий при создании цифрового рисунка.	2	
	29.09.2026	Работа с файлами и папками. Создание рабочей папки. Сохранение, копирование, перемещение и удаление файлов.	2	
	30.09.2026	Выполнение тестовых заданий в игровой форме. Проверка первичных навыков работы с компьютером.	2	
Октябрь	01.10.2026	**Интерфейс и основные инструменты рисования векторных и растровых редакторов.** Отличия растровой и векторной графики.	2	30
	06.10.2026	Знакомство с интерфейсом графического редактора. Панели инструментов, рабочая область, меню, слои.	2	
	07.10.2026	Основные инструменты рисования. Кисть, карандаш, ластик, заливка, пипетка, фигуры.	2	

	08.10.2026	Работа с цветом. Палитра, выбор цвета, сочетание цветов, фон и основные объекты изображения.	2	
	13.10.2026	Способы выделения объектов. Выделение, перемещение, копирование и трансформация элементов изображения.	2	
	14.10.2026	Работа со слоями. Создание, удаление, переименование и перемещение слоев.	2	
	15.10.2026	Маски, эффекты и стили. Простая обработка изображения с использованием инструментов редактора.	2	
	20.10.2026	**Знакомство с особенностями работы в графических редакторах.** Настройка рабочего пространства.	2	
	21.10.2026	Создание простой композиции на коллективно выбранную тему.	2	
	22.10.2026	Работа над изображением на самостоятельно выбранную тему.	2	
	26.10.2026	**Обработка изображений.** Введение в обработку изображений в растровом редакторе.	2	
	27.10.2026	Кадрирование, изменение размера изображения, поворот и отражение изображения.	2	
	28.10.2026	Создание простой открытки. Подбор фона, изображения и текста.	2	

	29.10.2026	Создание постера. Композиция, акценты, работа с заголовком.	2	
	30.10.2026	Завершение работы над открыткой или постером. Сохранение проекта в нужном формате.	2	
Ноябрь	02.11.2026	**Обработка изображений: открытки, постеры.** Создание коллажей из готовых изображений.	2	22
	03.11.2026	Нарезка изображений. Вставка фрагментов фотографий в общую композицию.	2	
	05.11.2026	Работа с фильтрами, эффектами и стилями. Применение эффектов к изображению.	2	
	10.11.2026	Создание композиции на коллективно выбранную тему.	2	
	11.11.2026	Работа над индивидуальным проектом: открытка или постер.	2	
	12.11.2026	**Брендинг.** Понятие бренда. Для чего нужен фирменный стиль.	2	
	17.11.2026	Особенности создания логотипа. Форма, цвет, шрифт, простота и узнаваемость.	2	
	18.11.2026	Создание эскизов логотипа для личного бренда или вымышленной компании.	2	
	19.11.2026	Создание логотипа в графическом редакторе. Работа с формой и цветом.	2	
	24.11.2026	Создание элементов фирменного стиля:	2	

		цветовая палитра, шрифт, знак.		
	25.11.2026	Подготовка мини-презентации личного бренда или проекта.	2	
Декабрь	26.11.2026	**Брендинг.** Завершение работы над логотипом и элементами фирменного стиля.	2	28
	01.12.2026	Оформление презентации бренда. Размещение логотипа, описания и графических элементов.	2	
	02.12.2026	Представление мини-проекта по брендингу. Обсуждение работ.	2	
	03.12.2026	**Веб-дизайн.** Введение в особенности создания сайта-портфолио.	2	
	08.12.2026	Структура сайта. Главная страница, разделы, портфолио, контакты.	2	
	09.12.2026	Форматы и типы графики, подходящие для создания элементов сайта.	2	
	10.12.2026	Создание макета главной страницы сайта-портфолио.	2	
	15.12.2026	Подбор изображений, иконок и цветовой палитры для сайта.	2	
	16.12.2026	Создание кнопок, блоков и простых элементов интерфейса.	2	
	17.12.2026	Наполнение сайта-портфолио графическими материалами.	2	
	22.12.2026	Создание индивидуального проекта на базе ранее изученного материала.	2	

	23.12.2026	Развитие творческих способностей и эстетического вкуса ученика.	2	
	24.12.2026	Защита мини-проекта по веб-дизайну. Обсуждение результатов.	2	
	29.12.2026	Повторение изученного материала по 2D-дизайну и работе в графических редакторах.	2	
Январь	30.12.2026	**Графическая иллюстрация. Рисование инструментом перо.** Особенности создания иллюстраций в программах растровой графики.	2	18
	12.01.2027	Знакомство с инструментом «Перо». Построение линий, контуров и простых форм.	2	
	13.01.2027	Создание простых объектов с помощью инструмента «Перо».	2	
	14.01.2027	Работа с контурами. Изменение формы, добавление и удаление точек.	2	
	19.01.2027	Создание графической иллюстрации на коллективно выбранную тему.	2	
	20.01.2027	Работа над иллюстрацией на самостоятельно выбранную тему.	2	
	21.01.2027	**Создание проекта.** Выбор модуля и темы собственного проекта для самостоятельной реализации.	2	
	26.01.2027	Планирование индивидуального проекта. Определение цели, этапов и	2	

		результата.		
	27.01.2027	Начало работы над индивидуальным проектом по ранее изученным модулям.	2	
Февраль	28.01.2027	**Создание проекта.** Продолжение работы над индивидуальным проектом.	2	22
	02.02.2027	Работа с композицией, цветом, шрифтами и графическими элементами проекта.	2	
	03.02.2027	Корректировка проекта. Исправление ошибок, улучшение визуального оформления.	2	
	04.02.2027	Завершение индивидуального проекта по двум ранее изученным модулям.	2	
	09.02.2027	Представление проекта. Обсуждение и анализ выполненных работ.	2	
	10.02.2027	**Основы рисования.** Линия, форма, пятно, силуэт. Основные выразительные средства рисунка.	2	
	11.02.2027	Композиция в рисунке. Расположение объектов на листе. Центр композиции.	2	
	16.02.2027	Основы работы на графическом планшете. Настройка пера и чувствительности нажима.	2	
	17.02.2027	Рисование простых форм и объектов на графическом планшете.	2	
	18.02.2027	Создание композиции на коллективно выбранную тему.	2	

	24.02.2027	Работа над рисунком на самостоятельно выбранную тему.	2	
Март	25.02.2027	**Способы создания анимации. 12 принципов анимации.** Введение в анимацию. Что такое движение в кадре.	2	28
	02.03.2027	Сжатие и растяжение. Создание простого этюда с изменением формы объекта.	2	
	03.03.2027	Сценичность. Понятность действия и расположение персонажа в кадре.	2	
	04.03.2027	Упреждение или отказное движение. Подготовка персонажа к действию.	2	
	09.03.2027	Переход от позы к позе. Создание ключевых поз движения.	2	
	10.03.2027	Сквозное движение и захлест. Дополнительное движение частей персонажа или объекта.	2	
	11.03.2027	«Медленный вход» и «медленный выход». Плавность начала и окончания движения.	2	
	16.03.2027	Движения по дугам. Создание естественного движения объекта.	2	
	17.03.2027	Второстепенные действия. Добавление дополнительных деталей к анимации.	2	
	18.03.2027	Расчет времени. Скорость движения и количество кадров.	2	
	23.03.2027	Преувеличение и карикатуризация.	2	

		Создание выразительного движения.		
	24.03.2027	Профессиональный рисунок и привлекательность персонажа.	2	
	25.03.2027	Типы походки и характер персонажа. Создание этюдов по нескольким типам походки.	2	
	30.03.2027	**Сценарий. Режиссура. Раскадровка.** Принципы создания истории.	2	
Апрель	31.03.2027	**Сценарий. Режиссура. Раскадровка.** Индивидуальная разработка сюжета для сценария.	2	30
	01.04.2027	Создание сценария для короткой анимационной истории.	2	
	06.04.2027	Создание раскадровки. Основные сцены, планы, действия персонажей.	2	
	07.04.2027	Обсуждение сценариев и раскадровок. Корректировка идей.	2	
	08.04.2027	**Знакомство с особенностями работы в 3D редакторах Blender.** Введение в трехмерную графику.	2	
	13.04.2027	Области использования трехмерной графики и ее назначение. Демонстрация возможностей 3D-графики.	2	
	14.04.2027	История Blender. Возможности программы для моделирования, визуализации и анимации.	2	

	15.04.2027	Выполнение тестовых заданий в игровой форме по теме 3D-графики.	2	
	20.04.2027	**Интерфейс и основные инструменты рисования в Blender.** Элементы интерфейса Blender. Типы окон.	2	
	21.04.2027	Навигация в 3D-пространстве. Перемещение, вращение и масштабирование объектов.	2	
	22.04.2027	Создание объектов и работа с ними. Типы объектов. Выделение и трансформация.	2	
	27.04.2027	Копирование, группировка объектов. Цифровой диалог и точная настройка параметров.	2	
	28.04.2027	Булевы операции. Создание простых моделей с использованием базовых объектов.	2	
	29.04.2027	**Полигональное моделирование.** Основы моделирования. Режим редактирования.	2	
	04.05.2027	Выдавливание, сглаживание, фаска. Создание простой 3D-модели.	2	
Май	05.05.2027	**Полигональное моделирование.** Инструмент пропорционального редактирования. Деформация объектов.	2	20
	06.05.2027	Кривые и поверхности. Текст в 3D-пространстве. Создание поверхности.	2	
	11.05.2027	Работа над 3D-композицией на	2	

		коллективно выбранную тему.		
	12.05.2027	**Визуализация композиции.** Материалы и текстуры объектов. Общие сведения о текстурировании.	2	
	13.05.2027	Диффузия, зеркальное отражение, специальные материалы. Настройка материалов в Blender.	2	
	18.05.2027	**Освещение композиции.** Источники света. Камера. Настройка освещения и ракурса.	2	
	19.05.2027	**Подбор и создание текстур.** Работа с готовыми и созданными текстурами.	2	
	20.05.2027	**Создание коллективного проекта.** Создание композиции на коллективно выбранную тему.	2	
	25.05.2027	Работа над проектом на самостоятельно выбранную тему. Представление и защита проектов.	2	
	26.05.2027	**Итоговые занятия.** Презентация реализованных проектов, анализ и обсуждение.	2	
ИТОГО:			216 ч	

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Используемые **методики, методы и технологии**

При работе по программе используются современные образовательные технологии:

- методика развивающего обучения,
- методы проблемного обучения,
- обучение в деятельности,

- информационно-коммуникационные технологии,
- здоровьесберегающие технологии,
- разноуровневое обучение,
- исследовательские методы в обучении,
- обучение в сотрудничестве,
- технология использования в обучении игровых методов,
- метод проектов.

Методическое сопровождение программы

- методические разработки и планы-конспекты занятий, инструкционные карты;
- тесты, дидактические и психологические игры.

- В ходе занятия педагог обеспечивает активную познавательную деятельность учащихся, используя различные формы ее организации: фронтальную, коллективную, индивидуальную. Организация работы учащихся теснейшим образом связана с формированием и укреплением чувства коллектива. Этой цели соответствует фронтальное обучение. Фронтальная форма организации учебной деятельности учащихся способствует установлению особенно близких отношений между педагогом и учащимся, в ходе которой достигается общее участие в решении не только образовательных, но и воспитательных задач, взаимопомощи, формированию устойчивых познавательных интересов, позволяет использовать разнообразные методы и приемы для активизации процесса обучения. Эта форма обеспечивает привлечение к работе всех учащихся. Вместе с тем она не может быть универсальной, так как недостаточно учитывает уровень развития, познавательные интересы и возможности, специфические особенности каждого ребенка. Поэтому фронтальная работа на занятии сочетается с индивидуальной. Так, наряду с фронтальным изложением материала педагогом, которое применяется чаще всего для сообщения новой информации, широко используется фронтальная беседа. Постановкой вопросов (проблемных, наводящих и др.), комментариями и оценочными суждениями педагог направляет ход беседы таким образом, чтобы привлекать к участию в коллективном обсуждении отдельных учащихся с учетом их индивидуальных особенностей.

- Фронтальная работа может быть организована и таким образом, что каждый выполняет задание или упражнение самостоятельно, одновременно с другими, по указанию и под руководством. Индивидуальные задания могут составлять часть общего задания, и после их выполнения все ученики принимают участие в обсуждении полученных результатов. Индивидуальная форма работы характеризуется высоким уровнем самостоятельности. Ее преимущества состоят в том, что обучение в максимальной степени соответствует уровню

развития, способностям и познавательным возможностям каждого ребенка. Индивидуальная форма работы наиболее целесообразна при выполнении различных упражнений и решении задач. Индивидуальная форма работы позволяет регулировать темп продвижения в учении каждого ученика, сообразуясь с его подготовкой и возможностями. Успех ее определяется правильным подбором дифференцированных заданий, систематическим контролем за их выполнением, оказанием своевременной помощи в разрешении возникающих затруднений. При умелой организации индивидуальная работа формирует потребность и навыки самообразования. Наряду с фронтальной организацией работы применяется и такая коллективная форма, как групповая работа учащихся, при которой дети делятся на несколько групп, выполняющих одинаковые или различные задания. В зависимости от этого различают единую и дифференцированную групповую работу, причем и в этом, и в другом случае она тесно и неразрывно связана с фронтальной и индивидуальной работой учащихся.

- Групповая работа учащихся может применяться для решения почти всех основных дидактических проблем: решения задач и упражнений, закрепления и повторения, изучения нового материала. Как и при индивидуальном обучении, в группах организуется самостоятельная работа учащихся, но выполнение дифференцированных групповых заданий приучает учащихся к коллективным методам работы. Фронтальная, групповая и индивидуальная работа учеников по-разному способствуют реализации образовательных и воспитательных задач. Поэтому необходимо рациональное их сочетание, обоснованный и продуманный выбор той или иной формы с учетом особенностей содержания программного материала, методов обучения, особенностей отдельных учащихся. Основной вид занятий – практический. Практические методы обучения основаны на практической деятельности учащихся. Этими методами формируют практические умения и навыки. Основным методом являются упражнения.

Педагогические приемы:

- формирование взглядов (убеждение, пример, разъяснение, дискуссии);
- организация деятельности (приучение, упражнения, показ, подражание, требование);
- стимулирование и коррекции (поощрение, похвала, соревнование, оценка);
- сотрудничества, позволяющего тренеру и ученику быть партнерами в увлекательном процессе обучения.

Методы проведения занятий: на занятиях применяются словесные, наглядные и практические. Каждое занятие включает практическое выполнение задания. Теоретические сведения — это объяснение нового материала и повтор пройденного.

Организация и проведение учебного занятия включает элементы:

- инструктаж;
- практическая работа;
- подведение итогов, анализ и оценка занятия.

Перечисленные элементы не обязательно использовать на каждом занятии, дополнительное образование позволяет быть более свободным в выборе средств обучения.

Оценочные материалы

К числу важнейших элементов работы по данной программе относится отслеживание результатов. Способы и методика определения результативности воспитательно-образовательного процесса разнообразны и направлены на определение степени развития творческих способностей каждого учащегося, сформированности его личных качеств.

С целью определения уровня усвоения образовательной программы, а также для повышения эффективности и улучшения качества учебно-воспитательного процесса проводится аттестация учащихся в течении всего периода обучения.

Аттестация проходит в три этапа: входящая диагностика, промежуточная и итоговая аттестация.

- **входной** (предварительный) контроль – диагностика, определения уровня способностей и интересов учащихся;
- **текущий** (промежуточный) контроль – это наиболее оперативная, динамичная и гибкая проверка образовательных результатов. Цель – следить за ходом обучения. Формирования знаний и умений, обучающихся. Проводится после изучения логически завершённой части учебного материала – темы, под темы, или полного курса;

На протяжении всего образовательного процесса предполагается проводить следующие виды контроля знаний.

- Наблюдение - данная функция даёт разнообразную информацию для понимания сильных и слабых сторон, особенностей, нужд и потребностей учащихся, характера, взаимоотношения и усвоения материала.
- Беседа в форме «вопрос - ответ», с ориентацией на сопостановление, сравнение, выявление общего и особенного. Такой вид контроля развивает мышление учащегося, умение общаться, выявляет устойчивость его внимания.
- Опрос проводится доброжелательно и тактично, обеспечивает их эмоциональное благополучие.
- После нескольких пройденных тем предусматриваются занятия по повторению пройденного с обсуждением сделанных работ.
- Участие в городских, всероссийских и международных выставках и фестивалях.
- Тестирование учащихся по направлению. Данная функция заключается в выявлении уровня знаний, умений, навыков учащегося. Тестирование состоит в мотивировании учащегося к активизации работы по усвоению учебного материала. Организует и направляет деятельность учащихся, помогает выявить и устранить пробелы в знаниях, формирует стремление развить свои способности.
- **итоговый** (заключительный) контроль - предназначен для оценки учебных достижений после завершения определенного этапа обучения.

Формой итоговой оценки обучающего является выставка творческих работ.

Диагностировать полученные знания и умения позволяют различные методики — опрос, тестовые задания, наблюдения. Формой отчётности по педагогической диагностике является диагностическая карта.

Информационные источники

Список литературы для педагогов:

1. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы/ Составитель М.Н. Бородин. – 6-е изд. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009.
2. Соловьева Л.В. Компьютерные технологии для учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2003
3. Тозик, В.Т. Компьютерная графика и дизайн: Учебник для нач. проф. образования / В.Т. Тозик, Л.М. Корпан. - М.: ИЦ Академия, 2013. - 208 с.
4. Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюкова «Мультфильм руками детей», М.: Просвещение, 1990

5. Зорина Е.: Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Книга 1. Ученик игродела ДМК-Пресс, 2016 г., - 134с.

6. Зорина Е.: Путешествие в страну Алгоритмию с котенком Скретчем. Книга 2. Ученик игродела ДМК-Пресс, 2017 г., - 151с.

7. Пионтковская Н.: Как с компьютером дружить.- Солон-пресс, 2015 г., 96с.

8. Сазонов А.П. «Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисовоннго фильма» Москва. 1960

9. Уильям Ричардс «Аниматор. Набор для выживания. Секреты и методы создания анимации», Бомбора, 2019

10.Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учебник / Д.Ф. Миронов. - СПб.: БХВПетербург, 2008. - 560 с. 11. Терехов М. В. Технология трехмерного моделирования в Blender 3D: учеб. пособие / М. В. Терехов, А. А. Гладченков, А. В. Кузьменко, А. П. Сазонова, Е. Н. Леонов, Е. В. Рак, Л. А. Филиппова. – Москва: ФЛИНТА, 2018. – 80 с

Список литературы литературы для обучающихся:

1. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Санкт-Петербург: БХВПетербург, 2005;

2. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие - М. :БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009 г.

3. Немчанинова Ю.П.Создание и редактирование графических элементов/Учебное пособие, Москва, 2008.

4. Немчанинова Ю.П. Обработка и редактирование векторной графики /Учебное пособие, Москва.:, 2008.

5. Терехов М. В. Технология трехмерного моделирования в Blender 3D: учеб. пособие / М. В. Терехов, А. А. Гладченков, А. В. Кузьменко, А. П. Сазонова, Е. Н. Леонов, Е. В. Рак, Л. А. Филиппова. – Москва : ФЛИНТА, 2018. – 80 с

Интернет-источники:

1. www.metod-kopilka.ru – Методическая копилка учителя информатики

2. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения анимации детей и подростков "Анимация и Я" http://multazbuka.ru

3. http://festival.1september.ru/ - фестиваль педагогических идей «Открытый урок»

4. Онлайн-платформа для бесплатного дистанционного обучения Scratch | Home | imagine, program, share [сайт]. URL: http://scratch.mit.edu

Электронные образовательные ресурсы, используемые при дистанционном обучении

1. **https://www.slazzer.com/** ИИ удаления фона
2. **https://flyvi.io/**
3. **https://supa.ru/**
4. **https://dream.ai/**
5. **https://vk.com/DDT_2D_3D**
6. **https://scratch.mit.edu/**
7. **https://neurofox.pro/**
8. **https://monstermash.zone/**
9. **https://vk.com/mult_ddt**
10. **https://vk.com/mult99**

Диагностическая карта

2026–2027 учебный год

Объединение: «Основы графического дизайна и анимации»

Педагог: Верхогляд Олеся Максимовна

Группа № _____ год обучения

Критерии оценок освоения образовательной программы

Для определения уровня освоения образовательной программы «2D, 3D, рисование и анимация» разработаны следующие критерии:

- Знание общих сведений о 2D-дизайне, 2D-анимации и 3D-графике.
- Знание устройства компьютера, правил работы с файлами, папками и основ безопасной работы за компьютером.
- Владение основными инструментами растровых и векторных графических редакторов.
- Умение выполнять обработку изображений: создание открыток, постеров, коллажей, работа с эффектами, фильтрами и стилями.
- Знание основ брендинга: создание логотипа, элементов фирменного стиля, презентации проекта.
- Понимание основ веб-дизайна: структура сайта-портфолио, подбор графики, создание элементов интерфейса.
- Владение основами графической иллюстрации, рисования инструментом «Перо», навыками работы с графическим планшетом.
- Знание основ композиции, цвета, формы, линии, силуэта и применение этих знаний в творческой работе.
- Знание способов создания анимации и 12 принципов анимации.
- Умение разрабатывать сценарий, режиссуру и раскадровку для анимационного проекта.
- Знание интерфейса Blender и основных инструментов работы в 3D-пространстве.

- Владение начальными навыками полигонального моделирования, создания объектов, материалов, текстур, освещения и визуализации композиции.
- Умение создавать индивидуальный и коллективный творческий проект.
- Овладение навыками культуры труда и техники безопасности при работе с компьютером, графическим планшетом и программным обеспечением.
- Формирование опыта творческой самостоятельной работы, умение планировать этапы выполнения проекта с помощью педагога.
- Внимательность и наблюдательность во время объяснения материала и практической работы.
- Мотивация к успешной деятельности, аккуратность, умение доводить начатую работу до конца.
- Умение работать в творческом коллективе, участвовать в обсуждении, защите и анализе проектов.
- На основе этих критериев выделяется 3 уровня освоения программы ребенком.

Низкий уровень (0)

Предметные результаты

Ребенок не знает или слабо знает основные понятия 2D-дизайна, 2D-анимации и 3D-графики.

С трудом ориентируется в устройстве компьютера, плохо знает правила работы с файлами и папками.

Неуверенно пользуется основными инструментами графических редакторов, затрудняется при выборе кистей, фигур, заливки, выделения, трансформации и слоев.

Не различает растровую и векторную графику или путает их особенности.

Не умеет самостоятельно выполнять простую обработку изображений, создавать открытки, постеры, коллажи.

Плохо применяет знания о композиции, цвете и форме в работе.

Не знает или слабо понимает основы брендинга, веб-дизайна, графической иллюстрации.

Не владеет навыками работы инструментом «Перо» и испытывает трудности при работе с графическим планшетом.

Не знает основные принципы анимации, не может самостоятельно создать простой анимационный этюд.

Слабо понимает назначение сценария, режиссуры и раскадровки.

Плохо ориентируется в интерфейсе Blender, затрудняется при навигации в 3D-пространстве.

Не умеет самостоятельно создавать и редактировать простые 3D-объекты, применять материалы, текстуры, освещение и камеру.

Полученные знания практически не реализует в самостоятельной творческой деятельности.

Метапредметные результаты

Ребенок предпочитает работу строго по образцу, повторяет действия педагога или других учащихся, почти не вносит собственных изменений в работу.

Не стремится выразить в цифровом рисунке, анимации или 3D-модели собственную идею, чувства и отношение к теме.

Практически не использует средства художественной выразительности: цвет, композицию, форму, линию, ритм, контраст.

С трудом понимает последовательность выполнения задания, не умеет планировать этапы работы даже при выполнении простого проекта.

Не умеет самостоятельно выбирать инструменты для решения поставленной задачи.

Плохо анализирует свою работу, не видит ошибок или не стремится их исправлять.

Низкий уровень внимательности и наблюдательности во время объяснения нового материала и выполнения практических заданий.

При работе с программами часто теряется, нуждается в постоянной помощи педагога.

Не проявляет инициативы при создании индивидуального или коллективного проекта.

Личностные результаты

Ребенок быстро останавливается перед трудностями, не уверен в собственных силах.

Волевые качества проявляются слабо.

Ребенок не всегда усидчив, часто отвлекается во время работы за компьютером.

Не умеет доводить работу до конца, прекращает деятельность из-за усталости, потери интереса или неудачи.

Аккуратность при выполнении цифровых работ недостаточная.

Интерес к 2D-дизайну, рисованию, анимации и 3D-моделированию выражен слабо или нестабилен.

Не проявляет желания участвовать в обсуждении и защите проектов.

Испытывает трудности при работе в творческом коллективе, редко взаимодействует с другими учащимися.

Средний уровень (-)

Предметные результаты

Ребенок частично знает основные сведения о 2D-дизайне, 2D-анимации и 3D-графике.

Понимает назначение компьютера и основных программ, но иногда затрудняется при работе с файлами, папками и сохранением проектов.

Знает правила техники безопасности при работе с компьютером, но не всегда соблюдает их без напоминания педагога.

Может различать растровую и векторную графику, но иногда путает их особенности и области применения.

Пользуется основными инструментами графических редакторов, но не всегда уверенно выбирает нужный инструмент для конкретной задачи.

Может выполнять простую обработку изображений, создавать открытки, постеры, коллажи, но часто нуждается в подсказке.

Знает основные понятия брендинга, может создать простой логотип или элемент фирменного стиля под руководством педагога.

Понимает назначение сайта-портфолио и может выполнить простой макет страницы, но испытывает трудности при самостоятельной композиционной организации элементов.

Владеет начальными навыками графической иллюстрации и работы инструментом «Перо», но допускает ошибки при построении линий и форм.

Знает отдельные принципы анимации и может создать простой анимационный этюд после объяснения и показа.

Может составить простой сценарий или раскадровку с помощью педагога.

Ориентируется в интерфейсе Blender на базовом уровне, умеет создавать простые объекты, перемещать, вращать и масштабировать их.

Может выполнять простые действия по полигональному моделированию, применять материалы, текстуры, свет и камеру, но делает это не всегда самостоятельно.

Реализует полученные знания в творческой работе преимущественно под руководством педагога или по напоминанию.

Метапредметные результаты

Ребенок проявляет творческую заинтересованность и активность, но чаще всего анализирует, изменяет и дополняет задание после обсуждения с педагогом.

Может предложить собственную идею для рисунка, анимации, постера, логотипа или 3D-композиции, но не всегда умеет самостоятельно довести замысел до завершенного результата.

Использует отдельные средства художественной выразительности: цвет, форму, композицию, контраст, но не всегда осознанно.

Планирует этапы работы частично, часто нуждается в помощи при распределении времени и последовательности действий.

Может исправлять ошибки после замечаний педагога.

При выполнении проекта нуждается в периодической поддержке, консультации или примере.

Внимательность и наблюдательность проявляются не всегда стабильно.

Качество работы часто зависит от внешних факторов: настроения, сложности темы, интереса к заданию, уверенности в собственных силах.

В коллективной работе участвует, но не всегда активно проявляет инициативу.

Может представить свою работу, но испытывает затруднения при объяснении замысла и этапов выполнения.

Личностные результаты

Ребенок в целом проявляет интерес к цифровому рисованию, 2D-дизайну, анимации и 3D-моделированию.

Не всегда достаточно внимателен, аккуратен и усидчив.

Может отвлекаться в процессе работы, но возвращается к заданию после напоминания.

Стремится выполнить работу до конца, однако иногда нуждается в поддержке педагога.

Самостоятельно осуществляет рефлексию собственной деятельности фрагментарно: может назвать, что получилось, но не всегда понимает, что нужно улучшить.

Проявление интереса к теме творческого задания может носить поверхностный характер.

В коллективе чувствует себя достаточно комфортно, но не всегда активно участвует в совместном обсуждении.

Мотивация к успешной деятельности присутствует, но требует дополнительного стимулирования со стороны педагога.

Высокий уровень (+)

Предметные результаты

Учащийся хорошо знает основные сведения о 2D-дизайне, 2D-анимации и 3D-графике.

Уверенно ориентируется в устройстве компьютера, умеет работать с файлами, папками, ярлыками, сохранять и организовывать свои проекты.

Знает и соблюдает правила техники безопасности при работе с компьютером, графическим планшетом и программным обеспечением.

Хорошо различает растровую и векторную графику, понимает их особенности и области применения.

Уверенно владеет основными инструментами графических редакторов: кистями, фигурами, слоями, выделением, трансформацией, масками, эффектами и стилями.

Умеет выполнять обработку изображений, создавать открытки, постеры, коллажи, применять фильтры и стили в соответствии с замыслом.

Понимает основы брендинга, умеет создавать логотип, элементы фирменного стиля и презентацию проекта.

Знает основы веб-дизайна, может создать макет сайта-портфолио, подобрать графические элементы, цвета и структуру страницы.

Уверенно применяет знания основ рисования, композиции, цвета, формы, линии и силуэта.

Владеет навыками графической иллюстрации, умеет использовать инструмент «Перо» и графический планшет.

Знает 12 принципов анимации и применяет их при создании простых анимационных этюдов.

Умеет разрабатывать сценарий, режиссуру и раскадровку для короткой анимационной истории.

Уверенно ориентируется в интерфейсе Blender, выполняет навигацию в 3D-пространстве, создает и редактирует объекты.

Владеет начальными навыками полигонального моделирования, использует выдавливание, сглаживание, фаску, кривые и другие инструменты.

Умеет применять материалы, текстуры, освещение, камеру и выполнять визуализацию композиции.

Способен самостоятельно создавать индивидуальный проект и участвовать в коллективном проекте, используя знания из разных модулей программы.

Метапредметные результаты

В творческой работе учащийся использует разнообразные средства художественной выразительности, выбирая их в соответствии с собственным замыслом.

Самостоятельно анализирует задание, предлагает идеи, планирует этапы выполнения работы.

Умеет подбирать инструменты и программные средства для решения конкретной творческой задачи.

В цифровом рисунке, постере, логотипе, анимации или 3D-композиции стремится передать собственное отношение к теме.

Умеет работать не только по образцу, но и создавать оригинальные решения.

Самостоятельно исправляет ошибки, улучшает композицию, цветовое решение, форму и детали работы.

Проявляет внимательность и наблюдательность во время объяснения материала и практической деятельности.

Умеет представлять и защищать свой проект, объяснять идею, этапы работы, использованные инструменты и полученный результат.

Активно участвует в коллективной работе, обсуждении и анализе проектов.

Способен переносить полученные знания и умения из одной темы в другую: из 2D-дизайна в анимацию, из рисования в 3D-моделирование, из брендинга в веб-дизайн.

Личностные результаты

Учащийся уверенно и комфортно чувствует себя в коллективе.

Готов участвовать как в самостоятельной, так и в коллективной творческой работе.

Проявляет высокий интерес к 2D-дизайну, 3D-графике, рисованию и анимации.

Учащийся внимателен, аккуратен, усидчив, доводит начатое дело до конца.

Проявляет инициативу, самостоятельность и ответственность при выполнении проектов.

Не останавливается перед трудностями, стремится найти способ решения проблемы.

Умеет адекватно воспринимать замечания педагога и использовать их для улучшения результата.

Осуществляет рефлексию собственной деятельности на высоком уровне: может оценить сильные стороны работы, увидеть ошибки и определить пути улучшения.

Проявляет желание заниматься цифровым творчеством в свободное время.

Готов представлять свои работы, участвовать в выставках, презентациях, конкурсах и защите проектов.

		Знание основ дизайна на	Знание основ компьютерной грамотности и навыки работы с компьютером на уровне уверенного пользователя	Владение логическими действиями сравнения, анализа, обобщения	Способность выдвигать и решать собственные оригинальные идеи	Формирование опыта творческой самостоятельной работы. Умение планировать этапы хода работы с помощью педагога	Способность проявлять терпение в работе над долгосрочными проектами и доводить начатое дело до конца	Осознание значения информационных технологий в повседневной жизни человека	Проявление желания узнать новую информацию и использовать ее в своих проектах

		д	м	д	м	д	м	д	м	д	м	д	м	д	м	д	М
1.																	
2.																	
3.																	
4.																	
5.																	
6.																	