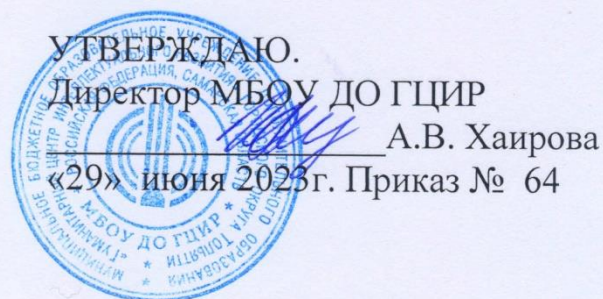


Администрация городского округа Тольятти
Департамент образования
**Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Гуманитарный центр интеллектуального развития»
городского округа Тольятти**

Программа принята к реализации
решением педагогического
совета. Протокол № 5
от « 29 » июня 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«СТУДИЯ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ И
АНИМАЦИИ «АРТИШОК»**

Направленность техническая

Возраст детей – 8 - 12 лет

Срок реализации – 2 года

Разработчик:

Савина Дарья Александровна,
педагог дополнительного образования.


Методическое сопровождение:

Клюева Юлия Викторовна, старший
методист центра цифрового
образования «IT-куб»

Тольятти

2023

Паспорт дополнительной общеобразовательной программы

Название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АРТиШок»
Краткое название программы	Студия «АРТиШок»
Изображение (логотип)	
Место реализации программы (адреса)	МБОУ ДО ГЦИР: 445045, Самарская область, г.Тольятти, ул. Чайкиной, 87
Разработчик(и) программы	Савина Дарья Александровна, педагог дополнительного образования
Методическое сопровождение	Савина Наталия Александровна, старший методист
Краткое описание (для навигатора)	<p>Программа реализуется в рамках центра цифрового образования «IT-куб» и направлена на освоение учащимися 8-12 лет способов работы с основными инструментами и функциями компьютерных программ AdobeIllustrator и AdobeAfterEffects по разработке графики и анимации. Освоение содержания программы предполагает развитие умений создания компьютерных иллюстраций разных видов и жанров, персонажей, стикеров и других графических изображений, анимации графических изображений и текстов, а также разработку сюжетных анимационных роликов, клипов, мультфильмов по собственному сценарию. Программа реализуется на двух уровнях – базовом и продвинутом. Программа является подготовительной ступенью для обучения по программе «Разработка виртуальной и дополненной реальности» центра цифрового образования «IT-куб»</p>
Ключевые слова для поиска	Компьютерная графика, векторная графика, иллюстрация, анимация, компьютерная анимация, мультипликация, рисование, иллюстратор, аниматор, мультфильм, видеоролик, персонаж, графический редактор, IT-куб
Цели и задачи (для родителей, кратко и понятно)	Приобретение младшими школьниками навыков работы с основными инструментами компьютерных программ AdobeIllustrator и AdobeAfterEffects, а также умений создания компьютерных иллюстраций, компьютерной анимации и разработки сюжетных анимационных роликов
Результаты освоения (для родителей)	Выпускник программы освоит основные инструменты компьютерных программ AdobeIllustrator и AdobeAfterEffects, научится создавать иллюстрации различных жанров и другие графические изображения, анимировать их и создавать

	сюжетные анимационные ролики
Материальная база (перечислить имеющееся оборудование)	Мультимедийное проекционное оборудование, персональный компьютер для каждого обучающегося, компьютерные программы «AdobeIllustrator», «AdobeAfterEffects», графический планшет
Год создания программы. Где, когда и кем утверждена программа	2021 год. Решение педагогического совета МБОУДО ГЦИР от 18.06.2021 г. Протокол № 4
Тип программы по функциональному назначению	общеразвивающая
Направленность программы	Техническая
Направление (вид) деятельности	Компьютерная графика и анимация
Форма обучения по программе	Очная
Используемые образовательные технологии	Проектный метод. Информационные технологии
Уровень освоения содержания программы	Базовый уровень
Охват детей по возрастам	8 – 12 лет
Вид программы по способам организации содержания	Модульная
Срок реализации программы	2 года
Взаимодействие программы с различными учреждениями и профессиональными сообществами	
Финансирование программы	Реализуется в условиях ПФДО и на бюджетной основе в рамках муниципального финансирования. За рамками муниципального финансирования – на платной основе.
Итоги экспертизы программы на соответствие требованиям ПФДО	Итоговое заключение ОМЭС №16 от 27.12.2021 г.
Итоги участия программы в конкурсах	2021 г. Окружной этап областного конкурса инновационных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ «Новый формат». 1 место в номинации «Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы, основанные на модульном принципе». 2021 г. Областной конкурс инновационных дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ «Новый формат». Специальная грамота «За продвижение и внедрение инновационных технологий в сфере дополнительного образования детей» 2022 г. - Региональный этап Всероссийского конкурса лучших практик в системе дополнительного образования технической направленности. Диплом 2 степени в номинации «Эффективные методические практики вовлечения детей в перспективные технологические направления»

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	4
Введение	4
Актуальность и педагогическая целесообразность программы.....	4
Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ	5
Цель и основные задачи программы.....	6
Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса.....	7
Основные характеристики образовательного процесса	7
Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса	8
Воспитательная деятельность в рамках программы	9
Планируемые результаты освоения программы.....	11
Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса	11
УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ	14
СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	15
Первый год обучения	15
Второй год обучения	23
ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	31
Кадровое обеспечение.....	31
Методическое обеспечение	31
Информационное обеспечение.....	33
Материально-техническое обеспечение программы	34
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	35
ПРИЛОЖЕНИЯ	37
Календарный учебный график программы.....	37
Оценочные материалы	38
Методические материалы	40

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АРТиШок» является неотъемлемой частью образовательной программы муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Гуманитарный центр интеллектуального развития» городского округа Тольятти и дает возможность каждому ребенку получать дополнительное образование исходя из его интересов, склонностей, способностей и образовательных потребностей, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований.

Программа реализуется в рамках центра цифрового образования «IT-куб» и направлена на освоение учащимися 8-12 лет способов работы с основными инструментами и функциями компьютерных программ AdobeIllustrator и AdobeAfterEffects по разработке графики и анимации. Освоение содержания программы предполагает развитие умений создания компьютерных иллюстраций разных видов и жанров, персонажей, стикеров и других графических изображений, анимации графических изображений и текстов, а также разработку сюжетных анимационных роликов, клипов, мультфильмов по собственному сценарию. Программа реализуется на двух уровнях – базовом и продвинутом. Программа является подготовительной ступенью для обучения по программе «Разработка виртуальной и дополненной реальности» центра цифрового образования «IT-куб».

По своему функциональному назначению программа является *общеразвивающей*, поскольку она обеспечивает удовлетворение потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном совершенствовании, в организации их свободного времени.

Программа имеет *техническую направленность*, так как создает условия для вовлечения детей в создание искусственно-технических и виртуальных объектов, в приобретение навыков в области 3D-прототипирования, цифровизации, освоения языков программирования, машинного обучения, для формирования у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук и технологической грамотности. Программа ориентирована на развитие у обучающихся умений работы на компьютере, на освоение ими основных инструментов и функций компьютерных программ по разработке графики и анимации и основных технических приемов создания графических изображений и их анимации, а также на развитие творческого воображения, пространственного и креативного мышления.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность предлагаемой программы заключается в том, что она ориентирована на приоритетные направления социально-экономического и территориального развития Самарской области, определенных в Стратегии социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена постановлением Правительства Самарской обл. от 12.07.2017 г. № 441), в которой поставлена задача качественного изменения структуры направленностей дополнительного образования и увеличения кружков и секций технического профиля.

Предлагаемая программа «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АрТиШок» формирует следующие актуальные знания и умения.

Во-первых, умение работать в компьютерных программах по созданию графики и анимации. В последнее время умения создавать графику и простейшую анимацию перестали быть прерогативой только дизайнеров, аниматоров и разработчиков спецэффектов. В современном мире подобные навыки будут «плюсом» для целого спектра специалистов, даже не имеющих отношения к дизайну. Например, данные умения актуальны при создании разных отчетов, презентаций, роликов, постов в социальных сетях, публикаций на сайтах и информационных ресурсах, оформления блогов, каналов на видеохостингах и т.п.

Во-вторых, содержание данной программы является базой для более сложного и очень актуального в последнее время вида деятельности – разработки виртуальной и дополненной

реальности. В процессе разработки виртуальной и дополненной реальности одну из ведущих ролей играет процесс 3Dмоделирования и анимации этих объектов, который невозможно освоить без определенной понятийной базы и базовых умений. Эту базу как раз призвана сформировать программа «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АртиШок», где рассматривается, например, чем отличается 2D графика от 3D, какие существуют измерения у таких объектов, что такое «ключевой кадр» в анимации какие параметры можно анимировать. Освоение данной программы позволит учащимся в будущем легче осваивать более сложные программы, связанные с разработкой игр, виртуальной и дополненной реальности, спец. эффектов и т.п.

В-третьих, обучение по данной программе ориентирует учащихся на получение профессии в данной или смежных областях или даже на то, чтобы школьники начинали зарабатывать первые деньги уже со школьной скамьи. Так, к примеру, освоив процесс анимации логотипов или процесс производства коротких рекламных анимированных роликов, учащиеся могли бы удалённо брать простые заказы и получать свой первый заработок или пополнять своё портфолио работ для будущего.

В-четвертых, в последнее время появилось очень много разнообразных сервисов по предоставлению готовых дизайнов презентаций, роликов, полиграфической продукции шаблонов для постов в социальных сетях и даже персонажей, предназначенных для пользователей, не имеющих возможности и навыков разрабатывать собственные дизайны. В связи с этим в сети, на видеохостингах и даже в рекламе на телевидении встречаются очень много однотипных повторяющихся шаблонов и дизайнов. Полученные в процессе освоения программы знания и навыки разработки собственных графических изображений помогут учащимся не только творчески проявить себя, но и в будущем избегать стандартных дизайнов из бесплатных сервисов в Интернете, тем самым повышая уровень и качество разрабатываемых ими продуктов (презентаций, роликов и т.п.).

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что содержание программы, используемые технологии, формы и методы обучения создают и обеспечивают необходимые условия для личностного развития и творческого труда обучающихся и позволяют удовлетворить индивидуальные потребности обучающихся в интеллектуальном и научно-техническом развитии.

Педагогическая целесообразность программы заключается в её разноуровневости и в модульной организации её содержания, что позволяет вариативно организовать образовательный процесс, оперативно подстраиваясь под интересы и способности обучающихся, и максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

Таким образом, дополнительная программа «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АртиШок» актуальна и педагогически целесообразна: она удовлетворяет потребности школьников в решении актуальных для них задач – освоении актуальных и значимых знаний и умений, развитии интеллектуальных способностей, воспитании творческой личности, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества.

Новизна, отличительные особенности данной программы от уже существующих образовательных программ

Целью создания программы «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АртиШок» является изменение содержания, организационно-педагогических основ и методов обучения, поддерживающих деятельностный подход к организации обучения в центре цифрового образования детей «ИТ-куб».

Новизной программы является:

- во-первых, использование метода проектов при освоении содержания, когда учащимися изучаются не просто инструменты и возможности компьютерных программ, а всё это происходит в процессе работы над собственным мини-проектом (иллюстрацией, анимацией графики или созданием анимационного ролика);

- во-вторых, использование сюжетов при работе над иллюстрацией или анимацией, когда особое внимание уделяется не просто рисованию или анимации каких-либо случайных объектов, но созданию какого-либо сюжета, настроения, атмосферы в создаваемых продуктах, наполнению их смыслами;

- в-третьих, изучение тех процессов и возможностей программы, которые учащиеся впоследствии могут использовать для старта в профессии иллюстратора или аниматора и для заработка своих первых денег (анимация логотипов, разработка стикеров для соцсетей);

- в-четвертых, интеграция двух разных видов деятельности – художественного и технического творчества.

Отличительными особенностями программы является:

- во-первых: уникальное именно для этой программы сочетание инвариантных и вариативных модулей, которое обусловлено фактом реализации программы в рамках центра цифрового образования детей «IT-куб» и необходимостью создания внутри центра единого образовательного пространства;

- во-вторых: в процессе её освоения каждый создаваемый учащимися продукт (иллюстрация, графический объект, анимация) воспринимается не просто как объект с набором определенных технических характеристик, но как отдельное произведение искусства, в котором должно быть гармонично всё: форма и цвет, сюжет, настроение, смысл, конструкция и технически грамотное выполнение;

- в-третьих: одной из отличительных особенностей данной программы является наличие модуля, посвященного созданию сюжетного анимационного ролика по собственному сценарию и предполагающего изучение основ сценарного мастерства.

Цель и основные задачи программы

Цель программы – развитие творческого потенциала детей младшего и среднего школьного возраста за счет освоения и применения ими умений создания компьютерной иллюстрации и анимации.

Основные задачи:

Обучающие:

- 1) Научить основным приёмам создания изображений в программе AdobeIllustrator;
- 2) научить основным приёмам анимации графических изображений в программе AdobeAfterEffects;
- 3) приобщить обучающихся к изучению культурных, исторических, территориальных, промышленных особенностей Самарской области;
- 4) сформировать умения планирования своей деятельности при создании полноценной творческой работы – иллюстрации или анимационного ролика – с соблюдением всех этапов от идеи и до воплощения.

Воспитательные:

- 1) воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики и анимации;
- 2) развить у обучающихся художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное;
- 3) воспитать терпение, усидчивость и способность к кропотливой работе над деталями.

Развивающие:

- 1) развивать пространственное мышление;
- 2) развивать творческое воображение и фантазию;
- 3) развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- 4) развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других.

В процессе реализации программы решаются более узкие и конкретные цели и задачи, что отражено в программах каждого модуля.

Педагогические принципы, определяющие теоретические подходы к построению образовательного процесса

Реализация программы «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АртиШок» основывается на общедидактических принципах научности, последовательности, системности, связи теории с практикой, доступности и наглядности.

В целях раскрытия педагогического и развивающего потенциала учебно-воспитательного процесса по программе акцент в ней делается на следующих принципах:

1. *Принцип патриотической направленности* предусматривает обеспечение субъективной значимости для детей идентификации себя с Россией, российской культурой, природой родного края. Реализация этого принципа предполагает использование художественных образов, литературного материала в качестве основы для изобразительного и анимационного творчества.

2. *Принцип проектности* предполагает последовательную ориентацию всей деятельности педагога на подготовку и выведение ребенка в самостоятельное проектное действие, развертываемое в логике замысел – реализация – рефлексия. В ходе проектирования перед человеком всегда стоит задача представить себе еще не существующее, но то, что он хочет, чтобы появилось в результате его активности. Если ему уже задано то, к чему он должен прийти, то для него нет проектирования. В логике действия данного принципа в программе предусматриваются исследовательские, художественные, социальные и творческие, исследовательские проекты обучающихся.

3. *Принцип профессиональной целесообразности.* Данный принцип обеспечивает подбор содержания, методов, форм педагогического процесса, который направлен на подготовку специалистов с учетом выбранной специальности, с целью формирования профессионально важных качеств, знаний и умений. В процессе освоения программы учащиеся научатся создавать конкретные продукты, которые впоследствии при совершенствовании полученных навыков, могут приносить доход и стать частью профессии.

Основные характеристики образовательного процесса

Возраст детей, участвующих в реализации программы - 8-12 лет.

Условия набора детей в объединение. Принцип набора в объединение свободный. Принимаются все желающие без конкурсного отбора.

На второй год обучения принимаются учащиеся, закончившие первый год обучения по данной программе.

Характеристика учебных групп по возрастному принципу. Группы формируются с учетом возраста, интересов и потребностей. В группы первого года обучения принимаются обучающиеся 8-11 лет, в группы второго года обучения – 9-12 лет, окончившие первый год обучения по данной программе.

Группы могут быть разновозрастными. Для обучающихся, разных по возрасту, предусматривается дифференцированный подход при определении индивидуального образовательного маршрута и назначении учебных заданий в процессе обучения.

Категория детей, для которых предназначена программа: программа предоставляет возможность обучения одаренным детям, проявляющим выраженный интерес к освоению компьютерных технологий.

Инклюзивно в объединении дополнительного образования могут заниматься дети с ОВЗ и дети-инвалиды с сохранным интеллектом, имеющие легкую форму нарушения развития – слабовидящие, слабослышащие, с нарушениями опорно-двигательного аппарата, с расстройствами аутистического спектра.

Форма обучения очная.

Срок реализации программы– 2 года.

Количество обучающихся в группе - 10-12 человек.

Уровень освоения содержания программы. Программа является разноуровневой, что выражается в вариативности режимов освоения программы по объему и уровню сложности. Реализуется на двух уровнях – базовом и продвинутом – по выбору обучающегося.

Базовый уровень предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.

Продвинутый уровень предполагает углубленное изучение содержания программы и доступ обучающегося к сложным разделам в рамках содержательно-тематического направления программы.

Вид программы по способам организации содержания модульная. В первый год обучения реализуется три модуля, во второй – четыре.

Взаимодействие данной программы с другими программами МБОУ ДО ГЦИР. Объединение «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АртиШок» является одним из комплекса объединений центра цифрового образования «IT-куб», поэтому взаимодействует со всеми другими объединениями центра «IT-куб». Программа «АртиШок» является подготовительной ступенью для обучения по программе «Разработка виртуальной и дополненной реальности» центра цифрового образования «IT-куб».

Обучающимся рекомендуется параллельно с изучением программы «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АРТиШок» освоить дополнительные учебные модули «Английский для IT-специалиста» и «4К: компетенции современного IT-специалиста», которые реализуются в рамках Центра цифрового образования «IT-куб».

В летний период при желании учащихся они могут углубить свои знания, занимаясь по краткосрочной программе «IT-ЛЕТО» (модуль «Такая разная анимация»).

Возможность продолжения обучения по программам близкого вида деятельности. В соответствии с принципами непрерывности и преемственности образования по окончании обучения по программе «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АртиШок» дальнейшее образование ребенка может быть продолжено по разнообразным программам центра цифрового образования «It-куб»: «Разработка виртуальной и дополненной реальности», «Программирование роботов», «Программирование на Python», «Программирование – это интересно. C++», «Лаборатория компьютерных игр».

Режим занятий: при выборе базового уровня освоения программы занятия проводятся один раз в неделю по 2 учебных часа с перерывом на отдых. При выборе продвинутого уровня освоения программы занятия проводятся два раза в неделю, при этом одно занятие длится 1 учебный час, второе – 2 учебных часа.

В соответствии с СП 2.4.3648-20 длительность одного учебного часа для детей школьного возраста – 40 минут.

Продолжительность образовательного процесса. Продолжительность учебного года в первый год обучения – 36 недель. Занятия начинаются с 15 сентября и продолжаются до 31 мая. Продолжительность учебного года во второй год обучения – 38 недель. Занятия начинаются с 01 сентября и продолжаются до 31 мая.

Объем учебных часов по программе:

на базовом уровне – 148, в том числе 72 часа в первый год обучения, 76 часов во второй год обучения;

на продвинутом уровне – 222, в том числе 108 часов в первый год обучения, 114 часов – во второй год обучения.

Отбор и структурирование содержания, направления и этапы образовательной программы, формы организации образовательного процесса

Программное содержание, методы, формы, средства обучения отбирались с учетом выше обозначенных принципов и основных направлений развития дополнительного образования, отраженных в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

Содержание программы создает условие для вовлечения детей в создание искусственно-технических и виртуальных объектов, в приобретение навыков в области цифровизации, содействует формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления.

Содержание программы «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АртиШок» структурировано следующим образом. Программа реализуется в течение двух лет обучения.

1-й год обучения направлен на овладение обучающимися основных умений работы в компьютерных программах AdobeIllustrator и AdobeAfterEffects.

Содержание первого года обучения представляют три учебных модуля:

- 1) Модуль «Компьютерная иллюстрация в программе «AdobeIllustrator»;
- 2) Модуль «Компьютерная анимация в программе «AdobeAfterEffects»;
- 3) Модуль «Анимационный ролик».

2-й год обучения направлен на развитие пространственного мышления учащихся посредством освоения ими основных способов построения изометрических иллюстраций в программе AdobeIllustrator. Содержание второго года обучения представлено четырьмя учебными модулями:

- 1) Модуль «Изометрические иллюстрации»;
- 2) Модуль «Персонажи»;
- 3) Модуль «Иллюстрация и анимация в маркетинге и веб-дизайне»;
- 4) Модуль «Анимационный ролик с персонажем».

Формы организации образовательного процесса

Изучение содержания программы осуществляется в разнообразных формах:

- коллективных (всем составом объединения): организация и проведение досуговых и конкурсных мероприятий, выезды на экскурсии;
- групповых: деловые игры по планированию деятельности, обсуждение итогов, проектная работа, практические занятия;
- индивидуальных: выполнение творческих заданий, подготовка к конкурсным мероприятиям, индивидуальная помощь детям с ОВЗ.

При организации учебно-воспитательного процесса по программе для детей с ОВЗ педагог обеспечивает условия, отвечающие особым образовательным потребностям таких детей и учитывающие их особые образовательные потребности, а именно:

- своевременное выявление трудностей у детей с ОВЗ;
- дифференцированное и индивидуализированное обучение с учётом специфики развития сохранных функций ребёнка с ОВЗ. В групповой работе такой ребёнок располагается ближе к педагогу;
- учёт особенностей личностной сферы и малого опыта социального взаимодействия у детей с ОВЗ;
- оптимальный режим образовательной нагрузки с учётом темпа деятельности, истощаемости ребёнка с ОВЗ;
- соблюдение комфортного психоэмоционального режима; использование современных педагогических технологий, в том числе информационных, компьютерных для оптимизации образовательной деятельности;
- обеспечение здоровьесберегающих условий (оздоровительный и охранительный режим, укрепление физического и психического здоровья);
- профилактика физических, умственных и психологических перегрузок обучающихся, соблюдение санитарно-гигиенических правил и норм;
- использование раздаточных материалов, пособий, дидактических материалов, компьютерных инструментов, отвечающих особым образовательным потребностям детей с ОВЗ и учитывающих их особые образовательные потребности.

Воспитательная деятельность в рамках программы

Воспитательная работа с обучающимися и проведение массовых досуговых мероприятий организуется внутри центра «IT-куб» и включает в себя конкурсные мероприятия, соревнования, открытые защиты проектов, воспитательные мероприятия и праздники.

Воспитательные задачи программы (см. подраздел «Цели и основные задачи») реализуются в процессе педагогического общения, в использовании активных методов обучения, побуждающих

детей проявить себя в совместной деятельности, принять оценочное решение. Проектная деятельность, другие используемые технологии способствуют приобретению навыков работы в команде, воспитанию творческой личности, способной к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики и анимации. Важное актуальное значение имеет и самостоятельная работа, вырабатывающая способность принимать решение и навыки самоконтроля.

В течение всех трех лет обучения планируется участие детей в досуговых, социально-значимых и творческих мероприятиях, организуемых в объединении.

Примерный план воспитательных, досуговых мероприятий в объединении

<i>№</i>	<i>Название мероприятия</i>	<i>Примерные сроки</i>	<i>Цели проведения мероприятия</i>
1.	Общий день открытый дверей для всех объединений ИТ-куба	Сентябрь	Формирование мотивации к творческой деятельности
2.	Квест-игра «Безопасность в сети»	Ноябрь (каникулы)	Формирование навыков кибербезопасности
3.	Участие в городской акции «Протяни руку помощи» в день памяти Николая Чудотворца	19 декабря	Приобщение к благотворительности, воспитание способности к состраданию, милосердию и деятельной помощи нуждающимся
4.	Новогодний праздник «ИТ-ёлка» в центре цифрового образования «ИТ-куб»	Декабрь	Организация досуга. Сплочение детского коллектива
5.	Участие в международной акции «Читаем детям о войне» (Самарская областная детская библиотека)	Май	Воспитание патриотизма, чувства гордости за подвиг народа в Великой Отечественной войне
6.	Праздник окончания учебного года	Май	Подведение итогов года. Формирование сплоченного детского коллектива
7.	Участие в итоговом мероприятии Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре»	май	Презентация достижений объединения. Формирование сплоченного детского коллектива

Программа предполагает, что обучающиеся представляют результаты своей индивидуальной или групповой работы на конкурсные и неконкурсные мероприятия различного уровня.

***Перечень мероприятий, в которых
могут принять участие обучающиеся по программе***

- 1) Открытый областной конкурс художественной компьютерной графики «Комприс» (февраль);
- 2) Городской марафон «Академия технического творчества» (сентябрь-май);
- 3) Городской фестиваль компьютерного творчества «ИНФО-МИР» (октябрь-февраль).

Взаимодействие педагога с родителями

Воспитательная деятельность по программе осуществляется во взаимодействии с семьей. Работа с родителями на протяжении учебного года включает в себя:

<i>№</i>	<i>Вид работы</i>	<i>Цели проведения данных видов работ</i>
1.	Индивидуальные и коллективные консультации для родителей, в том числе и через группу в социальных сетях "ВКонтакте": https://vk.com/itcube_tlt	Совместное решение задач по воспитанию и развитию детей
2	Привлечение родителей к посильному	Формирование сплочённого коллектива.

	участию в жизни детского коллектива (помощь в приобретении расходных материалов, финансирование участия детей в конкурсных мероприятиях - проезд, оплата оргвзносов)	Совместное решение задач по воспитанию, развитию детей и организации образовательного процесса
3	Открытые показы воспитательно-образовательного процесса, приглашение родителей на промежуточную и итоговую аттестацию обучающихся	Презентация достижений детей по итогам учебного года. Формирование чувства уважения у родителей и самоуважения, гордости за свои результаты
4	Анкетирование «Удовлетворённость результатами посещения ребёнком занятий объединения» (проводится психологической службой МБОУ ДО ГЦИР)	Изучение потребностей родителей, степени их удовлетворения результатами УВП

Планируемые результаты освоения программы

Требования к уровню подготовки выпускников направлены на овладение обучающимися знаниями и умениями, востребованными в повседневной жизни, значимыми для социальной адаптации личности, её приобщения к современным It-технологиям.

По завершению обучения по программе «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АртиШок» у обучающегося должны быть сформированы следующие учебные действия, умения и навыки, а также следующие личностные способности и качества.

1. Предметные результаты

Прогнозируемые предметные результаты освоения каждого учебного модуля описаны в их пояснительных записках.

2. Метапредметные результаты

По окончании обучения по программе обучающиеся смогут:

- использовать приемы наблюдения, сравнения, описательной характеристики;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
- выполнять различные роли в группе, сотрудничать в совместном решении задачи;
- уважительно относиться к позиции другого;
- находить необходимую информацию и материалы в интернете;
- обнаруживать и формулировать учебную проблему совместно с педагогом;
- составлять план решения проблемы (задачи) совместно с педагогом;
- адекватно оценивать свои достижения и достижения других.

3. Личностные результаты

По окончании обучения по программе обучающиеся будут:

- проявлять терпение, усидчивость и способность к кропотливой работе над деталями;
- проявлять творческое воображение и фантазию;
- определять с помощью педагога и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с одноклассниками и педагогами;
- демонстрировать способность к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений средствами компьютерной графики и анимации;
- демонстрировать наличие задатков художественного вкуса, способности видеть и понимать прекрасное.

Педагогический мониторинг результатов образовательного процесса

Педагогический мониторинг освоения программы включает следующие компоненты.

Входной контроль осуществляется на первых занятиях с целью выявления стартового образовательного уровня развития детей в форме диагностического упражнения.

Оперативный контроль осуществляется на каждом учебном занятии с целью отслеживания освоения текущего программного материала в форме опроса, игры или тестирования (примеры см. Приложение 2 Оценочные материалы).

Промежуточный контроль проводится по завершению модуля в форме презентации разработанных в рамках модуля продуктов (иллюстраций, анимаций, роликов).

Итоговый контроль выполняется по результатам учебного года в форме итогового тестирования.

Результаты педагогического мониторинга образовательных результатов каждой группы заносятся педагогом в электронный лист результатов диагностики.

В конце учебного года педагог обобщает результаты всех диагностических процедур и определяет уровень результатов образовательной деятельности каждого обучающегося – интегрированный показатель, в котором отображена концентрация достижений всех этапов и составляющих учебно-воспитательного процесса. Возможные уровни освоения ребенком образовательных результатов по программе - низкий (Н), средний (С), высокий (В).

Оценка уровня освоения программы осуществляется по следующим параметрам и критериям:

Высокий уровень освоения программы:

- По показателю теоретической подготовки: обучающийся освоил на 100-80% объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- По показателю практической подготовки: обучающийся овладел на 100-80% предметными умениями и метапредметными учебными действиями, предусмотренными программой; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; самостоятельно выполняет практические задания с элементами творчества;
- По показателю творческой активности: обучающийся проявляет ярко выраженный интерес к творческой деятельности, к достижению наилучшего результата, коммуникабелен, активен, склонен к самоанализу, генерирует идеи, является участником и призером конкурсных мероприятий городского и выше уровня.

Средний уровень освоения программы:

- По показателю теоретической подготовки: у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 79-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- По показателю практической подготовки: у обучающегося объём усвоенных предметных умений, навыков и метапредметных учебных действий составляет 79-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- По показателю творческой активности: обучающийся имеет устойчивый интерес к творческой деятельности, стремится к выполнению заданий педагога, к достижению результата, является участником конкурсного мероприятия учрежденческого уровня.

Низкий уровень освоения программы:

- По показателю теоретической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; избегает употреблять специальные термины;
- По показателю практической подготовки: обучающийся овладел менее чем 50%, предусмотренных предметных умений и метапредметных учебных действий; испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания с помощью педагога;
- По показателю творческой активности: обучающийся пассивен, безынициативен, со сниженной мотивацией, не может работать самостоятельно, отказывается участвовать в конкурсных мероприятиях.

Подведение итогов реализации программы

В соответствии с календарным учебным графиком в конце учебного года проводится:

- промежуточная аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за учебный год) для групп первого года обучения в форме диагностической практической работы;

- итоговая аттестация (оценка качества освоения программы обучающимися за весь период обучения по программе) для групп второго года обучения в форме диагностической практической работы.

Сведения о проведении и результатах итоговой аттестации фиксируются педагогом в электронном журнале АСУ РСО, в котором затем создается отчет об освоении программы каждой группой.

Презентация достижений детей проводится в конце каждого учебного года на учрежденческом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре».

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№	Год обучения и название модуля	Количество часов					
		Базовый уровень освоения программы			Продвинутый уровень освоения программы		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
	Первый год обучения	10	62	72	14	94	108
1.	Модуль «Компьютерная иллюстрация в программе «AdobeIllustrator»	5	21	26	7	32	39
2.	Модуль «Компьютерная анимация в программе AdobeAfterEffects»	5	21	26	7	32	39
3.	Модуль «Анимационный ролик»	0	20	20	0	30	30
	Второй год обучения	8	68	76	12	102	114
1	Модуль «Изометрические иллюстрации»	2	6	8	2	13	15
2	Модуль «Персонажи»	2	20	22	3	30	33
3	Модуль «Иллюстрация и анимация в маркетинге и веб-дизайне»	3	25	28	6	39	45
4	Модуль «Анимационный ролик с персонажем»	1	17	18	1	20	21
	Всего часов по программе:	18	130	148	26	196	222

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

МОДУЛЬ 1 «КОМПЬЮТЕРНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ В ПРОГРАММЕ «ADOBE ILLUSTRATOR»

Модуль направлен на овладение обучающимися основных умений работы в компьютерной программе AdobeIllustrator, знакомство с основными инструментами и возможностями данной программы, приемами и способами создания иллюстраций разных жанров и видов и других графических изображений, а также на знакомство с основами композиции, цвета и света в иллюстрации.

Цель модуля – формирование у обучающихся основных умений работы в компьютерной программе AdobeIllustrator, знакомство с основными инструментами и возможностями данной программы по созданию иллюстраций различных видов и жанров и других графических изображений.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с интерфейсом, основными инструментами и возможностями программы AdobeIllustrator.
- 2) Сформировать умения создавать графические изображения, используя различные инструменты и функции программы AdobeIllustrator.
- 3) Сформировать базовые представления о композиции, цвете и свете в иллюстрации.
- 4) Развивать глазомер, пространственное и креативное мышление, усидчивость и терпение.
- 5) Воспитывать чувство прекрасного, потребность творчески проявлять себя и приобщаться к искусству.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать

на базовом уровне:

- понятие «интерфейс», «иллюстрация», «натюрморт», «пейзаж», «композиция», «плановость»;
- способы создания различных геометрических фигур и способы изменения их цвета, формы, обводки и т.п.;

дополнительно на продвинутом уровне:

- основные цветовые гармонии и способы сочетания цветов;

будут уметь

на базовом уровне:

- создавать иллюстрации из простых геометрических фигур;
- создавать изображения при помощи инструмента «перо»;
- создавать простые иллюстрации без персонажей, используя различные инструменты и способы создания иллюстрации;

дополнительно на продвинутом уровне:

- создавать простые иллюстрации с простыми персонажами, используя различные инструменты и способы создания иллюстрации.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов					
		Базовый уровень освоения программы			Продвинутый уровень освоения программы		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1	Вводные занятия. Понятие векторной графики. Понятие иллюстрации.	1	2	3	1	2	3

	Интерфейс программы AdobeIllustrator						
2	Основные инструменты программы AdobeIllustrator. Создание иллюстрации из геометрических фигур.	1	2	3	1	5	6
3	Инструмент «перо». Создание иллюстрации при помощи инструмента «перо»	0,5	3,5	4	1	5	6
4	Цвет в иллюстрации. Цветовые гармонии. Создание иллюстрации-натюрморта	0,5	3,5	4	1	5	6
5	Свет и тень в иллюстрации. Создание иллюстрации с контрастным освещением	0,5	3,5	4	1	5	6
6	Пейзаж. Плановость в пейзаже. Создание иллюстрации-пейзажа	0,5	2,5	3	1	5	6
7	Композиция иллюстрации. Творческая работа «Создание иллюстрации к сказке»	1	4	5	1	5	6
	Итого часов по модулю:	5	21	26	7	32	39

Содержание учебного модуля

Тема 1. Вводные занятия. Понятие векторной графики. Понятие иллюстрации. Интерфейс программы «AdobeIllustrator»

Теория.

На базовом уровне: Понятие «векторная графика», понятие «иллюстрация». Сюжет иллюстрации.

Дополнительно на продвинутом уровне: Атмосфера иллюстрации.

Практика.

На базовом уровне: Знакомство с интерфейсом программы «AdobeIllustrator». Иерархия объектов. Слои. Упражнения по созданию различных объектов, изменению их формы, цвета и других параметров.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по изменению толщины заливки и обводки.

Входная диагностика. Диагностическое упражнение «Черный квадрат».

Тема 2. Основные инструменты программы «AdobeIllustrator». Создание иллюстрации из геометрических фигур.

Теория.

На базовом уровне: Основные инструменты программы, необходимые для создания объектов, их перемещения, изменения их параметров, инструмент «создание фигур», «пипетка».

Дополнительно на продвинутом уровне: Функция «Обработка контуров».

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по созданию иллюстрации из геометрических фигур.

Дополнительно на продвинутом уровне: Творческая работа по созданию иллюстрации из геометрических фигур с обработкой контуров.

Тема 3. Инструмент «перо». Создание иллюстрации при помощи инструмента «перо».

Теория.

На базовом уровне: Особенности рисования при помощи инструмента «перо».

Дополнительно на продвинутом уровне: Точки и манипуляторы.

Практика.

На базовом и продвинутом уровне: Творческая работа по созданию иллюстрации при помощи инструмента «перо».

Тема 4. Цвет в иллюстрации. Цветовые гармонии. Создание иллюстрации-натюрморта.

Теория.

На базовом уровне: Роль цвета в иллюстрации. Сочетание цветов.

Дополнительно на продвинутом уровне: Цветовой круг Иттена. Основные цветовые гармонии.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по созданию иллюстрации-натюрморта с использованием одной из цветовых гармоний. Тестирование «Цветовые гармонии».

Дополнительно на продвинутом уровне: Творческая работа по созданию иллюстрации-натюрморта с использованием контрастной цветовой гармонии.

Тема 5. Свет и тень в иллюстрации. Создание иллюстрации с контрастным освещением.

Теория.

На базовом уровне: Освещение в иллюстрации. Свет и тень.

Дополнительно на продвинутом уровне: Основные правила при расположении теней и бликов в иллюстрации.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по созданию иллюстрации с контрастным освещением.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по отработке навыков расположения теней и бликов в иллюстрации.

Тема 6. Пейзаж. Плановость в пейзаже. Создание иллюстрации-пейзажа.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «пейзаж».

Дополнительно на продвинутом уровне: Плановость в пейзаже.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по созданию иллюстрации-пейзажа.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по отработке навыков создания плановости в пейзаже.

Тема 7. Композиция иллюстрации. Творческая работа «Создание иллюстрации к сказке».

Теория.

На базовом уровне: Понятие «композиция» в иллюстрации.

Дополнительно на продвинутом уровне: Законы композиции в иллюстрации.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по созданию собственной иллюстрации к сказке без персонажей.

Дополнительно на продвинутом уровне: Творческая работа по созданию собственной иллюстрации к сказке с использованием простых персонажей или животных.

Подведение итогов модуля. Анализ итоговой работы. Онлайн-выставка работ в сообществе «It-Куб» в социальной сети «ВКонтакте».

МОДУЛЬ 2 «КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ В ПРОГРАММЕ ADOBE AFTER EFFECTS»

Модуль направлен на овладение обучающимися основных умений работы в компьютерной программе AdobeAfterEffects, знакомство с основными инструментами и возможностями данной программы, приемами и способами анимации различных графических объектов, анимации текстов, а также способами создания и анимации простых 3Dобъектов.

Цель модуля – формирование у обучающихся основных умений работы в компьютерной программе AdobeAfterEffects и овладение основными приемами и способами анимации различных графических объектов.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с интерфейсом, основными инструментами и возможностями программы AdobeAfterEffects.
- 2) Сформировать умения создавать и анимировать простые 2Д и 3D графические изображения, используя различные функции и возможности программы AdobeAfterEffects.
- 3) Сформировать умения работать с ключевыми кадрами, используя специальные выражения («expressions») на языке JavaScript.
- 4) Развивать глазомер, пространственное и креативное мышление, усидчивость и терпение.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать

на базовом уровне:

- понятие «интерфейс», «ключевой кадр» («ключ»), «прекомпозиция», «морфинг», «выражение»;
- способы создания различных геометрических фигур и способы анимации их основных параметров: масштаба, позиции, вращения, непрозрачности.

дополнительно на продвинутом уровне:

- названия некоторых выражений для работы с ключевыми кадрами;

будут уметь

на базовом уровне:

- создавать и анимировать простые объекты по масштабу, позиции, вращению и непрозрачности;
- создавать прекомпозиции из объектов;
- анимировать текст;
- использовать функцию TrimPath для анимации обводки объектов;
- использовать выражения для работы с ключевыми кадрами;

дополнительно на продвинутом уровне:

- создавать и анимировать простые 3D объекты.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов					
		Базовый уровень освоения программы			Продвинутый уровень освоения программы		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1	Виды анимации. Интерфейс программы «AdobeAfterEffects». Понятие «ключевой кадр» (ключ)	1	2	3	1	2	3
2	Основные параметры, которые можно заанимировать у 2Dобъекта. Создание	0,5	3,5	4	1	5	6

	короткого ролика с анимацией основных параметров. Понятие «прекомпозиция»						
3	Функция TrimPath (анимация обводки). Разработка анимации (рецепта или инструкции) с использованием данной функции	0,5	2,5	3	1	5	6
4	Морфинг. Деформация шейпов. Разработка анимации с морфингом	0,5	3,5	4	1	5	6
5	Основные способы анимации текста. Разработка анимации с текстом	0,5	1,5	2	1	2	3
6	Работа с ключевыми кадрами при помощи выражений («expressions»). Основные выражения в After Effects. Создание анимации с выражениями	1	6	7	1	8	9
7	Анимация 3D объектов. Создание простейшей 3D анимации	1	2	3	1	5	6
	Итого часов по модулю:	5	21	26	7	32	39

Содержание учебного модуля

Тема 1. Виды анимации. Интерфейс программы «AdobeAfterEffects». Понятие «ключевой кадр» (ключ).

Теория.

На базовом уровне: Виды анимации: стоп-моушн анимация и анимация по ключевым кадрам. Понятие «ключевой кадр». Знакомство с программой «AdobeAfterEffects».

Дополнительно на продвинутом уровне: Иерархия объектов.

Практика.

На базовом уровне: Упражнение по созданию различных объектов (простых геометрических фигур), их перемещению, удалению, изменению цвета, размера и т.п.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнение по созданию различных объектов (сложных геометрических фигур), их перемещению, удалению, изменению цвета, размера.

Входная диагностика. Диагностическое упражнение «Как в «Иллюстраторе» по поиску схожих функций в AdobeAfterEffects и AdobeIllustrator.

Тема 2. Основные параметры, которые можно заанимировать у 2D-объекта. Создание короткого ролика с анимацией основных параметров. Понятие «прекомпозиция».

Теория.

На базовом уровне: Анимация плоских объектов: какие параметры можно заанимировать: масштаб, позицию, вращение и непрозрачность.

Дополнительно на продвинутом уровне: Понятие «прекомпозиция».

Практика.

На базовом уровне: Практическая работа по разработке анимации основных параметров простых объектов (геометрических фигур).

Дополнительно на продвинутом уровне: Практическая работа по объединению объектов в прекомпозиции и анимации прекомпозиций.

Тема 3. Функция TrimPath (анимация обводки). Разработка анимации (рецепта или инструкции) с использованием данной функции.

Теория.

На базовом уровне: Функция TrimPath: как с ней работать.

Дополнительно на продвинутом уровне: Дополнительные возможности функции TrimPath.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по разработке анимации рецепта или инструкции с помощью функции TrimPath.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по использованию дополнительных возможностей функции TrimPath.

Тема 4. Морфинг. Деформация шейпов. Разработка анимации с морфингом.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «морфинг». Способы деформации шейпов.

Дополнительно на продвинутом уровне: Способы разработки анимации с морфингом.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по разработке анимации с использованием морфинга.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по деформации шейпов и по отработке способов анимации с морфингом.

Тема 5. Основные способы анимации текста. Разработка анимации с текстом.

Теория.

На базовом уровне: Где применяется анимация текстов. Анимация при помощи аниматоров. Анимация по маске.

Дополнительно на продвинутом уровне: Побуквенная анимация.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по разработке анимации текста.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по отработке способов анимации по маске и побуквенной анимации.

Тема 6. Работа с ключевыми кадрами при помощи выражений («expressions»). Основные выражения в AfterEffects. Создание анимации с выражениями.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «выражение» применительно для работы с ключевыми кадрами в анимации. Простые выражения для анимации (LoopIn/LoopOut, Bounce, Wiggle).

Дополнительно на продвинутом уровне: Способы создания анимации с выражениями.

Практика.

На базовом уровне: Практическая работа по работе с выражениями.

Дополнительно на продвинутом уровне: Тест по теме «Анимация по ключевым кадрам».

Тема 7. Анимация 3D объектов. Создание простейшей 3D анимации.

Теория.

На базовом уровне: Отличие 2D-объектов от 3D. Дополнительная ось Z.

Дополнительно на продвинутом уровне: Способы создания объемных объектов методом «выдавливания».

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по разработке анимации простого 3D-объекта.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения на отработку способов создания объемных объектов методом «выдавливания».

Подведение итогов модуля. Онлайн-выставка работ в сообществе «It-Куб» в социальной сети «ВКонтакте».

МОДУЛЬ 3 «АНИМАЦИОННЫЙ РОЛИК»

Модуль направлен на развитие творческих способностей обучающихся в области компьютерной графики и анимации, актуализацию знаний, полученных в предыдущих модулях и создание условий для применения их на практике в ходе проектной работы по созданию собственных анимационных роликов трёх видов и типов: групповой с заданной темой, коллективный без заданной конкретной темы, но с заданной «атмосферой» музыки и индивидуальный творческий проект без каких-либо заданных заранее условий, кроме временных ограничений.

Цель модуля – создание условий для творческого развития обучающихся в области компьютерной графики и анимации в ходе проектной работы по созданию собственных анимационных роликов.

Задачи модуля:

- 1) Актуализировать знания учащихся, полученные в предыдущих модулях, и создать условия для успешного применения их на практике в ходе работы над проектами.
- 2) Формировать умения работы со сценарием и раскадровкой будущих роликов.
- 3) Развивать навыки работы в команде и основные навыки проектной деятельности (соблюдение логики работы над проектом, планирование времени и т.п.).
- 4) Воспитывать интерес к культуре, истории и социально-экономическим особенностям родной Самарской области, чувство патриотизма и гордости за свой народ.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать

на базовом уровне:

- понятие «раскадровка», «сценарий», «клип»;
- основные этапы проектной деятельности;

дополнительно на продвинутом уровне:

- способы презентации проекта;

будут уметь

на базовом уровне:

- составлять раскадровку будущего ролика;
- самостоятельно разрабатывать короткие анимационные ролики (до 1 минуты) или составные части роликов и презентовать их в группе;

дополнительно на продвинутом уровне:

- планировать свою работу над проектом.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов					
		Базовый уровень освоения программы			Продвинутый уровень освоения программы		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1	Групповой проект анимационного ролика без слов об особенностях Самарской области	0	6	6	0	9	9
2	Коллективный проект анимационного ролика «Музыкальный клип»	0	6	6	0	9	9
3	Индивидуальный проект собственного анимационного ролика	0	8	8	0	12	12
	Итого часов по модулю:	0	20	20	0	30	30

Содержание учебного модуля

Тема 1. Групповой проект анимационного ролика без слов об особенностях Самарской области.

Теория.

На базовом уровне: Самарская область, исторические и культурные особенности: о чем можно сделать ролик?

Дополнительно на продвинутом уровне: Самарская область, социально-экономические, территориальные и промышленные особенности: о чем можно сделать ролик?

Практика.

На базовом уровне: Конкретизация темы. Мозговой штурм «Какие техники мы знаем и что мы можем применить в ролике?». Формирование проектных групп. Коллективная разработка раскадровки будущего ролика. Разработка и сбор анимированных сцен в один анимационный ролик. Просмотр и обсуждение.

Дополнительно на продвинутом уровне: Планирование проекта.

Тема 2. Коллективный проект анимационного ролика «Музыкальный клип».

Теория.

На базовом уровне: Понятие «музыкальный клип».

Дополнительно на продвинутом уровне: Художественные особенности музыкальных клипов.

Практика.

На базовом и продвинутом уровне: Выбор музыкальной темы для будущего клипа. Коллективная разработка раскадровки будущего ролика. Разработка и сборка анимированных сцен в один анимационный ролик. Презентация готового ролика. Просмотр и обсуждение.

Тема 3. Индивидуальный проект собственного анимационного ролика.

Теория.

На базовом уровне: Сценарий анимационного ролика: что необходимо учесть.

Дополнительно на продвинутом уровне: Правила оформления сценария.

Практика.

На базовом и продвинутом уровне: Разработка сценария и раскадровки будущего ролика. Разработка и сборка анимированных сцен. Презентация готового ролика. Просмотр и обсуждение.

Подведение итогов модуля. Размещение и презентация роликов в группе «ИТ-Куб» в социальной сети «ВКонтакте».

Подведение итогов учебного года. Промежуточная аттестация обучающихся: диагностическая практическая работа «Автобус в лето». Участие в Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Коллективное обсуждение итогов года. Праздник окончания учебного года.

Второй год обучения

МОДУЛЬ 1 «ИЗОМЕТРИЧЕСКИЕ ИЛЛЮСТРАЦИИ»

Модуль направлен на развитие пространственного мышления учащихся посредством освоения ими основных способов построения изометрических иллюстраций в программе AdobeIllustrator, а также на знакомство с понятием «изометрия» и «изометрическая проекция» и разработку учащимися собственной изометрической иллюстрации.

Цель модуля – развитие пространственного мышления учащихся посредством освоения ими основных способов построения изометрии в программе AdobeIllustrator и разработки собственной изометрической иллюстрации.

Задачи модуля:

- 1) Познакомить с понятием «изометрия» и особенностями изометрической проекции.
- 2) Сформировать умения построения изометрии в программе AdobeIllustrator.
- 3) Развивать пространственное и креативное мышление в процессе работы над собственной изометрической иллюстрацией.
- 4) Воспитать чувство красоты и гармонии, а также усидчивость и терпение.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать

на базовом уровне:

- понятие «изометрия» и основные особенности изометрических проекций;

дополнительно на продвинутом уровне:

- понятие и назначение «изометрической сетки»;

будут уметь

на базовом уровне:

- создавать простые изометрические иллюстрации в программе AdobeIllustrator;
- строить изометрическую сетку 1 в программе AdobeIllustrator;

дополнительно на продвинутом уровне:

- записывать операции по построению изометрических проекций для автоматизации работы в программе AdobeIllustrator.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов					
		Базовый уровень освоения программы			Продвинутый уровень освоения программы		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1	Понятие изометрии. Изометрическая проекция. Основные способы построения изометрии в программе AdobeIllustrator	1	1	2	1	2	3
2	Построение изометрической сетки и запись операций для будущей иллюстрации	1	1	2	1	2	3
3	Создание изометрической иллюстрации	0	4	4	0	9	9
	Итого часов по модулю:	2	6	8	2	13	15

Содержание учебного модуля

Тема 1. Понятие изометрии. Изометрическая проекция. Основные способы построения изометрии в программе AdobeIllustrator.

Теория.

На базовом уровне: Понятие изометрии. Изометрическая проекция и ее особенности. Основные способы построения изометрии в программе AdobeIllustrator.

Дополнительно на продвинутом уровне: Особенности построения изометрии в AdobeIllustrator.

Практика.

На базовом уровне: Упражнение по построению изометрических проекций простых фигур «от руки» при помощи линейки и транспортира. Разработка эскиза будущей иллюстрации в изометрии.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по отработке способов построения изометрии в программе AdobeIllustrator.

Входная диагностика. Диагностическое упражнение «да/нет» по определению изометрических проекций.

Тема 2. Построение изометрической сетки и запись операций для будущей иллюстрации.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «изометрическая сетка». Понятие «операция» в AdobeIllustrator.

Дополнительно на продвинутом уровне: Способы создания изометрической сетки.

Практика.

На базовом уровне: Построение изометрической сетки для будущей иллюстрации. Запись операций.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по отработке способов построения изометрической сетки и записи операций.

Тема 3. Создание изометрической иллюстрации.

Теория.

На базовом уровне: Особенности изометрических иллюстраций.

Дополнительно на продвинутом уровне: Способы создания изометрических иллюстраций.

Практика.

На базовом и продвинутом уровне: Творческая работа по разработке изометрической иллюстрации в AdobeIllustrator согласно эскизу.

Подведение итогов модуля. Выставка иллюстраций в группе «IT-Куб» в социальной сети «ВКонтакте».

МОДУЛЬ 2 «ПЕРСОНАЖИ»

Модуль направлен на развитие творческих способностей путем разработки собственных персонажей для игр, рекламы, анимационных фильмов, изучения основ построения человеческой фигуры, различных поз, базовых эмоций персонажа, правил работы с референсами при разработке иллюстраций, а также основы анимации персонажа.

Цель модуля – развитие творческих способностей путем разработки собственных персонажей для игр, рекламы, анимационных фильмов.

Задачи модуля:

- 1) Сформировать базовые умения построения фигуры человека в различных позах, а также базовых эмоций человека.
- 2) Сформировать умения анимации базовых эмоций человека.
- 3) Развивать креативность, а также чувство цвета и пропорций.
- 4) Воспитывать чувство красоты, терпение и усидчивость.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать

на базовом уровне:

- понятие «персонаж» и основные сферы применения персонажей;
- название шести базовых эмоций человека;
- понятие «референс»;

дополнительно на продвинутом уровне:

- назначения референсов;

будут уметь

на базовом уровне:

- передавать характер персонажа через его форму;
- разрабатывать скелет персонажа;
- анимировать базовые эмоции человека;
- отличать статичную и динамичную позу;
- разрабатывать собственного персонажа

дополнительно на продвинутом уровне:

- разрабатывать простое окружение персонажа.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов					
		Базовый уровень освоения программы			Продвинутый уровень освоения программы		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1	Понятие персонажа. Где используются персонажи. Влияние формы на характер персонажа	1	3	4	1	5	6
2	Эмоции персонажа. Анимация эмоций	0,5	4,5	5	1	8	9
3	Скелет и поза персонажа в иллюстрации. Статичная и динамичная поза. Работа с референсами	0,5	4,5	5	1	8	9
4	Разработка собственного персонажа и окружения (среды). Простая анимация персонажа	0	8	8	0	9	9
Итого часов по модулю:		2	20	22	3	30	33

Содержание обучения

Тема 1. Понятие персонажа. Где используются персонажи. Влияние формы на характер персонажа.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «персонаж». Где применяются персонажи.

Дополнительно на продвинутом уровне: Влияние формы на характер персонажа.

Практика.

На базовом уровне: Практическая работа по разработке персонажа определенного характера.

Дополнительно на продвинутом уровне: Тестовое задание «Откуда персонаж?».

Тема 2. Эмоции персонажа. Анимация эмоций.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «эмоция». Базовые эмоции человека и как они изображаются.

Дополнительно на продвинутом уровне: Разнообразие эмоций. Изображение эмоций.

Практика.

Практическая работа по разработке базовых эмоций персонажа. Анимация одной из эмоций.

Дополнительно на продвинутом уровне: Анимация всех базовых эмоций.

Тема 3. Скелет и поза персонажа в иллюстрации. Статичная и динамичная поза. Работа с референсами.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «референс». Скелет. Построение скелета. Статичная и динамичная поза.

Дополнительно на продвинутом уровне: Способы работы с референсами при построении позы.

Практика.

На базовом уровне: Практическая работа по разработке скелета и статичной позы персонажа с использованием референсов.

Дополнительно на продвинутом уровне: Практическая работа по разработке скелета и динамичной позы персонажа с использованием референсов.

Тема 4. Разработка собственного персонажа и окружения (среды). Простая анимация персонажа.

Теория.

На базовом уровне: Окружение (среда) персонажа.

Дополнительно на продвинутом уровне: Легенда персонажа.

Практика.

На базовом уровне: Практическая работа по разработке собственного персонажа и его простого окружения (среды). Простая анимация персонажа.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по разработке легенды персонажа.

Подведение итогов модуля. Выставка иллюстраций в группе «IT-куб» в социальной сети «ВКонтакте».

МОДУЛЬ 3 «ИЛЛЮСТРАЦИЯ И АНИМАЦИЯ В МАРКЕТИНГЕ И ВЕБ-ДИЗАЙНЕ»

Модуль направлен на знакомство учащихся с различными сферами применения иллюстрации и анимации в области маркетинга и веб-дизайна, формирование базовых умений разработки и анимации логотипов, анимации текстов, работы с мокапами при разработке упаковки товара, умений разрабатывать и анимировать стикеры для мессенджеров и соцсетей, а также создавать и анимировать интерфейсы мобильных приложений и их элементов.

Цель модуля – знакомство обучающихся с различными сферами применения иллюстрации и анимации в области маркетинга и веб-дизайна.

Задачи модуля:

- 1) Формировать базовые умения разработки и анимации логотипов, стикеров, анимированных текстов.
- 2) Формировать базовые умения разработки упаковки товара и работы с мокапами.
- 3) Формировать базовые умения разработки и анимации интерфейсов мобильных приложений и их элементов.
- 4) Развивать предпринимательское решение, способность анализировать рынок дизайна, тренды.
- 5) Воспитывать чувство меры, гармонии, красоты, усидчивость и терпение.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать

на базовом уровне:

- понятия «маркетинг», «веб-дизайн», «логотип», «мокап», «стикер», «интерфейс»;

- основные правила разработки логотипов;
дополнительно на продвинутом уровне:
- требования к разработке стикеров;
будут уметь
на базовом уровне:
- разрабатывать и анимировать простые логотипы;
- создавать тексты при помощи инструмента «перо» и анимировать их;
- разрабатывать и анимировать стикеры;
- использовать мокапы для разработки упаковки товара;
дополнительно на продвинутом уровне:
- анимировать интерфейсы мобильных приложений и их элементы.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов					
		Базовый уровень освоения программы			Продвинутый уровень освоения программы		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1	Понятие «маркетинг», «понятие веб-дизайн». Сферы применения анимации и иллюстрации в маркетинге и веб-дизайне	0,5	1,5	2	1	2	3
2	Работа с текстом. Анимация текстов	0,5	3,5	4	1	5	6
3	Упаковка товара. Работа с мокапами	0,5	4,5	5	1	8	9
4	Логотипы. Анимация логотипов	0,5	4,5	5	1	8	9
5	Стикеры для мессенджеров и соцсетей	0,5	5,5	6	1	8	9
6	Интерфейс мобильных приложений. Анимация интерфейса	0,5	5,5	6	1	8	9
	Итого часов по модулю:	3	25	28	6	39	45

Содержание учебного модуля

Тема 1. Понятие «маркетинг», «понятие веб-дизайн». Сферы применения анимации и иллюстрации в маркетинге и веб-дизайне.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «маркетинг», понятие «веб-дизайн».

Дополнительно на продвинутом уровне: Как применяется анимация и иллюстрация в маркетинге и веб-дизайне.

Практика.

На базовом уровне: Практическая работа по созданию иконок мобильных приложений.

Дополнительно на продвинутом уровне: Диагностическое упражнение «Угадай бренд».

Тема 2. Работа с текстом. Анимация текстов.

Теория.

На базовом уровне: Шрифты и разработка текста «вручную». Где нужны тексты.

Дополнительно на продвинутом уровне: Выбор шрифта в зависимости от целевой установки.

Практика.

На базовом уровне: Разработка текста при помощи инструмента «перо» и его анимация.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнение по выбору шрифтов в зависимости от целевой установки.

Тема 3. Упаковка товара. Работа с мокапами.

Теория.

На базовом уровне: Упаковка товара. Понятие «мокап».

Дополнительно на продвинутом уровне: Требования к дизайну упаковки.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по разработке дизайна упаковки и вставки ее в мокап.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнение по разработке дизайна упаковки разного назначения.

Тема 4. Логотипы. Анимация логотипов.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «логотип».

Дополнительно на продвинутом уровне: Требования к разработке логотипов.

Практика.

На базовом уровне: Практическая работа по разработке и анимации логотипа.

Дополнительно на продвинутом уровне: Разработка и анимация логотипов разных видов.

Тема 5. Стикеры для мессенджеров и соцсетей.

Теория.

На базовом уровне: Понятия «стикер», назначения стикеров. Анимированные стикеры.

Дополнительно на продвинутом уровне: Требования к стикерам для загрузки в различные соцсети.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по разработке одного анимированного стикера.

Дополнительно на продвинутом уровне: Разработка нескольких анимированных стикеров.

Тема 6. Интерфейс мобильных приложений. Анимация интерфейса.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «интерфейс».

Дополнительно на продвинутом уровне: Требования к интерфейсу мобильных приложений.

Практика.

На базовом уровне: Практическая работа по разработке анимации одного элемента интерфейса мобильного приложения.

Дополнительно на продвинутом уровне: Практическая работа по разработке анимации нескольких элементов интерфейса мобильного приложения.

Подведение итогов модуля. Выставка иллюстраций в группе «IT-Куб» в социальной сети «ВКонтакте».

МОДУЛЬ 4 «СЮЖЕТНЫЙ АНИМАЦИОННЫЙ РОЛИК С ПЕРСОНАЖЕМ»

Модуль направлен на развитие творческих способностей обучающихся в процессе разработки ими собственного анимационного ролика с персонажем, формирование умений разработки истории (сценария), раскадровки, формирование базовых представлений о крупности плана, а также актуализацию умений анимирования простых движений персонажа и его эмоций.

Цель модуля – развитие творческих способностей обучающихся в процессе разработки ими собственного анимационного ролика с персонажем

Задачи модуля:

1) Сформировать базовые представления о крупности плана и специфике их использования в анимационном фильме.

- 2) Актуализировать знания и умения анимирования простых движений персонажа и его эмоций.
- 3) Развивать креативность, а также чувство цвета и пропорций.
- 4) Воспитывать чувство красоты, терпение и усидчивость.

Ожидаемые предметные результаты освоения модуля

По окончании модуля обучающиеся

будут знать

на базовом уровне:

- названия различной крупности плана;

дополнительно на продвинутом уровне:

- назначение каждой крупности плана для решения той или иной художественной задачи;

будут уметь

на базовом уровне:

- разрабатывать легенду персонажа и создавать историю (сценарий) анимационного ролика в соответствии с ней;
- разрабатывать раскадровку будущего ролика с использованием различной крупности плана;
- подбирать и накладывать музыку на готовую анимацию;

дополнительно на продвинутом уровне:

- подбирать и накладывать звуковые эффекты на готовую анимацию.

Учебно-тематический план модуля

№	Наименование тем	Количество часов					
		Базовый уровень освоения программы			Продвинутый уровень освоения программы		
		Теория	Практика	Всего	Теория	Практика	Всего
1	Разработка легенды и эскиза персонажа	0	2	2	0	3	3
2	Разработка сценария и раскадровки ролика. Крупности плана	1	2	3	1	2	3
3	Разработка ролика	0	13	13	0	15	15
	Итого часов по модулю:	1	17	18	0	21	21

Содержание учебного модуля

Тема 1. Разработка легенды и эскиза персонажа.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «легенда персонажа». Эскиз.

Дополнительно на продвинутом уровне: Способы разработки легенды персонажа.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по разработке эскиза персонажа для будущего ролика и его легенды.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по отработке способов разработки легенды персонажа.

Входная диагностика. Диагностическое упражнение на развитие писательских навыков «Сделай хуже».

Тема 2. Разработка сценария и раскадровки ролика. Крупности плана.

Теория.

На базовом уровне: Понятие «крупность плана». Виды крупности плана.

Дополнительно на продвинутом уровне: Художественные задачи, решаемые с помощью крупности плана.

Практика.

На базовом уровне: Творческая работа по разработке сценария и раскадровки будущего анимационного ролика с использованием разных видов крупности плана.

Дополнительно на продвинутом уровне: Упражнения по созданию раскадровок с использованием разных видов крупности плана.

Тема 3. Разработка ролика.

Теория.

На базовом уровне: Настройки композиции проекта.

Дополнительно на продвинутом уровне: Настройки рендера.

Практика.

На базовом и продвинутом уровне: Творческая работа по разработке ролика согласно раскадровке и сценарию.

Подведение итогов модуля. Общий просмотр и анализ анимационных роликов. Выставка иллюстраций в группе «IT-Куб» в социальной сети «ВКонтакте».

Подведение итогов учебного года. Итоговая аттестация обучающихся: диагностическая практическая работа «Ура, каникулы!». Участие в Фестивале интеллекта творчества «Мы в Центре». Коллективное обсуждение итогов года. Праздник окончания учебного года.

ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Реализовывать программу может педагог, имеющий высшее педагогическое образование, обладающий достаточными знаниями и опытом практической работы со школьниками, а также обладающий навыками работы в специальных компьютерных программах и сервисах. Также педагоги, реализующие программы центра цифрового образования It-куб, в обязательном порядке проходят курсы повышения квалификации по программе «It-куб: педагоги дополнительного образования».

Педагог дополнительного образования должен пройти профессиональную переподготовку или курсы повышения квалификации (в объеме 72 и более часов) в области инклюзивного образования, подтвержденную сертификатом установленного образца.

Для проведения мастер-классов по иллюстрации и анимации могут привлекаться профессиональные художники, дизайнеры, аниматоры, программисты.

Для проведения диагностики психического развития обучающихся к работе по программе привлекается психолог, владеющий методиками работы с детьми школьного возраста.

Методическое обеспечение

1. Педагогические технологии, методы, приемы и формы организации образовательного процесса

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

№	Педагогические технологии	Применение в программе
1-	Метод проектов	В рамках каждого модуля обучающимися разрабатываются собственные продукты с использованием элементов метода проектов (собственные иконки, иллюстрации, ролики и т.п.)
2-	Информационные технологии	Поиск, сбор и систематизация информации и изображений с использованием Интернет. Использование специальных компьютерных программ и сред программирования для выполнения творческих заданий

2. Учебно-методический комплекс программы

Для реализации программы «Студия компьютерной иллюстрации и анимации «АРТиШок» сформирован учебно-методический комплекс, который имеет следующие разделы и включает следующие материалы:

1) Методические материалы для педагога:

1. Сценарий дня открытых дверей в объединении.
2. Сценарий праздника окончания учебного года в объединении.
3. Комплексы оздоровительно-профилактических упражнений, предотвращающих и снижающих утомление обучающихся (для младшего и среднего школьного возраста).
4. Инструкции по охране труда и технике безопасности.
5. Положение о проведении итогового мероприятия МБОУ ДО ГЦИР Фестиваля интеллекта творчества «Мы в Центре».
6. Положения, приказы, информационные письма о проведении мероприятий различного уровня по профилю объединения.
7. Диагностические материалы (примеры тестов по темам модулей см. в приложении 2).
8. Лист результатов диагностики.

3) Дидактические и наглядные материалы для обучающихся:

№	Название дидактического средства	Цель использования
1.	Наборы стикеров для мессенджеров и социальных сетей	Наглядное пособие

2.	Альбом персонажей из игр/мультфильмов	Наглядное пособие
3.	Медиапрезентация «Основы композиции. Правила компоновки объектов» (см. Приложение 3. Методические материалы. Пример 1)	Первый год обучения. Модуль 1. Тема 7. Получение наглядных инструкций для последующего выполнения творческого задания
4.	Медиапрезентация «Свет и тень в иллюстрации» » (см. Приложение 3. Методические материалы. Пример 2)	Первый год обучения. Модуль 1. Тема 5. Получение наглядных инструкций для последующего выполнения творческого задания
5.	Медиапрезентация «Цветовые гармонии в иллюстрации»	Первый год обучения. Модуль 1. Тема 4. Получение наглядных инструкций для последующего выполнения творческого задания
6.	Медиапрезентация «Влияние формы на характер персонажа»	Второй год обучения. Модуль 2 «Персонажи». Тема 1. Получение наглядных инструкций для последующего выполнения творческого задания
7.	Раздаточные карточки «Базовые эмоции персонажа»	Второй год обучения. Модуль 1 «Персонажи». Тема 2 «Эмоции персонажей». Наглядная помощь в выполнении учебных упражнений по эмоциям
8.	Раздаточные карточки «Пропорции тела человека в зависимости от возраста»	Второй год обучения. Модуль 2 «Персонажи». Тема 1. Получение наглядных инструкций для последующего выполнения творческого задания
9.	Учебные материалы для дистанционного обучения по теме «Графика для компьютерных игр»	для проведения занятий при переходе на дистанционное обучение в период введения ограничительных мер по предупреждению распространения коронавирусной инфекции. Занятия проводятся в формате офлайн на дистанционной платформе сайта МБОУ ДО ГЦИР. Учебные материалы включают 6 занятий

3) Сборник авторских видеозанятий:

№	Тема занятия	Ссылка на видео
1	Цветовые гармонии при создании натюрморта. Разработка иллюстрации «Осенний натюрморт»	https://youtu.be/amBsN7YUFD8
2	Свет и тень в иллюстрации	https://youtu.be/li5OtXsW3R8
3	Источник света в иллюстрации	https://youtu.be/SlAxlWqFOU
4	Основы композиции. Один объект на холсте	https://youtu.be/5qwduggjM3M
5	Основы композиции. Несколько объектов на холсте. Равновесие	https://youtu.be/Rk8vZGu6ZEA
6	Основы анимации. Виды анимации. Покадровая анимация	https://youtu.be/X1vR_JPOQDM
7	Анимация по ключевым кадрам	https://youtu.be/Ih3cckw9rRE
8	Графика для компьютерных игр. Виды компьютерных игр. Персонаж	https://youtu.be/J1f6mpjFHLw
9	Графика для компьютерных игр. Сцена простой игры типа «Аркада (платформер)»	https://youtu.be/0pxN-gHxFdc
10	Графика для компьютерных игр. Сцена простой игры типа «Головоломка»	https://youtu.be/kB5d1mYEdNw

Информационное обеспечение

1. Литература для обучающихся:

- 1) Бикич, В. Изучай и пробуй. Большая книга о профессиях с заданиями / Весна Бикич, Крис Макгауан, Никола Божич – М. : Лаборатория знаний, 2020. – 319с.
- 2) Полякова, В. AdobeIllustrator за 1 час! Видео. [Электронный ресурс]: https://youtu.be/FE_EOOGfqBY.
- 3) Лукьянов, И. AfterEffects для начинающих. Видео. [Электронный ресурс]: <https://youtu.be/u16cgmmel-Q>.

2. Литература для педагога:

- 1) Андерсон, К. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / Кеннет Андерсон, Девон Кэди-Ли, СесильКарре, ХоллиМигерт; Пер. Герасимчук Э. – М. : Эксмо, 2021. – 304с. – (Учимся рисовать на компьютере и планшете).
- 2) Армстронг, Т. Ты можешь больше, чем ты думаешь / Томас Армстронг – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 208с.
- 3) Гин, А.А. Приёмы педагогической техники. Свобода выбора. Открытость. Деятельность. Обратная связь. Идеальность: Пособие для учителей / А.А. Гин. – М. : Вита-Пресс, 2022. – 112 с. – (Школа креативного мышления).
- 4) Золотарева, А.В. Методика преподавания по программам дополнительного образования детей. Учебник и практикум / А.В. Золотарева, Г.М. Криницкая, А.Л. Пикина – М. :Юрайт, 2016. – 400с. – (Профессиональное образование).
- 5) Конасова, Н.Ю. Оценка результатов дополнительного образования детей. ФГОС. / Н.Ю. Конасова. - Волгоград: Учитель, 2016. – 121с. – (Образовательный мониторинг).
- 6) Кэттиш, А. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. / Анна Кэттиш, Иван Смирнов, Тата Че – СПб. : Питер, 2021. – 272с. – (Компьютерная графика и мультимедиа).
- 7) Лавина, Т.А. Толковый словарь терминов понятийного аппарата информатизации образования. / Т.А. Лавина, И.В. Роберт - М.: 2006. - 180 с.
- 8) Леонтович, А.В. Исследовательская и проектная работа школьников. 5-11 класс / А.В.Леонтович, А.С. Саввичев – М.: ВАКО, 2018. – 160 с. – (Современная школа).
- 9) Носов, Н.А. Словарь виртуальных терминов // Труды лаборатории виртуалистики. Выпуск 7, Труды Центра профориентации. – М. : Путь, 2000. - 69 с.
- 10) Педагогика дополнительного образования. Работа с детьми с особыми образовательными потребностями : учебное пособие для вузов / Л. В. Байбородова [и др.]; под редакцией Л. В. Байбородовой. — 2-е изд., испр. и доп. — М. : Издательство Юрайт, 2023. — 241 с. — (Высшее образование).
- 11) Пинская, М.А. Оценивание для обучения: Практическое руководство / М.А. Пинская – М. : Чистые пруды, 2009. – 32с. – (Библиотечка «Первого сентября». Серия «Управление школой». Вып 28).
- 12) Скрылина, С: Путешествие в страну компьютерной графики / Софья Скрылина – СПб. : ВHV, 2014. – 128с. – (Волшебный компьютер).
- 13) Староверова, М.С. Инклюзивное образование. Настольная книга педагога, работающего с детьми с ОВЗ. Методическое пособие / М.С. Староверова, Е.В. Ковалев, А.В. Захарова – М.: Владос, 2019. – 167с. – (Коррекционная педагогика).

3. Используемые интернет-ресурсы

№	Интернет-адрес	Название ресурса
1.	http://xn--80acudg0cj.xn--p1ai/	Центры цифрового образования детей «It-куб»
2.	http://programishka.ru	Програмишка.рф. Видеоуроки
3.	http://infourok.ru	Инфоурок - ведущий образовательный портал России

4.	http://schools.keldysh.ru/labmro	методический сайт лаборатории методики и информационной поддержки развития образования МИОО
5.	https://itgen.io/obuchenie-illustrator	Занятия по векторной графике в ILLUSTRATOR: Айтигенио
6.	https://itgen.io/after-effects-anime-studio	Курсы анимации для детей и подростков. Айтигенио

Материально-техническое обеспечение программы

1) Учебный компьютерный класс, удовлетворяющий санитарно–гигиеническим требованиям, для занятий группы 12 человек (компьютеры, рабочие места для обучающихся, доска, шкаф для УМК, шкафы для хранения материалов, инструментов, инвентаря и оборудования). Комната для занятий должна быть хорошо освещена (естественным и электрическим светом). В кабинете должны быть созданы условия для безопасной работы за компьютерами (изолированные провода, система хранения компьютеров, отсутствие проводов на полу).

При организации учебного пространства в кабинете, где занимаются дети с ОВЗ, используются матовые поверхности; на окнах обязательны жалюзи, позволяющие регулировать световой поток, мебель расположена таким образом, чтобы обеспечить широкие проходы, отсутствие нагромождений, незащищённых выступающих углов и стеклянных поверхностей, удобные подходы к компьютерам, столу педагога, входным дверям.

2) Оборудование и программное обеспечение, необходимое для реализации программы:

- 2.1. Программное обеспечение (на каждом персональном компьютере для ребенка): операционная система, офисные программы, AdobeIllustrator, AfterEffects.
- 2.2. Компьютер с выделенным каналом выхода в Интернет (на каждом персональном компьютере для ребенка);
- 2.3. Мультимедийная проекционная установка или интерактивная доска;
- 2.4. МФУ (принтер черно-белый, цветной; сканер, ксерокс);
- 2.5. Мобильный телефон или планшет с возможностью выхода в Интернет и с установленными приложениями Quiver, GoogleExpedition, ScetchAR.

3) Канцелярские принадлежности и подсобные материалы и инструменты: ручки, карандаши, маркеры, цветные карандаши, ластик; бумага (альбомы для рисования А4 или блокноты), клей, ножницы, степлеры, клейкая бумажная лента, скотч, декоративные кнопки, скрепки-зажимы.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ, использованной при составлении программы

1. Андерсон, К. Создание персонажей для анимации, видеоигр и книжной иллюстрации / Кеннет Андерсон, Девон Кэди-Ли, Сесиль Карре, Холли Мигерт; Пер. Герасимчук Э. – М. : Эксмо, 2021. – 304с. – (Учимся рисовать на компьютере и планшете).
2. Буйлова, Л.Н. Современные тенденции обновления содержания дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. [Электронный ресурс] / Научная электронная библиотека КиберЛенинка. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennye-tendentsii-obnovleniya-soderzhaniya-dopolnitelnyh-obscheobrazovatelnyh-obscherazvivayuschih-programm/viewer>
3. Закон Российской Федерации «Об образовании» № 273-ФЗ, 26.12.2012 г. [Электронный ресурс] / Закон об образовании РФ. – Режим доступа : <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
4. Концепция развития дополнительного образования детей. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р. [Электронный ресурс] / Интернет-портал «Правительство Российской Федерации» – Режим доступа : <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
5. Методические рекомендации «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации». Письмо Министерства просвещения РФ № АБ-3924/06 от 30.12.2022 г. [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов - Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/a25d20322f2891abf3ed59497632d302/>
6. Методические рекомендации по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы). Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ № 09-3242 от 18.11.2015 г. [Электронный ресурс] / Самарский дворец детского и юношеского творчества. – Режим доступа : <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
8. Методические рекомендации по проектированию разноуровневых дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. / РМЦ ГБОУ ДО СО СДДЮТ – Самара, 2021 [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области - Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
9. Методические рекомендации по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ. Письмо Министерства образования и науки Самарской области № МО-1141-ТУ от 12.09.2022 года. [Электронный ресурс] / Региональный модельный центр дополнительного образования детей в Самарской области. Методические материалы. Проектирование дополнительных общеобразовательных программ. – Режим доступа: <http://rmc.pioner-samara.ru/index.php/metodicheskie-materialy>
10. Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей. Письмо Минобрнауки России № ВК-641/09 от 29 марта

- 2016 года [Электронный ресурс] / Департамент образования города Москвы. Документы – Режим доступа: <http://dogm.mos.ru/legislation/lawacts/3978733/>
11. 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. Письмо Министерства просвещения РФ № ГД-39/04 от 19.03.2020 года. [Электронный ресурс] / Министерство просвещения Российской Федерации. Банк документов – Режим доступа: <https://docs.edu.gov.ru/document/26aa857e0152bd199507ffaa15f77c58/>
 12. Положение о порядке разработки, экспертизы и утверждения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы МБОУ ДО ГЦИР (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 62 от 24.08.2020 г.) [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrd4>
 13. Положение о проведении педагогического мониторинга, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 88 от 07.12.2020 г.). [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: <https://clck.ru/VXrRg>
 14. Положение об организации образовательного процесса с использованием дистанционных образовательных технологий (утверждено приказом директора МБОУ ДО ГЦИР № 78 от 28.08.2019 г.). [Электронный ресурс] / Гуманитарный центр интеллектуального развития. Документы. – Режим доступа: http://cir.tgl.ru/sp/pic/File/nast/Polozhenie_o_distantne_2020_na_sayt.pdf
 15. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"[Электронный ресурс] / Интернет-портал «Российская газета» - Режим доступа: <https://rg.ru/2020/12/22/rospotrebnadzor-post28-site-dok.html>
 16. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. N 2 "Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" [Электронный ресурс] / Информационно-правовой портал «Гарант.РУ» - Режим доступа: https://base.garant.ru/400274954/#block_1000
 17. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23 августа 2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ». [Электронный ресурс] / Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования - Режим доступа: <http://fgosvo.ru/news/6/3207>.
 18. Приказ Министерства образования и науки РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам». [Электронный ресурс] / Официальный интернет-портал правовой информации. Государственная система правовой информации. – Режим доступа: <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202209270013>
 19. Приказ Министерства просвещения РФ от 2 декабря 2019 г. № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды». [Электронный ресурс] / Информационно-правовой портал «Гарант.РУ» - Режим доступа: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/73235976/>
 20. Центры цифрового образования детей «It-куб». Банк документов [Электронный ресурс] / Академия Минпросвещения России - Режим доступа: <https://apkpro.ru/natsproektobrazovanie/bankdokumentov/>

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарный учебный график программы

Календарный учебный график программы составлен в соответствии с локальным актом «Календарный учебный график МБОУ ДО ГЦИР городского округа Тольятти на 2023-2024уч.г.», принятым решением педагогического совета от 29 июня 2023 г., протокол № 5.

<i>Месяц</i>	<i>Количество учебных недель, содержание деятельности, внеаудиторные формы организации образовательного процесса</i>	<i>Промежуточная и итоговая аттестация</i>
Сентябрь	Занятия по расписанию: 4 учебные недели для групп второго года обучения. Начало занятий 1 сентября. 3 учебные недели для групп первого года обучения. Начало занятий 11 сентября	Входная диагностика знаний и практических навыков
Октябрь	Занятия по расписанию 4 учебные недели.	
Ноябрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель Период школьных каникул с 31 октября по 6 ноября: Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 4 ноября	
Декабрь	Занятия по расписанию 5 учебных недель. В период школьных каникул с 29 декабря по 08 января: Новогодний праздник в объединении	
Январь	Занятия по расписанию 3 учебные недели. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками (выходные дни): 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января	
Февраль	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 23 февраля	
Март	Занятия по расписанию 5 учебных недель. В период школьных каникул с 25 марта – 03 апреля. Дополнительный день отдыха (государственный праздник) - 8 марта	
Апрель	Занятия по расписанию 4 учебные недели.	
Май	Занятия по расписанию 4 учебные недели. Участие в учрежденческом итоговом Фестивале интеллекта и творчества «Мы в Центре». Завершение учебных занятий 31 мая. Дополнительные дни отдыха, связанные с государственными праздниками – 1 мая, 9 мая	Промежуточная аттестация для групп первого года обучения. Итоговая аттестация для групп второго года обучения
Июнь	Продолжение занятий по программе летней профильной смены «IT-лето»(4 недели). Дополнительный день отдыха (государственный праздник) – 12 июня	
Июль	Самостоятельные занятия учащихся	
Август	Формирование учебных групп до 10 сентября	
Итого учебных недель:	36 учебных недель для групп первого года обучения. 38 учебных недель для групп второго года обучения	

Оценочные материалы

1) Тест по теме «Цветовые гармонии»

Модуль 1 «Компьютерная иллюстрация в программе «AdobeIllustrator»

(тест выполняется на электронной платформе МБОУ ДО ГЦИР <http://cir.tgl.ru/elearning>)

Вопрос 1	Входит ли чёрный цвет в цветовой круг Иттена? А) Нет Б) Да
Вопрос 2	Сколько основных цветов существует? А) Три Б) Четыре В) Шесть Г) Семь
Вопрос 3	Какие цвета относятся к основным? А) Красный, желтый, синий Б) Красный, зеленый, желтый В) Синий, желтый, зеленый Г) Фиолетовый, красный, желтый
Вопрос 4	Как называются цвета, которые получаются при помощи смешения двух основных цветов? А) Дополнительные Б) Разбелённые В) Оттеночные Г) Разбавленные
Вопрос 5	К какой категории цветов относится оранжевый цвет? А) Дополнительный Б) Основной
Вопрос 6	К какой категории цвета относится фиолетовый цвет? А) Дополнительный Б) Основной
Вопрос 7	К какой категории цвета относится синий цвет? А) Основной Б) Дополнительный
Вопрос 8	Как называется цветовая гармония из двух цветов, при которой используются два цвета, находящиеся на противоположных краях цветового круга Иттена? А) Контрастная гармония Б) Аналогичная гармония В) Монохромная гармония Г) Триада
Вопрос 9	Как называется цветовая гармония, в которой используются оттенки одного цвета? А) Монохромная гармония Б) Аналогичная гармония В) Контрастная гармония Г) Триада
Вопрос 10	Как называется закономерное сочетание цветов, вызывающих положительную психологическую оценку с учетом всех их основных характеристик. А) Гармония Б) Радуга В) Оттенки

2) Тест по теме «Анимация по ключевым кадрам»

Модуль 2 «Компьютерная анимация в программе AdobeAfterEffects»

(тест выполняется на электронной платформе МБОУ ДО ГЦИР <http://cir.tgl.ru/elearning>)

Вопрос 1	Какая из перечисленных программ предназначена для анимации по ключевым кадрам? А) Adobe After Effects Б) Adobe Illustrator В) Adobe Acrobat Г) Adobe Reader
Вопрос 2	По скольким направлениям (осям) можно анимировать смену положения (движение) при анимации плоских 2d объектов? А) По двум Б) По трём В) По одной Г) По четырём
Вопрос 3	По скольким направлениям (осям) можно анимировать смену положения (движение) при анимации объёмных 3d объектов? А) По трём Б) По двум В) По одной Г) По четырём
Вопрос 4	По скольким направлениям (осям) можно анимировать вращение при анимации объёмных 3d объектов? А) По трём Б) По двум В) По одной Г) По четырём
Вопрос 5	Можно ли анимировать увеличение или уменьшение масштаба объекта по разным осям отдельно (отдельно по оси x и т.д.)? А) Да Б) Нет
Вопрос 6	Если мы хотим заанимировать плавное растворение объекта в воздухе, какой параметр анимации следует выбрать? А) Непрозрачность Б) Масштаб В) Вращение Г) Положение (позиция)
Вопрос 7	Если мы хотим заанимировать движение объекта по экрану из одной точки к другой, какой параметр анимации следует выбрать? А) Положение (позиция) Б) Масштаб В) Вращение Г) Непрозрачность
Вопрос 8	Если мы хотим заанимировать появление («вырастание») объекта от точки до обычного размера, какой параметр анимации следует выбрать? А) Масштаб Б) Положение (позиция) В) Вращение Г) Непрозрачность
Вопрос 9	Какое минимальное количество ключевых кадров нужно отметить, чтобы произошла анимация? А) Два Б) Один В) Три Г) Четыре
Вопрос 10	Что нужно сделать, если после настройки анимации объекта мы хотим ускорить её? А) Сдвинуть ключи (точки-отметки ключевых кадров) ближе друг к другу Б) Сдвинуть ключи (точки-отметки ключевых кадров) дальше друг от друга В) Всё удалить и перенастроить анимацию заново

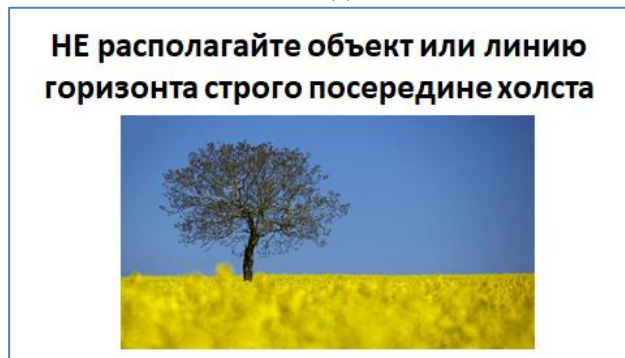
Методические материалы

Пример 1. Медипрезентация «Основы композиции. Правила компоновки объектов».
Тема 7. Композиция иллюстрации. Модуль 1 «Компьютерная иллюстрация в программе AdobeIllustrator»

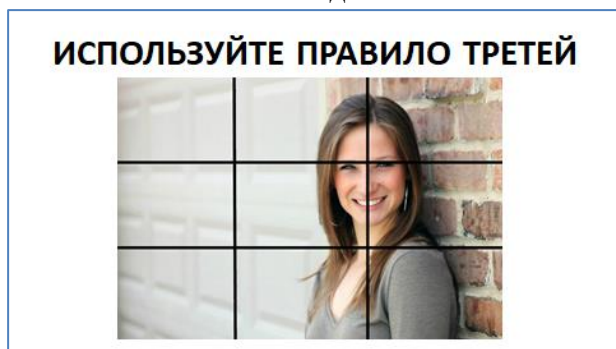
Слайд 1



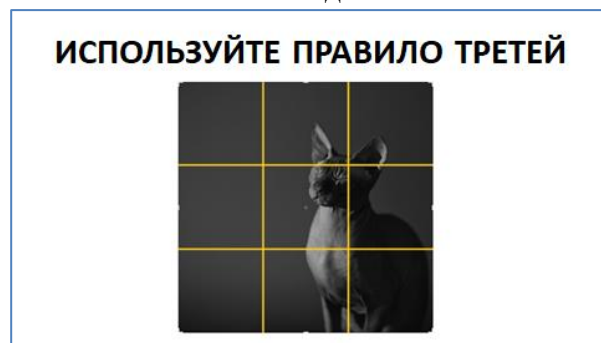
Слайд 2



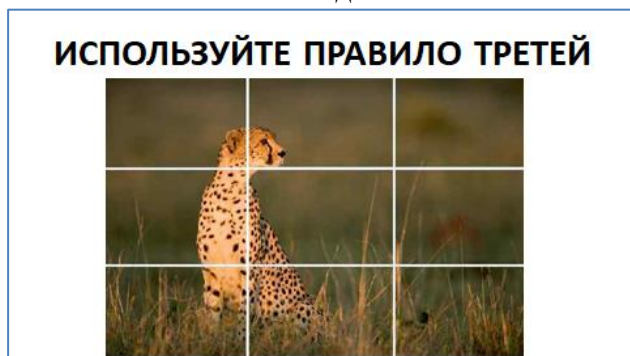
Слайд 3



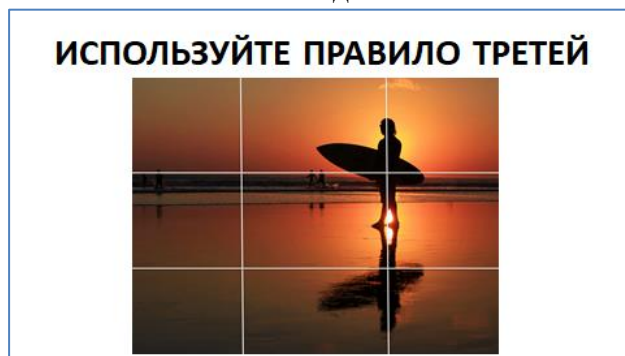
Слайд 4



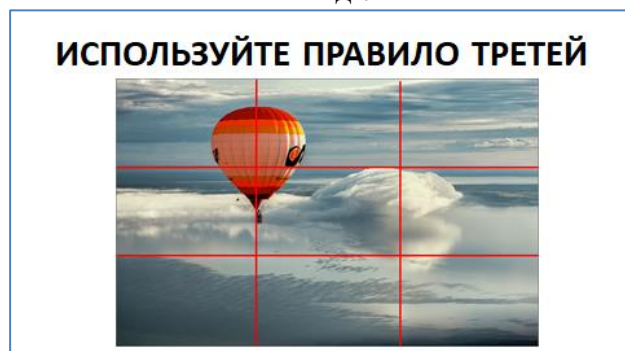
Слайд 5



Слайд 6



Слайд 7

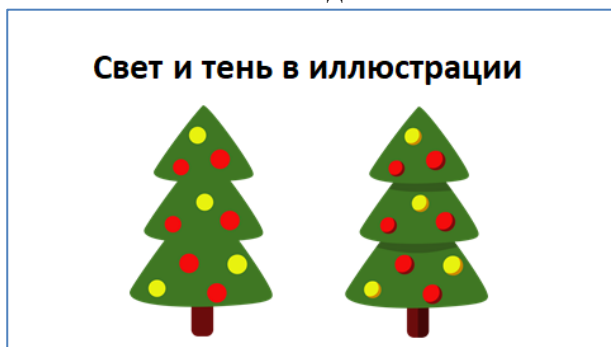


Слайд 8



Пример 2. Медипрезентация «Основы композиции. Правила компоновки объектов».
Тема 5. Свет и тень в иллюстрации. Модуль 1 «Компьютерная иллюстрация в программе AdobeIllustrator»

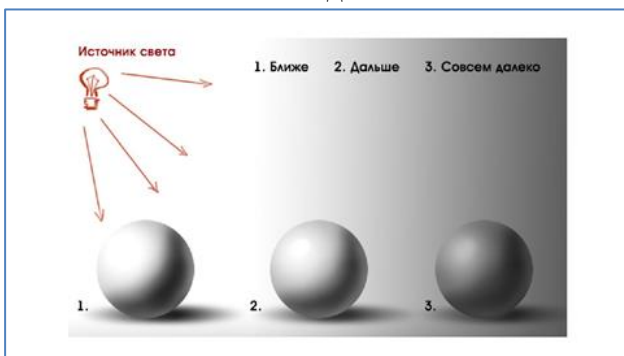
Слайд 1



Слайд 2



Слайд 3



Слайд 4

