Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр внешкольной работы»
174411 г.Боровичи ул.Ленинградская д.14 телефон (81664) 2-63-94

Принято на заседании
Педагогического совета
Протокол № 1 от 28.08.2026

«Утверждено»
Приказ №32-у от 01.09.2026
Директор МАОУ ДО ЦВР г. Боровичи
Тимохина Н.А.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ " ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ"

Подписан: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ"
DN: C=RU, S=Новгородская область, STREET="ул. Ленинградская, д. 14", L=г. Боровичи, T=Директор, O="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ "" ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ""", ОГРН=1025300989592, СНИЛС=06380293057, OID.1.2.643.100.4=5320010455, ИНН=532004637654, E=admin@borobr.ru, G=Наталья Александровна, SN=Тимохина, CN="МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ""ЦЕНТР ВНЕШКОЛЬНОЙ РАБОТЫ"""
Основание: я подтверждаю этот документ
Местоположение: место подписания
Дата: 2026.09.17 18:23:28+03'00'
Foxit Reader Версия: 10.1.1

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности

# «МедиАрт»

Уровень освоения программы: базовый
Возраст обучающихся: 9 - 14 лет
Срок реализации 2 года
Общее количество часов – 422

**Составитель программы:**
Силантьева Юлия Сергеевна педагог
дополнительного образования

г. Боровичи
Новгородской области
2026 год.

## Информационная карта

| | |
|---|---|
| **Ф.И.О. педагога** | Силантьева Юлия Сергеевна |
| **Вид программы** | модифицированная |
| **Тип программы** | общеразвивающая |
| **Образовательная область** | искусство, мультимедиа и компьютерная графика, информационные технологии, графический дизайн |
| **Направленность деятельности** | техническая |
| **Способ освоения содержания образования** | практический, репродуктивный, проектный метод, метод проблемного изложения. |
| **Уровень освоения содержания образования** | базовый |
| **Возрастная категория обучающихся** | 9 -14 лет |
| **Форма реализации программы** | групповая |
| **Продолжительность реализации программы** | 2 года |

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«МедиАрт»** (далее – программа) разработана и реализуется в соответствии с

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля
- 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р) (с изм. от 01 июля 2025 г. № 1745-р и последующих);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 № 19 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- Уставом и локально-нормативными актами учреждения.

Программа имеет **техническую направленность.**

Уровень реализации содержания программы – **базовый**.

В условиях стремительного развития цифровых технологий и медиапространства всё большее значение приобретают навыки работы с визуальным контентом, дизайном, анимацией и мультимедиа. Современные дети вовлечены в цифровой контент, но зачастую не обладают навыками его создания.

**Актуальность программы** состоит в потребности общества в технически грамотных, креативных личностях, способных найти нетривиальный подход в техническом творчестве.

Программа отвечает запросу времени — она направлена на развитие цифровой грамотности, креативного мышления и технических навыков у подростков через проектную деятельность в сфере медиадизайна. Участие в создании реальных проектов (презентаций, логотипов, анимации, веб-

интерфейсов) формирует у обучающихся уверенность в своих силах, расширяет горизонты профориентации и способствует осознанному выбору будущей профессии в IT, дизайне или медиаиндустрии.

**Педагогическая целесообразность** программы выражается в сочетании творческого самовыражения и технического обучения, что особенно важно для детей 9 –14 лет — периода активного формирования интересов и профессиональных склонностей.

Использование проектного метода, игровых форм, кейсов и коллаборативных заданий позволяет:

- развивать креативность, логическое и образное мышление;
- формировать навыки: командной работы, участия в мозговых штурмах и презентации идей;
- учить применять знания на практике;
- повышать мотивацию к обучению через интерес к современным цифровым технологиям.

Данная программа является **модифицированной**. Программа адаптирована для работы с детьми от 9 до 14 лет, отвечает требованиям современной жизни и учитывает технические потребности, а также возрастные особенности подростков: сочетает игровую форму с постепенным усложнением задач, поддерживает интерес через визуальные и интерактивные результаты.

**Отличительной особенностью и новизной** данной программы является комбинирование традиционных дисциплин (графический дизайн, основы анимации) с современными цифровыми инструментами и подходами:

- интеграция современных графических и прототипирующих инструментов (Figma, After Effects);
- акцент на мультимедийные проекты (digital art, моушн-дизайн, интерактивные презентации, цифровые комиксы);
- развитие soft-skills: креативность, критическое мышление, коммуникация;
- практико-ориентированный подход: мини-проекты с защитой.

Такой комплексный подход представляет собой уникальную платформу для раннего вовлечения детей в цифровое творчество и не имеет аналогов в большинстве учреждений дополнительного образования.

**Цель программы** – обучение техническим и творческим дисциплинам в медиасфере через проектную деятельность, развитие навыков, необходимых будущим дизайнерам, CG-художникам, моушн-дизайнерам и digital-специалистам.

**Задачи:**

Образовательные:

- Освоить базовые и продвинутые функции графических и мультимедийных редакторов.
- Изучить основы композиции, теории цвета, типографики и UX/UI.
- Научиться создавать мультимедийные проекты: презентации, логотипы, анимации, цифровые комиксы, прототипы интерфейсов.

Развивающие:

- Развивать креативное и логическое мышление.
- Формировать навыки визуального мышления и цифровой грамотности.
- Развивать пространственное воображение и эстетическое восприятие.

Воспитательные:

- Воспитывать ответственность за результат, умение работать в команде.
- Формировать культуру презентации и защиты проектов.
- Стимулировать стремление к профессиональному самоопределению в цифровых профессиях.

Программа направлена на становление следующих ключевых компетентностей учащихся**:**

– **личностная компетентность:**

- Формирование положительной самооценки, уверенности в своих силах при работе с цифровыми инструментами.
- Развитие творческой инициативы, стремления к самовыражению через визуальные и мультимедийные формы.
- Осознание личной ответственности за результат проекта и соблюдение этических норм в цифровой среде.
- Формирование ценностных установок: уважение к чужому творчеству, толерантность, интерес к культуре медиадизайна.
- Развитие мотивации к самообразованию и профессиональному самоопределению в цифровых профессиях.

– **метапредметная компетентность**:

**регулятивные универсальные действия:**

- Умение ставить цели и планировать этапы выполнения проекта.
- Способность распределять время, соблюдать сроки реализации заданий.
- Осуществление самоконтроля и коррекции своей деятельности в процессе работы.
- Умение следовать алгоритмам, инструкциям и адаптировать их под свои задачи.
- Проведение рефлексии после завершения проекта: «Что получилось? Что можно улучшить?»

**познавательные универсальные действия:**

- Умение анализировать образцы дизайна, анимации, интерфейсов.
- Осуществление поиска и отбора информации для реализации проектов.

- Применение логики и креативного мышления при решении творческих задач.
- Способность к моделированию и проектированию визуальных решений.

• Использование знаково-символических средств (иконки, схемы, прототипы) для передачи идей.

− **коммуникативные универсальные действия:**

- Умение высказывать и отстаивать свою точку зрения в обсуждении проектов.
- Навыки работы в команде: распределение ролей, взаимодействие, поддержка.
- Владение навыками публичной презентации: четкое изложение идеи, использование визуальных материалов.
- Способность давать и воспринимать конструктивную обратную связь.
- Использование цифровых платформ для совместной работы (Figma, Google Диски, чаты).

− **предметная компетентность:**

**учащиеся должны знать:**

- Основы композиции, теории цвета, типографики.
- Принципы построения логотипов, фирменного стиля, презентаций.
- Интерфейс и основные функции программ: PowerPoint, Photoshop, Illustrator, Figma, After Effects, Canva.
- Этапы создания мультимедийного проекта: от идеи до презентации.
- Правила цифровой безопасности, авторского права и этики в интернете.
- Основы UX/UI и моушн-дизайна.

**уметь:**

- Создавать векторные иллюстрации в Illustrator.
- Редактировать изображения, делать коллажи в Photoshop.
- Разрабатывать прототипы интерфейсов в Figma.
- Делать анимацию текста и объектов в After Effects и Canva.
- Оформлять интерактивные и визуально-грамотные презентации в PowerPoint.
- Монтировать короткие видео.
- Проектировать логотипы, постеры, цифровые комиксы.
- Защищать свои проекты публично.
- **владеть:**
- Навыками работы с графическими планшетами (при наличии).
- Цифровыми инструментами для совместной работы и презентации.
- Техниками визуального сторителлинга.
- Базовыми навыками 3D-моделирования (в Blender — на ознакомительном уровне).

- Портфолио своих работ (в цифровом виде).

Система отслеживания и оценивания результатов обучения проходит через следующие виды диагностики:

− вводная диагностика (проводится в начале работы) – анкетирование (выявление уровня цифровой грамотности, интересов, творческих способностей);

− текущая диагностика (контроль освоения навыков, коррекция процесса обучения) – наблюдение, проверка практических работ, мини-презентации;

− периодическая диагностика (оценка достижения планируемых результатов) - проведения контрольно-зачетных занятий;

− итоговая диагностика (обобщение результатов, выявление роста компетенций) – опрос, выставка работ, защита финального проекта.

**Общий учебный план**

| Год обучения | Общее Кол-во часов | Из них | | Формы аттестации |
|---|---|---|---|---|
| | | теория | практика | |
| I | **206** | 52 | 154 | Промежуточная (декабрь) - Тестирование.<br>Промежуточная (май) - Практическая работа: «Брендбук». Презентация |
| II | **216** | 55 | 161 | Промежуточная (декабрь) - Тестирование.<br>Итоговая (май) - Практическая работа: «МедиаКампания». Презентация |
| Итого: | **422** | 107 | 315 | |

**Методы проверки:**

Методы проверки:

- Наблюдение

Педагог фиксирует активность, самостоятельность, креативность учащегося в процессе занятий.

- Анализ портфолио

Систематическое накопление работ учащегося, демонстрирующее прогресс.

- Защита проектов

Публичная презентация итоговой работы с ответами на вопросы. Оценивается содержание, дизайн, анимация, коммуникация.

- Самооценка и рефлексия

Учащиеся заполняют листы рефлексии после проектов: «Что я узнал? Что было сложно? Что хочу улучшить?»

- Практические задания и мини-проекты

Проверка навыков на конкретных задачах (например: «Создай анимированный логотип»).

- Тестирование (по желанию)

Краткие тесты на знание интерфейса программ, теории цвета, горячих клавиш.

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

Высокий уровень освоения программы – это тот оптимальный результат, который закладывается в ожидаемые результаты. Данный уровень освоения программы означает, что учащийся освоил материал в полном объеме, может применять полученные знания, умения, навыки в разных ситуациях.

Средний уровень – предполагает освоение программы в достаточном объеме, т.е. самое главное, основное ребенок освоил и может применять полученные знания, умения, навыки в привычной ситуации, в основном самостоятельно или с небольшой помощью педагога. Обучающийся стабильно занимается, проявляет устойчивый интерес к занятиям.

Низкий уровень освоения программы- предполагает, что учащийся освоил тот минимум, который позволяет ему применять полученные знания, умения, навыки в привычной ситуации, но в основном с помощью педагога.

Для определения успешности и эффективности освоения программы проводится контроль знаний, умений, навыков; отслеживание проявления творческой инициативы и социального опыта по следующим критериям:

**Критерии и показатели эффективности реализации программы**

| Критерии | Показатели | Методики |
|---|---|---|
| Освоение содержания учащимися | Уровень формирования предметных знаний, умений. | Мониторинг, индивидуальный практикум, демонстрация практических навыков |
| | Способность обучающихся применять знания на практике. | |
| Освоение опыта самостоятельной творческой деятельности | Стремление обучающихся использовать приобретенные знания, умения и творческий опыт в | Наблюдение, индивидуальный практикум |

| | | |
|---|---|---|
| | практической деятельности и в повседневной жизни. | |
| Овладение коммуникативными компетенциями | -умения организовывать продуктивное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;<br>-работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;<br>-формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение. | Наблюдение. |
| Сформированность детского коллектива | Характер взаимоотношений с учащимися в объединении | Методика А.Н. Лутошкина «Какой у нас коллектив?» Приложение №2 |
| | Степень комфортности самочувствия обучающихся на занятии и в общих делах | Методика Л.Г. Жедунова «Психологическая атмосфера в коллективе» Приложение №3 |

**Возраст учащихся**: **9 – 14 лет**.
**Оптимальная наполняемость групп**: 8-12 человек.
**Срок обучения:** 2 года – 422 часа (6 часов в неделю).
Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 часа.

Программа рассчитана на реализацию в учреждениях дополнительного образования или во внеклассной работе общеобразовательных школ.

Для успешного освоения данной программы обязательны первоначальные навыки работы на компьютере.

Программа ориентирована на учащихся, проявляющих интерес к цифровому творчеству, дизайну, графике, анимации и современным технологиям.

Программа адресована:

- Детям с творческими наклонностями, желающим реализовать свои идеи с помощью цифровых инструментов.
- Учащимся, стремящимся развивать цифровую грамотность и осваивать востребованные навыки 21 века.
- Подросткам, ищущим возможности для самовыражения через визуальные и мультимедийные формы (презентации, видео, анимация, дизайн).

- Тем, кто рассматривает возможные пути профессионального самоопределения в сфере дизайна, моушн-дизайна, UX/UI, компьютерной графики, рекламы и digital-контента.

## Учебный план I год обучения

| Наименование раздела, темы | Количество часов | | | Формы контроля |
|---|---|---|---|---|
| | Всего | Теория | Практика | |
| **Раздел 1. Вводное занятие** | **2** | 1 | 1 | Анкетирование |
| **Раздел 2. Цифровая грамотность и безопасность** | **8** | 2 | 6 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 3. Основы графики** | **16** | 6 | 10 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 4. Illustrator: векторная графика** | **24** | 7 | 17 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 5. Основы digital-art** | **18** | 6 | 12 | |
| **Раздел 6. Покадровая анимация и рисование в Krita** | **36** | 10 | 26 | |
| **Раздел 7. Основы сторителинга** | **16** | 5 | 11 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 8. PowerPoint: интерактивные презентации** | **16** | 4 | 12 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 9. Photoshop: фотообработка и коллаж** | **16** | 5 | 11 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 10. Figma: прототипирование интерфейсов** | **16** | 5 | 11 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 11. Фирменный стиль и брендинг** | **10** | 3 | 7 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 12. Итоговый проект Брендбук** | **24** | **3** | **21** | Наблюдение, практическая работа |
| **Итоговое занятие** | **2** | **-** | **2** | Практическая работа. |
| **Итого:** | **206** | **57** | **149** | |

## Учебный план II год обучения

| Наименование раздела, темы | Количество часов | | | Формы контроля |
|---|---|---|---|---|
| | Всего | Теория | Практика | |
| **Раздел 1. Вводное занятие** | **2** | **1** | **1** | Анкетирование |
| **Раздел 2. Введение в моушн-дизайн** | **24** | 8 | 16 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 3. After Effects: базовая анимаци** | **42** | 12 | 30 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 4. Видеомонтаж и сторителинг** | **32** | 8 | 24 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 5. Цифровые комиксы и иллюстрации** | **22** | 6 | 16 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 6. Основы 3D-графики** | **26** | 8 | 18 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 7. UX/UI: прототипы приложений** | **30** | 8 | 22 | Наблюдение, практическая работа |
| **Раздел 8. Итоговый проект: «МедиаКампания»** | **34** | 6 | 28 | Наблюдение, практическая работа |
| **Итоговое занятие** | **4** | | 4 | Практическая работа. |
| **Итого:** | **216** | 57 | 159 | |

## Содержание учебного плана I год обучения

**Раздел 1. Вводное занятие. (2 ч.)**

***Теория (1 ч.):***

- Знакомство с программой: что такое медиадизайн, моушн, UX/UI.
- Обзор профессий в digital-сфере: дизайнер, CG-художник, моушн-дизайнер, арт-директор.
- Обзор программ: Photoshop, Illustrator, Figma, PowerPoint.
- Правила работы в кабинете, техника безопасности.

***Практика (1 ч.):***

Диагностическое задание: «Нарисуй свой логотип» (на бумаге или в цифре).

**Раздел 2. Цифровая грамотность и безопасность. (8 ч.)**

***Теория (2 ч.):***

- Работа с файлами: форматы изображений (JPEG, PNG, SVG), облачные хранилища Яндекс.Диск).
- Цифровая безопасность: пароли, приватность, фишинг, цифровой след.
- Авторские права.
- Поиск и оценка информации в интернете.
- Цифровая этика: уважение к авторству, поведение в онлайн-командах.

***Практика (6 ч.):***

- создание личной папки с проектами,
- поиск и скачивание изображений
- разбор кейсов по безопасности

**Раздел 3. Основы графики. (16 ч.)**

***Теория (6 ч.):***

- Элементы композиции: баланс, контраст, ритм, центр внимания.
- Теория цвета, гармоничные палитры, модели RGB и CMYK.
- Психология цвета (Adobe Color).
- Основы типографики: виды шрифтов, сочетание шрифтов, читаемость.

***Практика (10 ч.):***

- Упражнения на баланс, создание цветовых гармоний;
- композиционные этюды.

***Творческое задание:*** «Плакат»

**Раздел 4. Illustrator: векторная графика. (24 ч.)**

***Теория (7 ч.):***

- Отличие растровой и векторной графики.
- Интерфейс Illustrator: холст, инструменты, панели.
- Инструмент «Перо»: построение кривых Безье.
- Работа с фигурами, контурами, заливками.
- Создание логотипов, иконок, абстрактных узоров.
- Экспорт в PNG, SVG, PDF.

***Практика (17 ч.):*** разработка логотипа для школьного клуба, создание набора иконок, создание стикерпака, векторизация рисунка.

**Раздел 5. Основы digital-art. (18 ч.)**

***Теория (6ч.):***

- Работа с графическим планшетом, настройка кистей, слои и режимы наложения, понятие светотени.

***Практика (12 ч.):***

- Скетчинг, изучение анатомии (упрощенно).
- Работа с текстурами.

***Практическое задание:*** создание цифрового портрета или пейзажа.

**Раздел 6. Покадровая анимация и рисование в Krita (36 ч.)**

***Теория (10 ч.):***

- Интерфейс Krita, принцип покадровой анимации.

***Практика (26 ч.):***

***Практические задание:*** Создание «прыгающего мяча» (bounce ball), анимация моргания, ходьбы цикла (walk cycle), создание короткого зацикленного ролика (loop).

**Раздел 7. Основы сторителинга. (16 ч.)**

***Теория (5ч.):***

- Что такое сторителлинг? Примеры из рекламы, кино, соцсетей.
- Структура истории: завязка — развитие — кульминация — развязка.
- Создание героя: кто он? Какой у него характер, цель?
- Визуальный сторителлинг: комиксы, слайд-истории, короткие видео.
- Использование эмоций и образов для вовлечения аудитории.

***Практика 11 ч.):***

***Практическое задание:*** создание 6-кадрового комикса о себе; подготовка короткой презентации «Моя мечта».

**Раздел 8. PowerPoint: интерактивные презентации. (16 ч.)**

***Теория (4 ч.):***

- Интерфейс PowerPoint: слайды, шаблоны, мастера.
- Дизайн презентации: использование сетки, шрифтов, цвета.
- Анимация объектов: появление, вылет, путь движения.
- Триггеры и гиперссылки: создание интерактивных элементов.
- Экспорт в PDF и видео.

***Практика (12 ч.):*** создание интерактивной викторины, презентации о любимом фильме, анимированного рассказа.

***Практическое задание:*** Создание квиза, навигация, меню.

**Раздел 9. Photoshop: фотообработка и коллаж. (16 ч.)**

***Теория (6 ч.):***

- Интерфейс: рабочее пространство, панели, слои.
- Работа со слоями: порядок, прозрачность, группы.
- Выделение объектов: волшебная палочка, лассо, быстрый выбор.
- Маски: скрытие и открытие частей изображения.
- Ретушь: удаление дефектов, осветление, размытие.
- Создание коллажей, постеров, открыток.
- Сохранение в разных форматах (JPEG, PNG, PSD).

***Практика (16 ч.):*** «Перенос персонажа в другую реальность», «Создай плакат к фильму», «Ретушь портрета».

**Раздел 10. Figma: прототипирование интерфейсов. (16 ч.)**

***Теория (5 ч.):***

- Что такое UX и UI? Разница между дизайном и юзабилити.
- Интерфейс Figma: страницы, фреймы, слои.
- Создание кнопок, карточек, навигации.
- Работа с компонентами и автолейаутами.

***Практика (11 ч.):***

- Проектирование экранов приложения (например, игры, школьного сервиса).
- Презентация прототипа (прототипирование кликабельных переходов).

***Практическое задание:*** создание макета приложения «Школьный помощник» или «Книжный клуб».

**Раздел 11. Фирменный стиль и брендинг. (10 ч.)**

***Теория (3 ч.):***

- Что такое бренд? Логотип, слоган, ценности.
- Элементы фирменного стиля: цвет, шрифт, форма, изображения.

- Носители бренда: визитки, футболки, упаковка, соцсети.
- Анализ реальных примеров (Apple, Nike, школа, кружок).

***Практика (7 ч.):*** разработка стиля для вымышленного кафе, магазина или клуба.

**Раздел 12. Итоговый проект Брендбук. (24 ч.)**

***Теория (3 ч.):***

- Этапы проекта: идея → исследование → дизайн → презентация.
- Создание собственного бренда (или командного):

название, логотип, цвета, шрифты.

***Практика (21 ч.):***

- Разработка брендбука: документ, содержащий все элементы фирменного стиля.
- Дизайн носителей: визитка, постер, мерч (футболка, кружка).
- Подготовка презентации проекта.

**Итоговое занятие. (2 ч.)**

- Выставка работ «МедиаАрт — 1 год».
- Рефлексия: «Что я узнал? Чем горжусь? Что хочу изучать дальше?»
- Вручение сертификатов об окончании года обучения.
- Защита итоговых проектов перед родителями, педагогами, экспертами.

## Содержание учебного плана II год обучения

**Раздел 1. Вводное занятие. (2 ч.)**

***Теория (1 ч.):***

- Обзор пройденного: графика, презентации, Figma, брендинг.
- Знакомство с новыми инструментами: After Effects, Blender, видеомонтаж.
- Цели II года: от статики к движению, от дизайна к мультимедиа.
- Презентация возможных проектов: анимация, видео, 3D, цифровые кампании.
- Диагностика интересов: анкета «Что я хочу создать?»

***Практика (1 ч.):*** Создание простой анимации в After Effects.

**Раздел 2. Введение в моушн-дизайн. (24 ч.)**

***Теория (8 ч.):***

- Что такое моушн-дизайн?
  Где он используется: реклама, интерфейсы, YouTube, кино.
- Основы анимации: 12 принципов анимации (упрощённо), тайминг.
- Типы анимации: объектная, текстовая, масочная, параллакс.
- Подготовка графики к анимации (экспорт из Illustrator/Photoshop).
- Сторителлинг в анимации: как передать идею через движение.

***Практика (16 ч.):***

- создание коротких GIF-анимаций (в Canva или After Effects), анализ примеров.

**Раздел 3. After Effects: базовая анимации. (42 ч.)**

***Теория (12 ч.):***

- Интерфейс After Effects: композиции, слои, таймлайн.
- Ключевые кадры: создание движения, изменения прозрачности, масштаба.
- Анимация текста: появление, бегущая строка, эффекты.
- Маски и трекинг: скрытие частей изображения, движение вдоль пути.
- Эффекты: размытие, свечение, цветокоррекция.
- Экспорт в MP4, GIF.

***Практика (30 ч.):***

- Анимация логотипа.
- Создание заставки для YouTube.
- Анимированный пост для соцсетей.

**Раздел 4. Видеомонтаж и сторителлинг. (32 ч.)**

***Теория (8 ч.):***

- Основы видеомонтажа: кадр, склейка, переходы, ритм.
- Программы: CapCut, DaVinci Resolve (базово), Canva Video.
- Работа с аудио: фоновая музыка, звуковые эффекты, озвучка.
- Добавление текста, субтитров, накладок.
- Структура видео: вступление — основная часть — призыв к действию.
- Создание рекламного ролика, обзора, мини-документалки.

***Практика (24 ч.):***

- Монтаж школьного события.
- Создание короткого рекламного видео для вымышленного продукта.
- Видео-приветствие или интервью.

**Раздел 5. Цифровые комиксы и иллюстрации. (22 ч.)**

***Теория (6 ч.):***

- Структура комикса: кадры, панели, диалоги, звукоподражания.
- Персонаж: внешность, эмоции, позы.
- Ракурсы, перспектива, фон.
- Использование Photoshop, Illustrator, Procreate (при наличии).
- Экспорт в PDF, публикация в блоге.

***Практика (16 ч.):***

- Создание 4-страничного комикса «Приключения героя».
- Разработка серии комиксов на школьную тему.

**Раздел 6. Основы 3D-графики. (26 ч.)**

***Теория (8 ч.):***

- Что такое 3D-графика? Где используется: игры, анимация, дизайн.
- Интерфейс Blender: камера, свет, объекты.
- Моделирование простых объектов: куб, шар, текст.
- Работа с материалами и текстурами.
- Освещение и рендер.
- Экспорт и использование 3D-объектов в других проектах.

***Практика (18 ч.):***

- Создание 3D-логотипа.
- Моделирование предмета интерьера (например, стула, лампы).

- Простейшая анимация вращения объекта.

**Раздел 7. UX/UI: прототипы приложений. (30 ч.)**

***Теория (8 ч.):***

- Исследование пользователей: кто будет пользоваться приложением?
- Проектирование пользовательского пути (user journey).
- Создание wireframe'ов (каркасов экранов).
- Работа с компонентами и вариантами в Figma.
- Связывание экранов: кликабельные кнопки, навигация.
- Тестирование прототипа.

***Практика (22 ч.):***

- Разработка приложения для школы (расписание, библиотека, клубы).
- Приложение для экологического проекта или спортивного события.

**Раздел 8. Итоговый проект: «МедиаКампания». (34 ч.)**

***Теория (6 ч.):***

- Этапы проекта: идея → исследование → дизайн → производство → презентация.
- Тема: создание медиакампании для продукта, события или социальной инициативы.
- Элементы кампании:
- Логотип и фирменный стиль.

***Практика (28 ч.):***

- Презентация.
- Анимированный ролик (в After Effects / CapCut).
- Прототип сайта или приложения (в Figma).
- Постер, мерч, соцсети.
- Подготовка защиты: презентация, рассказ, ответы на вопросы.

**Итоговое занятие. (2 ч.)**

- Выставка-презентация «МедиаАрт Фест»: демонстрация всех итоговых проектов.
- Защита медиакампаний перед родителями, педагогами, гостями.
- Награждение за лучшие проекты («Лучший дизайнер», «Лучшая анимация», «Креатив года»).
- Рефлексия: «Как я изменился за 2 года? Чему научился? Кем хочу стать?»
- Вручение сертификата об окончании программы.

## Воспитательная деятельность

**Цель** — развитие личности ребёнка через освоение компьютерных технологий как инструмента познания, созидания и ответственного цифрового поведения, формирование интереса к отечественной науке и инженерным достижениям, уважения к истории России и родного края, способности к самостоятельной проектной деятельности, командной работе и осознанному использованию цифровых инструментов.

**Задачи:**

- формирование интереса к изучению основ компьютерной графики, принципов работы компьютера и безопасного поведения в цифровой среде;
- просвещение в сфере достижений отечественной науки, техники и IT: знакомство с вкладом российских учёных и инженеров, историей отечественных компьютеров и программного обеспечения, успехами в области космических технологий, робототехники и цифровой инфраструктуры, а также с современными российскими IT-компаниями и разработчиками;
- воспитание чувства патриотизма и уважения к истории России, родного края через реализацию цифровых проектов, посвящённых памятным датам, культурному наследию, природным и архитектурным достопримечательностям Боровичей и Новгородской области, семейным историям;
- формирование навыков цифровой грамотности и кибербезопасности, ответственного отношения к данным, уважения к интеллектуальной собственности, культуры взаимодействия в команде и этичного поведения в онлайн-среде.

**Ожидаемые результаты (соотносятся с задачами):**

- освоение детьми понятий о структуре компьютера и принципах его работы, языках программирования (на доступном уровне), инструментах компьютерной графики и 3D-моделирования, основах веб-дизайна, правилах кибербезопасности и цифрового этикета;
- понимание значимости достижений отечественной науки и техники — ребёнок может назвать 2–3 значимых российских достижения в науке/технике/IT (например, запуск первого спутника, отечественные суперкомпьютеры, российские операционные системы, успехи в робототехнике), объяснить, как они повлияли на развитие технологий, и отразить эти темы в собственных проектах;
- уважение к старшим, бережное отношение к истории и традициям своей семьи, понимание важности знания истории своей страны и малой

родины — выражается в интересе к краеведческой тематике, готовности создавать цифровые проекты (презентации, сайты, игры, анимации) о родном городе, памятниках, семейных историях, участвовать в конкурсах и выставках, рассказывать о своих работах и источниках вдохновения.

В воспитательной работе с детьми по программе используются следующие методы воспитания:

- метод убеждения — беседы о ценности знаний, ответственности за цифровой контент, важности соблюдения авторских прав и правил безопасности в сети, необходимости уважительного общения в чатах и на форумах;
- метод положительного примера — показ успешных проектов российских школьников и студентов, примеров работ отечественных IT-специалистов, разбор известных российских программных продуктов и игр, созданных в России, демонстрация образцов этичного цифрового поведения;
- метод упражнений — регулярная отработка навыков: написание кода, создание 3D-моделей, сборка простых интерфейсов, работа с графикой; постепенное усложнение задач от простых скриптов до полноценных мини-проектов;
- метод переключения деятельности — чередование работы за компьютером с обсуждениями, разбором ошибок, физкультминутками и пальчиковой гимнастикой, командными играми на логику и алгоритмическое мышление, короткими исследовательскими заданиями;
- метод развития самоконтроля и самооценки — самопроверка кода, тестирование проектов, сравнение результата с поставленной целью, ведение дневника проекта (что получилось, что не получилось, как исправили), рефлексия после каждого этапа;
- методы воспитания воздействием группы, в коллективе — командные проекты, взаимное рецензирование, парное программирование, распределение ролей (разработчик, тестировщик, дизайнер, спикер), совместные презентации;
- метод творческого проекта — разработка собственного цифрового продукта (сайт, игра, анимация, 3D-модель, мини-робот) от идеи до демонстрации, включая планирование, прототипирование, тестирование и улучшение.

***Работа осуществляется в следующих формах:***

- игровые тренинги на развитие алгоритмического мышления, логики, навыков работы с данными и командной коммуникации;

- творческие мастерские по освоению конкретных инструментов: Scratch/Python, Blender/Tinkercad, Figma/Canva, конструкторы сайтов, среды для робототехники;
- участие в проектной деятельности: тематические серии проектов («Мой город в цифре», «История семьи в презентации», «Игра про Боровичи», «3D-макет достопримечательности»);
- мини-хакатоны и командные соревнования по решению задач, созданию прототипов, защите идей;
- открытые показы и мини-выставки цифровых проектов, защита работ перед аудиторией;
- экскурсии в IT-компании, технопарки, вузы, на предприятия, где используют цифровые технологии;
- встречи с IT-специалистами, программистами, инженерами, разработчиками игр и приложений.

***Работа с родителями или законными представителями осуществляется в форме:***

- родительских собраний (в начале и конце учебного года, перед крупными показами проектов);
- открытых занятий и демонстраций, где дети показывают, чему научились, и представляют свои проекты;
- консультаций в групповом чате (по вопросам цифровой безопасности дома, подбору дополнительного ПО, участию в олимпиадах, организации рабочего места);
- анкетирования и опросов (оценка удовлетворённости, пожеланий по темам, выявление интересов ребёнка);
- совместных семейных проектов: создание семейного сайта, фотокниги в цифровом формате, семейного видеоролика, участие в городских конкурсах.

***Диагностика результатов осуществляется с помощью:***

- педагогического наблюдения (самостоятельность, соблюдение правил безопасности, работа в команде, отношение к ошибкам, готовность помогать другим);
- отзывов, интервью, материалов рефлексии (анкеты детей и родителей, беседы «Что было интересно», «Что было сложно», «Чему я научился», обсуждение после защиты проектов);
- анализа готовых проектов (соответствие ТЗ, работоспособность, дизайн, логика, оригинальность, качество кода/графики, наличие тестирования);
- портфолио обучающегося (скриншоты, ссылки на проекты, описания задач и решений, грамоты, отзывы, самооценка по чек-листу);

- учёта участия в конкурсах, хакатонах, олимпиадах и выставках.

Воспитательная работа осуществляется в рамках учебных занятий (беседы об истории отечественной науки и IT, викторины о российских учёных и разработчиках, игровые разборы этических ситуаций в интернете, работа над проектами, тестирование и отладка кода, презентации прототипов), а также на выездных площадках и в других организациях во время воспитательных мероприятий: экскурсии в технопарки и IT-компании Новгородской области, посещение выставок и фестивалей науки, участие в городских конкурсах цифровых проектов, встречи с инженерами и программистами (см. приложение «Календарный план воспитательной работы»).

## Методическое обеспечение программы

Выбирая форму ведения занятий, учитываются индивидуальные и возрастные особенности обучающихся, их потенциальные возможности. Занятия состоят из теоретических и практических частей, которые могут идти параллельно (на усмотрение педагога), чтобы сразу же закреплять теоретические знания на практике. Практическая часть занимает большую часть учебного времени.

Практически каждая тема занятия начинается с постановки задачи — характеристики образовательного продукта, который предстоит создать учащимся. Приветствуется творческое свободное начало, инициатива со стороны детей, умение применять на практике полученные знания.

Педагог может использовать следующие задания:

- направленные на закрепление и применение знаний, полученных на занятии, выработку умений и навыков;
- способствующие расширению и углублению учебного материала, изученного на занятии;
- направленные на формирование и развитие умений самостоятельного выполнения упражнений;
- способствующие развитию самостоятельности и мышления путем выполнения индивидуальных заданий в объеме, выходящем за рамки программного материала, но отвечающем возможностям обучающихся.

Для развития творческого подхода педагог создает проблемные ситуации, с целью поиска детьми различных вариантов решения проблемы, таким образом, используется метод проектной деятельности. Наряду с этим педагог развивает навыки самоконтроля и взаимоконтроля. Одной из его форм является презентация проектов.

Занятия предусматриваются следующие **формы организации учебной деятельности:**

− индивидуальная (учащемуся дается на его выбор самостоятельное творческое задание с учетом его интересов);

− фронтальная (работа со всеми одновременно); −

групповая (выполнение групповых проектов).

Для успешной реализации программы предусмотрены следующие **методы и средства:**

**-в обучении:**

− словесные (рассказ, беседа, чтение; прослушивание аудироликов);

− наглядные (показ иллюстраций, просмотр документальных и учебных фильмов; работа с учебной и специальной литературой, дидактическим материалом);

− практические (работа в компьютерных программах);

− игровые (применением познавательных игр (викторины, конкурсы, олимпиады и др.));

− информационные (интерактивное обучение) – электронные образовательные ресурсы, презентаций.

**-в воспитании:**

− методы формирования сознания личности, направленные на формирование устойчивых убеждений (рассказ, дискуссия, этическая беседа, пример);

− методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения (воспитывающая ситуация, приучение, упражнения, тренинги);

− методы стимулирования поведения и деятельности (соревнования, поощрения, конкурсы).

Также используются в процессе обучения следующие методы (классификация по типу познавательной деятельности): практический, репродуктивный, алгоритмический, метод проблемного изложения.

**Для успешной реализации программы используются следующие технологии:**

- технология группового обучения,
- технология коллективного взаимообучения,
- технология развития критического мышления,
- здоровьесберегающая технология.

## КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Реализовать программу может педагог, имеющий средне - специальное или высшее образование, обладающий достаточными теоретическими знаниями и практическими умениями в области ИКТ.

## ТЕХНИЧЕСКАЯ ОСНАЩЕННОСТЬ ПРОГРАММЫ

**Учебный кабинет оборудован:**

− стол (учительский)- 1;
− стул (учительский)- 1;
− компьютер –10;
− программное обеспечение: операционная система;
− проектор с экраном (мультимедиа) -1;
− парта школьная - 10;
− стул школьный - 10;
− доступ к сети Интернет.

### Учебно-дидактическое обеспечение

**Программное обеспечение**

**Цифровые образовательные ресурсы (ЦОР):**

- каналы по графике для детей
- Интерактивные тесты
- Шаблоны и презентации (внутренние)

**Печатные и наглядные материалы**

### Информационные ресурсы:

1. Образовательные платформы и курсы:
    - Skillbox: "Профессия — графический дизайнер" (детские модули) — адаптированные видеоуроки.
    - Udemy: "Figma для начинающих"
2. Онлайн-инструменты и сервисы:
    - Scratch
    - Figma
    - Blender
3. Дополнительно:
    - Freepik

## Список литературы

### Литература для педагога:


1. Бершадская, Е. В. Дизайн в школе: от идеи до проекта — М.: Просвещение, 2021. — Методическое пособие по интеграции дизайна и цифровых технологий в образовательный процесс.
2. Кузнецов, А. А. Цифровая грамотность школьника: теория и практика — М.: Педагогический университет, 2020. — Основы работы с цифровыми инструментами, безопасность, этика.
3. Макарова, Н. В. Информационная культура: графика, дизайн, презентации — СПб.: Питер, 2019. — Учебное пособие по работе с графикой и презентациями в школе.
4. Норман, Дональд Эмоциональный дизайн — М.: Альпина Паблишер, 2018. — Классика UX/UI: как дизайн влияет на восприятие и поведение пользователя.
5. Лидвелл, У., Рутон, К., Голд, Д. Универсальные принципы дизайна — М.: Альпина Паблишер, 2020. — 125 ключевых принципов, применимых в обучении дизайну.
6. Росс, Кэтлин Основы визуального мышления — М.: Бомбора, 2022. — Как развивать образное мышление и творческие способности у детей.
7. Федеральный государственный образовательный стандарт дополнительного образования детей (ФГОС ДО) — официальные документы Минпросвещения РФ. — Для корректного оформления рабочей программы.


### Литература для учащихся:


1. Абдуллина, И. Моя первая анимация: учебник для подростков — М.: Эксмо, 2022. — Объяснение основ моушн-дизайна и анимации.
2. Григорьев, С. Я — цифровой художник! Творчество на компьютере — СПб.: Питер, 2021. — Популярное издание о графике, дизайне, работе с программами.
3. Комарова, Ю. Как создать крутую презентацию — М.: Розовый жираф, 2020. — Современное, яркое пособие с примерами и заданиями для подростков.
4. Левин, Дэн Комиксы про науку: как придумать историю и нарисовать её — М.: Аст, 2019. — Вдохновляющее руководство по сторителлингу и созданию комиксов.
5. Ткаченко, А. Figma за 20 уроков — онлайн-учебник (PDF, доступен бесплатно). — Пошаговое руководство для начинающих.
6. "Маленький графический дизайнер" — серия интерактивных книг (например, издательство "Розовый жираф") — Для мотивации и начального погружения в тему.

**Приложение №1**

## Диагностический материал

### Вводная диагностика

Диагностика предназначена для выявления уровня подготовленности ребёнка к обучению по программе «МедиаАрт».

**Подготовка исследования**:

- проинформировать о дате, времени на заполнение анкеты;
- для каждого учащегося распечатываются бланки анкеты и готовятся ручки.

**Проведение исследования.** Педагог каждому испытуемому выдается анкеты, ручки и предлагается заполнить ее.

**Обработка данных.** После того, как заполнены бланки педагог определяет предварительный уровень знаний и умений каждого обучающегося.

### БЛАНК АНКЕТЫ

**Дорогой друг!**

Пожалуйста, ответь на следующие вопросы.

Это поможет нам лучше понять твои интересы и знания.

**1. Твоё имя и фамилия: _____**

**2. Сколько тебе лет? _____**

**3. Какую образовательную организацию ты посещаешь?**

Школа № _____, класс _____

**4. Проходят ли у тебя уже уроки информатики в школе?**

□ Да □ Нет

**5. Посещал(а) ли ты или посещаешь какие-нибудь кружки/секции?** □ Нет □ Да, перечисли: _____

**13. Какие программы для творчества ты уже пробовал(а) использовать?** (отметь галочкой или напиши свои варианты)

□ Photoshop □ Illustrator □ Figma □ PowerPoint/Canva □ After Effects □ Blender □ Krita □ Другие: _____

**14. Что тебе интереснее всего создавать?**

□ Логотипы и фирменный стиль □ Презентации □ Анимацию □ Видеоролики □ 3D-модели □ Интерфейсы приложений/сайтов □ Цифровые рисунки и комиксы

□ Другое: _____

**15. Как ты думаешь, какая профессия в сфере digital тебе могла бы подойти в будущем?**

_____

**16. Что ты ожидаешь от занятий по программе «МедиаАрт»?**

_____

_

## Диагностика промежуточной и итоговой аттестации

**Цель**: предназначена для выявления уровня освоения теоретических и практических знаний, умений и навыков, приобретённых обучающимися в процессе освоения данных разделов.

**Пояснения:** Диагностика проводиться в конце первого полугодья и в конце учебного года.

**Продолжительность:** 15 минут теория, 80 минут практика.

**Описание структуры диагностики:** состоит из теоретических и практических заданий.

**Обработка полученных результатов:**

Опыт освоения теории и практической деятельности – оценивается от 0 до 1 (можно дробно: 0,3)

Опыт творческой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов, например, 3,2).

Пограничные состояния:

– освоены элементы репродуктивной, имитационной деятельности;

– приобретён опыт самостоятельной творческой деятельности (оригинальность, индивидуальность, качественная завершенность результата).

Опыт эмоционально-ценностных отношений – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

– отсутствует позитивный опыт эмоционально-ценностных отношений (проявление элементов агрессии, защитных реакций, негативное, неадекватное поведение);

– приобретён полноценный, разнообразный, адекватный содержанию программы опыт эмоционально-ценностных отношений, способствующий развитию личностных качеств учащегося.

Опыт социально-значимой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

– мотивация и осознание перспективы отсутствуют;

– у ребёнка активизированы познавательные интересы и потребности сформировано стремление ребёнка к дальнейшему совершенствованию в данной области

Общая оценка уровня результативности:

20-25 баллов – программа в целом освоена на высоком уровне (В);

11-19 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне (С);

5-10 баллов – программа в целом освоена на низком уровне(Н);

**Приложение №2**

## Календарный учебный график
## I год обучения

| № п/п | Месяц | Число | Время проведения занятия | Форма занятий | Кол- во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| РАЗДЕЛ 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ | | | | | | | | |
| 1. | Сентябрь | 16 | 15.00-17.00 | Беседа, инструктаж | 2ч | **Вводное занятие** | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Анкетирование |
| РАЗДЕЛ 2. ЦИФРОВАЯ ГРАМОТНОСТЬ И БЕЗОПАСНОСТЬ (8 ч) | | | | | | | | |
| 2. | Сентябрь | 18 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Работа с файлами. Форматы изображений | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 3. | Сентябрь | 19 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Облачные хранилища. Организация проектов | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 4. | Сентябрь | 23 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Цифровая безопасность. Пароли и приватность | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5. | Сентябрь | 25 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Фишинг. Цифровой след | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 6. | Сентябрь | 26 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Авторские права. Цифровая этика | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 7. | Сентябрь | 30 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Поиск и оценка информации | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| РАЗДЕЛ 3. ОСНОВЫ ГРАФИКИ | | | | | | | | |
| 8. | Октябрь | 2 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Наблюдение | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 9. | Октябрь | 3 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 10. | Октябрь | 7 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Наблюдение | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 11. | Октябрь | 9 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 12. | Октябрь | 10 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 13. | Октябрь | 14 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Наблюдение | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 14. | Октябрь | 16 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 15. | Октябрь | 17 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 16. | Октябрь | 21 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 17. | Октябрь | 23 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 18. | Октябрь | 24 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 19. | Октябрь | 28 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 20. | Октябрь | 30 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Практическая работа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| РАЗДЕЛ 4. ILLUSTRATOR: ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА (24 ч) | | | | | | | | |
| 21. | Октябрь | 31 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Отличие растровой и векторной графики | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 22. | Ноябрь | 4 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Интерфейс Illustrator | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 23. | Ноябрь | 6 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Инструмент «Перо». Кривые Безье | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 24. | Ноябрь | 7 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Работа с фигурами и контурами | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 25. | Ноябрь | 11 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Заливки и обводки | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 26. | Ноябрь | 13 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание логотипа для школьного клуба | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 27. | Ноябрь | 14 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание логотипа (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 28. | Ноябрь | 18 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание набора иконок | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 29. | Ноябрь | 20 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание иконок (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 30. | Ноябрь | 21 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание стикерпака | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 31. | Ноябрь | 25 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Векторизация рисунка | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 32. | Ноябрь | 27 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Экспорт в PNG, SVG, PDF | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| РАЗДЕЛ 5. ОСНОВЫ DIGITAL-ART (18 ч) | | | | | | | | |
| 33. | Ноябрь | 28 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Работа с графическим планшетом | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 34. | Декабрь | 2 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Настройка кистей | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 35. | Декабрь | 4 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Слои и режимы наложения | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 36. | Декабрь | 5 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Светотень в цифровом рисунке | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 37. | Декабрь | 9 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Скетчинг | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 38. | Декабрь | 11 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Изучение анатомии (упрощенно) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 39. | Декабрь | 12 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание цифрового портрета | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 40. | Декабрь | 16 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Цифровой портрет (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 41. | Декабрь | 18 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание пейзажа | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 42. | Декабрь | 19 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Пейзаж (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 43. | Декабрь | 23 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Работа с текстурами | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| РАЗДЕЛ 6. ПОКАДРОВАЯ АНИМАЦИЯ И РИСОВАНИЕ В KRITA (36 ч) | | | | | | | | |
| 44. | Декабрь | 25 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Интерфейс Krita | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 45. | Декабрь | 26 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Принцип покадровой анимации | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 46. | Январь | 13 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Тайминг и спейсинг | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 47. | Январь | 15 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Onion skinning (калька) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 48. | Январь | 16 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Экспорт в GIF/Video | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 49. | Январь | 20 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Анимация «прыгающего мяча» | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 50. | Январь | 22 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Анимация мяча (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 51. | Январь | 23 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Анимация моргания | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 52. | Январь | 27 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Цикл ходьбы (walk cycle) - часть 1 | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 53. | Январь | 29 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Цикл ходьбы - часть 2 | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 54. | Январь | 30 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Цикл ходьбы - часть 3 | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 55. | Февраль | 3 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание короткого зацикленного ролика | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 56. | Февраль | 5 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Loop-анимация (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 57. | Февраль | 6 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Loop-анимация (завершение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| РАЗДЕЛ 7. ОСНОВЫ СТОРИТЕЛЛИНГА (16 ч) | | | | | | | | |
| 58. | Февраль | 10 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Что такое сторителлинг? Примеры | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 59. | Февраль | 12 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Структура истории | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 60. | Февраль | 13 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание героя | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 61. | Февраль | 17 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Визуальный сторителлинг | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 62. | Февраль | 19 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Эмоции и образы | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 63. | Февраль | 20 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание 6-кадрового комикса о себе | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 64. | Февраль | 24 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Комикс (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 65. | Февраль | 26 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Презентация «Моя мечта» | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| РАЗДЕЛ 8. POWERPOINT: ИНТЕРАКТИВНЫЕ ПРЕЗЕНТАЦИИ (16 ч) | | | | | | | | |
| 66. | Февраль | 27 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Интерфейс PowerPoint | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |
| 67. | Март | 3 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Дизайн презентации | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | демонстрация практических навыков |
| 68. | Март | 5 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Анимация объектов | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |
| 69. | Март | 6 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Триггеры и гиперссылки | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | демонстрация практических навыков |
| 70. | Март | 10 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание интерактивной викторины | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 71. | Март | 12 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Викторина (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |
| 72. | Март | 13 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Экспорт в PDF и видео | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | демонстрация практических навыков |
| РАЗДЕЛ 9. PHOTOSHOP: ФОТООБРАБОТКА И КОЛЛАЖ (16 ч | | | | | | | | |
| 73. | Март | 17 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Интерфейс Photoshop. Рабочее пространство | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |
| 74. | Март | 19 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Работа со слоями | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | демонстрация практических навыков |
| 75. | Март | 20 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Выделение объектов | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |
| 76. | Март | 24 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Маски | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | демонстрация практических навыков |
| 77. | Март | 26 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Ретушь | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 78. | Март | 27 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | «Перенос персонажа в другую реальность» | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 79. | Март | 31 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | «Создай плакат к фильму» | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 80. | Апрель | 2 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Плакат (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 81. | Апрель | 3 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | «Ретушь портрета» | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| РАЗДЕЛ 10. FIGMA: ПРОТОТИПИРОВАНИЕ ИНТЕРФЕЙСОВ (16 ч) | | | | | | | | |
| 82. | Апрель | 7 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Что такое UX и UI? | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 83. | Апрель | 9 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Интерфейс Figma | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 84. | Апрель | 10 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Создание кнопок, карточек, навигации | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 85. | Апрель | 14 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Компоненты и автолейауты | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 86. | Апрель | 16 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Проектирование экранов приложения | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |
| 87. | Апрель | 17 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Прототипирование кликабельных переходов | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | демонстрация практических навыков |
| 88. | Апрель | 21 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Макет «Школьный помощник» | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |
| РАЗДЕЛ 11. ФИРМЕННЫЙ СТИЛЬ И БРЕНДИНГ (10 ч) | | | | | | | | |
| 89. | Апрель | 23 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Что такое бренд? Логотип, слоган | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |
| 90. | Апрель | 24 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Элементы фирменного стиля | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | демонстрация практических навыков |
| 91. | Апрель | 28 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Носители бренда | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 92. | Апрель | 30 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Разработка стиля для вымышленного кафе | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, |
| 93. | Май | 1 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Стиль (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | демонстрация практических навыков |
| РАЗДЕЛ 12. ИТОГОВЫЙ ПРОЕКТ «БРЕНДБУК» (24 ч) | | | | | | | | |
| 94. | Май | 5 | 15.00-17.00 | Наблюдение | 2ч | Этапы проекта. Создание собственного бренда | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 95. | Май | 7 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Разработка брендбука | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 96. | Май | 8 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Брендбук (продолжение) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 97. | Май | 12 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Дизайн носителей: визитка, постер | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 98. | Май | 14 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Дизайн мерча | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 99. | Май | 15 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Подготовка презентации проекта | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 100 | Май | 19 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Защита проектов (подготовка) | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 101 | Май | 21 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Выставка работ «МедиаАрт — 1 год» | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 102 | Май | 22 | 15.00-17.00 | Практическая работа | 2ч | Рефлексия. Вручение сертификатов | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | Наблюдение, демонстрация практических навыков |
| 103 | Май | 26 | 15.00-17.00 | | 2ч | Резервное занятие / Индивидуальные консультации | МАОУ ДО ЦВР, каб.№8 | |
| | | | | | | | | **Итого: 206 часов** |

**Приложение №3**

## Календарный план воспитательной деятельности

| № п/п | Название события, мероприятия | Сроки | Форма проведения | Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события |
|---|---|---|---|---|
| **1.** | «Мой город в цифре: карта достопримечательностей» — создание интерактивной карты/презентации о Боровичах | Сентябрь | Проектная мастерская | Интерактивная карта/презентация (Google Slides, Figma, Tilda). Ссылка на проект. |
| **2.** | «День защитника Отечества: цифровой комикс/анимация» — создание тематической работы | Февраль | Творческая мастерская | Комикс/анимация (3–5 кадров). Описание сюжета. Скриншоты. |
| **3.** | «Веб-дизайн: создаём лендинг для школьного мероприятия» — практика по созданию страниц | Март | Мастерская | Готовый лендинг. Ссылка. Описание UX/UI решений. |
| **4.** | «Космос и IT: симулятор/игра/инфографика» — проект ко Дню космонавтики | Апрель | Проектная мастерская | Симулятор/игра/инфографика. Описание механики. Скриншоты. |
| **5.** | «Отчётная выставка цифровых проектов» — публичная демонстрация лучших работ | Май | Выставка, защита | Каталог проектов (ссылки, описания). Отзывы гостей. Фото/видео. |