

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЬ  
ВИХАРЕВА МАРЬЯ АЛЕКСАНДРОВНА



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Графический дизайн»

возраст обучающихся: 12 – 14 лет

срок реализации: 1 год (72 часа)

наполняемость группы: 6 – 12 человек

Автор-составитель: Вихарева М.А.

Мирный, 2025 год

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.

Программа составлена на основе программы курса «Графический дизайн» (К. Нагайцева, А. Спирин) Международной школы программирования и математики «Алгоритмика» в соответствии с федеральными нормативными правовыми актами в области дополнительного образования, государственными требованиями к образовательным программам системы дополнительного образования детей:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении целевой модели развития региональных систем дополнительного образования»;
- Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242);
- Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий от 20.03.2020 г.;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 г. №2 «Об утверждении СанПиН 1.2.3.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания».

**Направленность программы:** техническая.

**Уровень программы** – стартовый.

**Новизна программы** заключается в развитии навыков работы с графической информацией через их использование в актуальных направлениях дизайна.

**Актуальность программы:** в настоящее время основное образование переживает масштабную цифровую трансформацию под влиянием непрерывного развития информационных технологий. Одним из вызовов образования является сокращение неравенства между пассивными (выполняющими рутинные операции) и активными (ведущими продуктивную и творческую работу) пользователями. В связи с этим в обучении современных школьников должно быть место не только для изучения базового инструментария ПК, но и для создания

собственного цифрового контента. Чем раньше ученик начнёт овладевать этими навыками, тем больший запас знаний он получит к моменту выбора основного рода деятельности.

Кроме того, сегодня компьютер – это проводник в мир интересных и творческих направлений XXI века. Одно из таких направлений – графический дизайн, – способно ответить на актуальные вызовы и мотивировать школьников создавать собственный творческий продукт.

**Педагогическая целесообразность:** в курсе используются механики реер-to-реер, позволяющие ученикам приобрести навыки взаимного обучения и взаимной проверки. Дети учатся самостоятельно находить и изучать новую информацию и доносить её до других, проводить ревью проектов и давать качественную обратную связь. Также ученики развивают умение самопрезентации и презентации своего проекта или идеи как в группе, так и перед учителями и родителями.

**Цель программы** – познакомить учащихся с разными направлениями графического дизайна и научить создавать эстетичный и функциональный дизайн для оформления школьных проектов и собственных идей, изучить технологии работы с графической информацией и использовать их в работе с современными областями графического дизайна.

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить с основными направлениями графического дизайна: растровая и векторная иллюстрация, коллажирование, ретушь, 3D-моделирование, инфографика, айдентика и др.;
- познакомить с возможностями различных графических редакторов: GIMP, Blender, Inkscape, Scribus, Wick;
- сформировать навык использования графического редактора для решения творческой задачи;
- сформировать навык разработки дизайна по предложенному кейсу;
- сформировать навык использования основных законов колористики, композиции и перспективы в работе над дизайном;
- сформировать навык исследования различных источников информации для погружения в тему перед работой над дизайном;
- сформировать навык разработки собственного дизайна с исследованием и использованием накопленного в конкретной области опыта;
- сформировать навык проектной работы (от постановки цели и задач до презентации результата).

**Развивающие:**

- формировать и развивать наглядно-образное и критическое мышление.
- формировать навык публичных выступлений и презентаций.
- развивать память, внимание, воображение и речь.
- развивать насмотренность и восприимчивость к эстетике в дизайне.
- совершенствовать диалогическую речь: умение слушать собеседника, понимать вопросы, смысл заданий, задавать вопросы, отвечать на них.

**Воспитательные:**

- воспитывать умение сотрудничать со сверстниками и умение подчинять свои интересы определённым правилам.
- формировать культуру взаимодействия с чужой работой и авторским правом.

- формировать умение давать качественную обратную связь и реагировать на неё.
- формировать умение самостоятельно находить и изучать информацию и доносить её до других.

**Отличительная особенность программы:** по мере обучения каждый ученик попробует себя в роли иллюстратора, ретушёра, 3D-художника, верстальщика, бренд-менеджера и аниматора. Учащиеся узнают, что графические дизайнеры используют ПК не только для выполнения базовых задач (плакаты, буклеты, визитки и др.), но и для разработки комплексных многоуровневых решений (инфографики, фирменных стилей, айдентики и др.). Запрос на последние особенно высок, т. к. в эпоху постоянного роста потребления цифрового контента бренды стремятся не просто к привлечению внимания клиентов, но и к его удержанию и управлению им. Такие умения взаимодействовать с различными видами графической информации и работать над разноплановыми проектами пригодятся ребёнку в будущем, даже если его карьерный путь не будет связан с дизайном.

Вторая уникальная особенность курса заключается в использовании сюжетной линии, отвечающей возрастным особенностям младших подростков. По сюжету ученик оказывается в творческом сообществе ребят, увлекающихся дизайном. Персонажи разделяют желание подростка найти себя и выделиться среди сверстников и транслируют здоровый способ сделать это: обрести интересное хобби и совершенствоваться в нём. На роль такого «модного» хобби отлично подходит графический дизайн.

**Адресат программы:** обучение ведется в группах, которые комплектуются из обучающихся 12-14 лет. Отбор на курс предусмотрен только по возрасту.

**Формы организации образовательного процесса:**

Дети занимаются в кабинете с педагогом (групповая форма занятий), самостоятельно работая за компьютером (не более 20 минут за все занятие). Основные формы работы – индивидуальная, групповая и фронтальная.

**Формы обучения:**

- игровая, задачная и проектная;
- обучение от общего к частному;
- поощрение вопросов и свободных высказываний по теме;
- уважение и внимание к каждому ученику;
- создание мотивационной среды обучения;
- создание условий для дискуссий и развития мышления учеников при достижении учебных целей вместо простого одностороннего объяснения темы преподавателем.

**Занятие состоит из следующих блоков:**

- обсуждение и постановка целей на урок (5 минут);
- повторение материала, необходимого для достижения цели (5 минут);
- изучение нового материала (10 минут);
- практика (20 минут);
- перерыв (10 минут);
- изучение нового материала (10 минут);
- практика (20 минут);
- рефлексия: подведение итогов занятия (10 минут).

**Объем и срок освоения программы:** дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический дизайн» рассчитана на 1 год (72 часа; 36 занятий).

**Режим занятий:** 1 занятие в неделю по 2 академических часа.

### Ожидаемые результаты.

Достижение цели и задач образовательной программы предполагает получение следующих результатов:

Планируемый результат	Способ достижения	Критерий достижения образовательного результата
<b>Личностные результаты обучения</b>		
Освоение социальной роли учащегося и формирование личностного смысла учения.	Демонстрация связи между способностью выполнить интересную задачу и наличием/отсутствием соответствующих знаний.	За отведённое время ученик пытается справиться с базовой задачей и разнообразить решение собственными деталями.
Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками и умения находить выход из спорных ситуаций.	Представление графического дизайна как сферы, в которой актуальны навыки работы в команде.	Ученик не боится просить помощи и сам пытается помогать одноклассникам и учителю.
Овладение навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.	Обсуждение актуальных направлений и трендов графического дизайна, демонстрирующих необходимость не только овладения предметными навыками, но и умения непрерывно учиться.	Работа над проектом начинается с исследования предложенной темы и изучения теоретической справки на платформе. Вопросы, задаваемые учителю, конкретны.
<b>Метапредметные навыки</b>		
Умение выделять интересные для себя направления творчества. Готовность самостоятельно работать в редакторах и разбираться в новом функционале.	При изучении новой темы учитель показывает интересные и перспективные направления, выходящие за рамки темы.	Ученик проявляет интерес к предметной области и пытается дополнять базовые задания собственными идеями.
Умение работать над задачей, осознавая ограничения, связанные с авторским правом.	В рамках плана работы над задачей учитель также предлагает бесплатные ресурсы с материалами для работы.	Ученик предпочитает собственную уникальную работу (пусть и с недостатками) хорошей копии чужой работы.

Умеет презентовать свою работу.	Презентация своих проектов. Учитель и другие ученики дают обратную связь, учитель также даёт советы, каким образом лучше это делать.	Ученик старается быть понятным аудитории и заинтересовать её выполненной работой.
Способность быть частью профессионального сообщества.	Мотивация изучать работы коллег, делиться собственной работой и воспринимать обратную связь по ней в сообществе.	Ученик выкладывает работы в профессиональное интернет-сообщество и адекватно воспринимает реакцию сообщества на неё.
<b>Предметные навыки</b>		
Знание актуальных направлений графического дизайна и соответствующего программного обеспечения.	Непрерывное знакомство с графическим дизайном и его трендами, обсуждение реализации тематических заданий в графических редакторах.	Ученик устойчиво ориентируется в направлениях графического дизайна, преимуществах и недостатках различных редакторов.
Знакомство с функционалом различных графических редакторов.	Выполнение учебных проектов в редакторах по плану, предложенному учителем.	Ученик умеет подбирать подходящие инструменты редактора для решения поставленной задачи.
Знание различных форматов графических файлов и их особенностей.	Обсуждение назначений различных графических форматов и демонстрация сохранения результата работы в разных форматах.	Ученик умеет сохранить результат работы по предъявленным требованиям.
Применение общих законов колористики, композиции и перспективы в работе над дизайном.	Обсуждение этих законов и демонстрация их использования в учебных проектах.	Ученик проявляет устойчивый интерес к эстетике в дизайне и стремится сделать свою работу красиво.
Способность и желание создавать творческие проекты, привлекающие внимание зрителей.	Представление графического дизайна как сферы, способной управлять вниманием. Обсуждение реальных работ дизайнеров и их влияния на аудиторию.	Ученик проявляет устойчивое желание выполнить оригинальный проект с использованием озвученных учителем приёмов. При презентации проекта ученик акцентирует внимание на его особенностях.

Умение дорабатывать творческий проект по полученной обратной связи.	Учитель создаёт комфортную атмосферу и организует постоянный взаимовыгодный обмен обратной связью по итогам работы.	Ученик проявляет инициативу и запрашивает обратную связь. По отзывам, которые кажутся ему референтными, дорабатывает проект.
---	---	--

**Формы аттестации и оценочные материалы.** Текущий контроль сформированности результатов освоения программы осуществляется с помощью нескольких инструментов на нескольких уровнях:

- **на каждом занятии:** опрос, выполнение заданий на платформе (тренажёры, мини-проекты, тесты), взаимоконтроль учеников в парах, самоконтроль ученика, оценивание по активности на занятии, выполнению обязательного и дополнительных заданий и ведении портфолио в «Зале славы»;
- **в конце каждого модуля:** проведение презентации (по желанию) финальных проектов модуля и их оценка.

Для контроля сформированности результатов освоения программы с помощью выполнения заданий на платформе используются следующие механики:

- классический тест (выбор одного или нескольких правильных ответов),
- заполнение пропусков,
- классификация,
- сопоставление,
- сортировка,
- ответ в свободной форме,
- загрузка файла (результата работы в редакторе);
- публикуемое на платформе портфолио.

**Итоговая аттестация** включает в себя оценку преподавателем итогового проекта каждого ученика с учётом устного рассказа о проекте перед группой:

- учитель оценивает качество выполнения проекта: соответствует ли работа поставленной задаче, есть ли ошибки в композиции, как подобрана цветовая палитра, используются ли основные принципы дизайна и т. д.;
- учитель оценивает устный рассказ ученика о проекте: соответствует ли работа рассказу ученика о ней, может ли ученик ответить на вопросы об инструментах редактора, которые он использовал при создании проекта, свободно ли ученик владеет терминологией курса и т. д.

**Уровни освоения программы:**

- **высокий** – все проекты выполнены самостоятельно, ребёнок представил результат перед группой и пояснил, какую идею хотел воплотить, какие художественные приёмы для этого использовал, какие инструменты и функции редактора использовал и т. д.
- **средний** – все проекты выполнены с небольшой поддержкой учителя; ребёнок с помощью учителя представил результат перед группой;
- **низкий** – выполнено не менее 50% проектов, помощь учителя оказывалась на всех этапах выполнения проекта.

## 2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН.

№ п/п	Наименование раздела/темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
<b><i>Модуль 1. Растровый рисунок (8 часов).</i></b>				
1	Введение в графический дизайн	2	1	1
2	Светотень. Основы работы с цветом	2	1	1
3	Основы композиции и перспективы	2	1	1
4	Творческий урок. Рисуем космос	2	1	1
<b><i>Модуль 2. Коллажирование (6 часов).</i></b>				
5	Введение в коллажирование	2	1	1
6	Паттерн — коммерческий коллаж	2	1	1
7	Творческий урок. Создаём постер	2	1	1
<b><i>Модуль 3. Ретушь (6 часов).</i></b>				
8	Введение в ретушь	2	1	1
9	Творческий урок. Погружаемся в фэнтези	4	2	2
<b><i>Модуль 4. 3D-моделирование (10 часов).</i></b>				
10	Введение в 3D-моделирование	2	1	1
11	Работа с примитивами	2	1	1
12	Работа с примитивами. Продолжение	2	1	1
13	Творческий урок. Игровая локация	2	1	1
14	Игровая локация. Продолжение	2	1	1
<b><i>Модуль 5. Книжная вёрстка (6 часов).</i></b>				
15	Введение в книжную вёрстку	2	1	1
16	Творческий урок. Буклет	4	2	2
<b><i>Модуль 6. Векторная иллюстрация (6 часов).</i></b>				
17	Введение в векторную иллюстрацию	2	1	1
18	Оформляем to-do list	2	1	1
19	Творческий урок. Оформляем календарь	2	1	1
<b><i>Модуль 7. Инфографика (6 часов).</i></b>				
20	Введение в инфографику	2	1	1
21	Творческий урок. Капсула времени	4	2	2
<b><i>Модуль 8. Айдентика (6 часов).</i></b>				
22	Введение в айдентику	2	1	1
23	Творческий урок. Открываем бизнес	4	2	2
<b><i>Модуль 9. Персонаж и гуманизация (8 часов).</i></b>				
24	Введение в создание персонажей	2	1	1
25	Пропорции персонажей	2	1	1
26	Творческий урок. Хуманизация	2	1	1
27	Хуманизация. Продолжение	2	1	1
<b><i>Модуль 10. Покадровая анимация (8 часов).</i></b>				
28	Введение в создание анимации	2	1	1
29	Ассеты и клипы	2	1	1
30	Сценарии перемещения	2	1	1
31	Творческий урок. Рекламная анимация	2	1	1
<b><i>Модуль 11. Выпускной (2 часа).</i></b>				
32	Проектная работа. Итоговая аттестация.	2	1	1
<b>Всего:</b>		<b>72</b>	<b>36</b>	<b>36</b>

### 3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.

#### Модуль 1. Растровая иллюстрация (8 часов)

##### 1.1. Введение в графический дизайн

*Теория.* Понятия «графический дизайн», «рисунок», «набросок». Знакомство с редактором GIMP.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию растровых рисунков.

##### 1.2. Светотень. Основы работы с цветом

*Теория.* Понятия «светотень», «цвет», «контрастные цвета». Знакомство с работой со слоями.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию растровых рисунков.

##### 1.3. Основы композиции и перспективы

*Теория.* Понятия «композиция», «перспектива». Приёмы создания рисунков в GIMP с помощью слоёв.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию растровых рисунков.

##### 1.4. Творческий урок. Рисуем космос

*Теория.* Повторение основ создания растрового рисунка в форме викторины. Фильтры и эффекты в растровом редакторе GIMP. Упрощённый алгоритм работы над проектом.

*Практика.* Выполнение творческой работы на тему космоса в растровом редакторе GIMP.

#### Модуль 2. Коллажирование (6 часов)

##### 2.1. Введение в коллажирование

*Теория.* Понятие «коллаж». История создания коллажей. Инструменты и приёмы создания коллажей в GIMP.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию коллажей.

##### 2.2. Паттерн — коммерческий коллаж

*Теория.* Понятие «паттерн». Применение паттернов в коммерческих заказах. Инструменты и приёмы создания паттернов в GIMP.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по созданию и наложению паттернов.

##### 2.3. Творческий урок. Создаём постер

*Теория.* Понятие «постер». Актуальные примеры постеров. Приёмы создания постеров в GIMP.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию постера в растровом редакторе GIMP.

#### Модуль 3. Ретушь (6 часов)

##### 3.1. Введение в ретушь

*Теория.* Понятие «ретушь». История появления ретуши. Актуальные тренды и приёмы ретуши фотографий в GIMP.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в растровом редакторе GIMP по ретуши фотографий.

### **3.2. Творческий урок. Погружаемся в фэнтези**

*Теория.* Повторение основ ретуши фотографий в форме викторины. Приёмы художественной ретуши в сочетании с коллажированием. Упрощённый алгоритм работы над проектом.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию коллажа на тему фэнтези в растровом редакторе GIMP.

## **Модуль 4. 3D-моделирование (10 часов)**

### **4.1. Введение в 3D-моделирование**

*Теория.* Понятия «модель», «3D-модель», «3D-моделирование», виды на 3D-модель. Актуальные сферы применения 3D-моделирования. Обзор возможностей среды Blender.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в среде проектирования Blender по созданию 3D-моделей.

### **4.2. Работа с примитивами**

*Теория.* Понятие «основная форма». Приёмы создания 3D-моделей. Создание 3D-моделей в среде Blender.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в среде проектирования Blender по созданию 3D-моделей.

### **4.3. Работа с примитивами. Продолжение**

*Теория.* Понятие «отверстие». Приёмы создания 3D-моделей. Создание 3D-моделей в среде Blender.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в среде проектирования Blender по созданию 3D-моделей.

### **4.4. Творческий урок. Игровая локация**

*Теория.* Повторение основ работы с 3D-моделями в форме викторины. Приёмы создания ландшафта в среде Blender. Планирование и начало работы над проектом.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию игрового ландшафта в среде проектирования Blender.

### **4.5. Игровая локация. Продолжение**

*Теория.* Приёмы создания ландшафта в среде Blender. Завершение работы над проектом. Презентация проекта.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию игрового ландшафта в среде проектирования Blender.

## **Модуль 5. Книжная вёрстка (6 часов)**

### **5.1. Введение в книжную вёрстку**

*Теория.* Понятия «вёрстка», «эргономические требования». Актуальные сферы применения книжной вёрстки. Приёмы оформления разворота. Обзор возможностей редактора Scribus.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе книжной вёрстки Scribus по оформлению разворота.

### **5.2. Творческий урок. Буклет**

*Теория.* Повторение основ книжной вёрстки в форме викторины. Приёмы оформления актуальных видов печатной продукции в Scribus.

*Практика.* Выполнение творческой работы по оформлению тематического буклета в Scribus.

## **Модуль 6. Векторная иллюстрация (6 часов)**

### **6.1. Введение в векторную иллюстрацию**

*Теория.* Понятия «векторное изображение», «кривые». Актуальные сферы применения векторной графики. Приёмы создания векторного изображения. Обзор возможностей редактора Inkscape.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию векторных изображений.

### **6.2. Оформляем to-do list**

*Теория.* Понятия «кривые», «композиция», «баланс» в векторном рисунке. Приёмы создания векторного изображения в редакторе Inkscape.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию векторных изображений.

### **6.3. Творческий урок. Оформляем календарь**

*Теория.* Повторение основ создания векторных изображений в форме викторины. Планирование и алгоритм работы над собственным проектом.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию календаря в векторном редакторе Inkscape.

## **Модуль 7. Инфографика (6 часов)**

### **7.1. Введение в инфографику**

*Теория.* Понятие «инфографика». Актуальные сферы применения инфографики. Приёмы создания плакатов с инфографикой в редакторе Inkscape.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию инфографики.

### **7.2. Творческий урок. Капсула времени**

*Теория.* Повторение основ создания инфографики в форме викторины. Работа над собственным проектом.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию инфографики в векторном редакторе Inkscape.

## **Модуль 8. Айдентика (6 часов)**

### **8.1. Введение в айдентику**

*Теория.* Понятия «айдентика», «бренд», «фирменный стиль». Актуальные сферы применения айдентики. Приёмы оформления айдентики бренда в редакторе Inkscape.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию айдентики.

### **8.2. Творческий урок. Открываем бизнес**

*Теория.* Повторение основ работы с айдентикой в форме викторины. Работа над собственным проектом.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию айдентики ресторана в векторном редакторе Inkscape.

## **Модуль 9. Персонаж и гуманизация (8 часов)**

### **9.1. Введение в создание персонажей**

*Теория.* Понятия «персонаж», «маскот». Актуальные сферы применения персонажей. Приёмы создания персонажей в редакторе Inkscape.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscape по созданию персонажей.

### **9.2. Пропорции и позы**

*Теория.* Понятия «позы», «пропорции» (человека). Приёмы создания персонажей в редакторе Inkscapе.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе векторной графики Inkscapе по созданию персонажей.

### **9.3. Творческий урок. Хуманизация**

*Теория.* Повторение пройденного материала в форме викторины. Планирование и работа над проектом.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию персонажа в векторном редакторе Inkscapе.

### **9.4. Хуманизация. Продолжение**

*Теория.* Повторение пройденного материала в форме викторины. Работа над проектом.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию персонажа в векторном редакторе Inkscapе.

## **Модуль 10. Простейшая покадровая анимация (8 часов)**

### **10.1. Введение в анимацию**

*Теория.* Понятия «анимация», «2D и 3D-анимация». История анимации. Обзор возможностей редактора Wick.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе Wick по созданию 2D-анимации.

### **10.2. Ассеты и клипы**

*Теория.* Приёмы создания анимации в редакторе Wick. Ассеты и клипы.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе Wick по созданию 2D-анимации.

### **10.3. Сценарии перемещения**

*Теория.* Приёмы создания анимации в редакторе Wick. Настройка перемещений элементов анимации.

*Практика.* Выполнение заданий на платформе и в редакторе Wick по созданию 2D-анимации.

### **10.4. Творческий урок. Рекламная анимация**

*Теория.* Планирование и работа над проектом.

*Практика.* Выполнение творческой работы по созданию анимации в редакторе Wick.

## **Модуль 11. Выпускной (2 часа)**

*Теория.* Знакомство с требованиями к презентации проектов.

*Практика.* Презентация проектов. Итоговая аттестация.

## **4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.**

### **Материально-техническое обеспечение**

Для каждого обучающегося:

- персональный ноутбук;
- персональный логин и пароль для доступа на платформу;
- платформа Алгоритмики, открывается через браузер Google Chrome;

- компьютеры (ноутбуки) должны быть подключены к единой сети с доступом в Интернет;
- Интернет (не менее 50 Мбит/сек);
- канцелярские принадлежности.

Для преподавателя:

- презентационное оборудование (проектор с экраном/телевизор с большим экраном) с возможностью подключения к компьютеру (ноутбуку);
- флипчарт с комплектом листов / маркерная доска, соответствующий набор письменных принадлежностей.

Требования к ПК:

- ЦП с архитектурой x64 не старше 5 лет и не менее чем с 4 потоками;
- Intel серии Core (Core i3, 5, 7, 9) не старше третьего поколения, серии Pentium и Celeron не рекомендуются;
- AMD серии FX не ниже FX-4350, все модели серии Ryzen. Старшие модели серий A10 и A12 (9700, 9800), Athlon 200GE;
- дискретная видеокарта с поддержкой DirectX 10, Shader Model 2.0 и новее;
- ОЗУ: DDR3 и новее, объёмом от 4 Гб (очень рекомендуем 8 Гб и больше);
- операционная система (ОС) Windows 10, 11 / MacOS 12 Monterey и выше / Linux 22.04 и выше;
- браузер Google Chrome или Яндекс.Браузер, последней версии обновления;
- колонки, микрофон, монитор диагональю не менее 15" с разрешением от 1920 × 1080;
- звуковая карта, динамики;
- опционально: наушники, веб-камера.

**Информационное обеспечение:**

- поурочные методические рекомендации к занятиям (платформа Алгоритмика);
- тематические презентации (платформа Алгоритмика);
- задания (платформа Алгоритмика);
- растровый графический редактор GIMP v2.8;
- векторный графический редактор InkScape 0.92.4;
- онлайн-сервис для создания 3D-графики SelfCAD;
- онлайн-сервис для создания 2D-анимации Wick Editor;
- Blender;
- редактор книжной вёрстки Scribus;
- задания, теория и сообщество для публикации проектов на платформе «Алгоритмика».

**Кадровое обеспечение**

Уровень образования среднее профессиональное или высшее.

## 5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

***При составлении общеразвивающей программы в основу положены следующие принципы:***

- единство обучения, развития и воспитания;
- последовательность: от простого к сложному;
- систематичность;
- активность;
- наглядность;
- интеграция;
- прочность;
- связь теории с практикой.

***Методы обучения:***

- словесный (рассказ, беседа, лекция, объяснение);
- наглядный (использование иллюстраций, видеофрагментов, презентаций);
- практический (практические задания, работа со словарями, работа с книгой, практикум);
- объяснительно-иллюстративный (рассказ, чтение книги, демонстрация с последующей беседой, объяснение в ходе демонстрации);
- репродуктивный (работа по образцу, тренировочные упражнения);
- игровой (игра, конкурс, викторина, и т.д.);
- дискуссионный (спонтанные и специально организованные дискуссии);
- проектный (творческие проекты)

***и воспитания:***

- убеждение;
- поощрение;
- упражнение;
- стимулирование;
- мотивация и др.

***Формы организации учебного занятия:***

- беседа;
- защита проектов;
- игра;
- конкурс;
- лекция;
- наблюдение;
- практическое занятие.

***Педагогические технологии:***

- технология дифференцированного обучения;
- технология разноуровневого обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология игровой деятельности;
- здоровьесберегающая технология.