

Управление образования города Хабаровск
муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
г. Хабаровск
«Центр развития творчества детей и юношества»

ПРИНЯТО
На заседании
педагогического совета
Протокол № 4
« 18 » 06 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ
директор
«ЦРТДиЮ»



Ермизов
2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«От эскиза к мультфильму»**

Направленность: техническая
Уровень: разноуровневая (стартовый, базовый)
Возраст обучающихся: 10-14 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Меднева Анастасия Евгеньевна,
педагог дополнительного образования

г. Хабаровск, 2026 г.

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовые документы и иные источники

При разработке данной программы были учтены нормативно - правовые документы и иные источники:

1. Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Федеральный закон от 31.07. 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);
4. Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
6. Концепция персонифицированного дополнительного образования детей в Хабаровском крае (утв. Распоряжением правительства Хабаровского края от 05.08.2019 г. №645-рп);
7. Национальный проект «Молодёжь и дети» Указ президента России В. Путина от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года (как часть национального проекта Федеральный проект «Всё лучшее детям»);
8. Распоряжение министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.2019 г. № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края»;
9. Приказ краевого государственного автономного образовательного учреждения дополнительного образования «Центр развития творчества детей (региональный модельный центр дополнительного образования

детей Хабаровского края)» от 27 мая 2025 г. №220П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае».

10. Устав МАУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества».

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «Форма. Цвет. Смысл. От эскиза к мультфильму» имеет **техническую** направленность.

Уровни сложности программы

Программа является разноуровневой: *стартовый уровень* (1-й год обучения), *базовый уровень* (2-й год обучения).

Актуальность программы

Программа «От эскиза к мультфильму» актуальна, поскольку отвечает задачам, изложенным в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, а именно: создание условий для вовлечения детей в практики технического творчества и визуальных искусств, содействие эстетическому воспитанию и формированию у обучающихся современных знаний в области графического дизайна и мультипликации. Данная программа создает условия для развития у обучающихся креативного мышления, навыков командной работы и инженерного (проектного) мышления. Во время занятий у них формируется умение создавать творческие проекты, от идеи до готового продукта (растровое изображение, векторный логотип, короткий мультфильм). Таким образом, программа способствует самореализации и развитию талантов детей, их профессиональной ориентации в сфере креативных индустрий и IT, воспитанию социально ответственной личности.

Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью данной программы является интеграция двух смежных областей — графического дизайна и мультипликации. В отличие от узкоспециализированных курсов, программа предлагает целостное погружение в визуальную культуру: от создания статичного изображения до его «оживления». Ярко выраженный проектный подход позволяет каждому обучающемуся создать собственное портфолио в виде серии законченных работ и анимационных фильмов. Специфика предполагаемой деятельности детей обусловлена использованием доступного цифрового оборудования (графические планшеты) и бесплатного профессионального программного обеспечения, что делает

программу реализуемой в условиях современной цифровой образовательной среды.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что применение метода проектов и игровых технологий в сочетании с такой формой организации как творческая мастерская позволяет наиболее эффективно решать поставленные задачи. Данный подход не только обеспечивает прочное усвоение знаний и формирование практических навыков работы в цифровой среде, но и способствует развитию самостоятельности, познавательной активности и ответственности у обучающихся за конечный результат.

Адресат программы

Дополнительная общеразвивающая программа предназначена для детей в возрасте от 10 до 14 лет.

Данный возраст характеризуется переходом от наглядно-образного к логическому мышлению, активным формированием учебной мотивации и интереса к современным технологиям, что позволяет эффективно использовать такие методы обучения, как частично-поисковый, проблемное изложение и исследовательский метод. Единая педагогическая система и методика обучения, обеспечивающая преемственность задач, средств, методов, принципов подготовки рассчитана для всех возрастных групп.

Условия набора:

Стартовый уровень: принимаются все желающие на основании заявления родителей. Наличие базовых навыков рисования приветствуется, но не является обязательным.

Базовый уровень: принимаются все желающие, освоившие стартовый уровень программы «От эскиза к мультфильму» или дети, имеющие элементарные навыки в рисовании графики с использованием ИКТ.

Объем и срок освоения программы

Срок освоения программы – 2 года.

На полное освоение программы требуется 258 часов в год (учебные часы).

Период	Продолжительность занятия	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Количество недель	Количество часов в год
1 год обучения					

Период	Продолжительность занятия	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Количество недель	Количество часов в год
2 год обучения					
Итого по программе					

Форма обучения

Очная, с возможностью применения дистанционных образовательных технологий (при необходимости).

Формы организации содержания и процесса педагогической деятельности

Программа является модульной и интегрированной (графический дизайн и мультипликация).

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Общее количество часов в год – 258 часов. Продолжительность занятий исчисляется в академических часах – 45 минут, между занятиями установлены 10-минутные перемены. Недельная нагрузка на одну группу: 6 часов. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 3 часа.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель: Развитие творческого и проектного мышления у обучающихся

Задачи:

1 год обучения

Предметные:

- познакомить с историей и основными принципами графического дизайна и анимации;
- обучить основам работы в растровых и векторных графических редакторах;
- сформировать навыки работы со слоями, масками, фильтрами и эффектами в цифровых программах;
- сформировать навыки создания простых графических элементов и персонажей;
- познакомить с основами мультипликации (техники перекладки, покадровая съемка).

Метапредметные:

- развить умение планировать этапы работы над творческим проектом (от эскиза до реализации);

- сформировать навыки самоорганизации, самоконтроля и критической оценки собственных работ и работ других;
- развить способность к анализу и сравнению различных графических решений;
- воспитать умение работать в команде над общим проектом (создание мультфильма).

Личностные:

- воспитать интерес и любовь к изобразительному искусству и современному цифровому творчеству;
- сформировать чувство патриотизма и гражданской ответственности через создание проектов на темы, связанные с историей и культурой родного края (Хабаровский край);
- развить трудолюбие, аккуратность, усидчивость и терпение при работе над длительными проектами;
- сформировать ценностное отношение к здоровому образу жизни (регламент работы за компьютером, гимнастика для глаз).

2 год обучения

Предметные:

- углубить знания в области типографики и композиционных приемов;
- обучить профессиональным инструментам для сложных дизайнерских задач;
- сформировать навыки разработки полного цикла мультипликационного проекта (от брифа до макета);
- обучить технологиям создания сложной анимации и работе со звуком.

Метапредметные:

- развить умение самостоятельно ставить цели и задачи для творческого проекта;
- развить навыки самоорганизации для выполнения долгосрочных проектов, способность к критическому мышлению.

Личностные:

- воспитать стойкий познавательный интерес к выбранной области;
- развить чувство гражданской ответственности и инициативность.

1.3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

1 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	Теория	Практик а	Формы аттестации/контроля
	Раздел 1. Введение в графический дизайн				
	Тема №1.1 Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Графический планшет				
	Композиция. Правила построения кадра				Практическое задание
	Цветоведение. Психология цвета и сочетания				Творческая работа
	Знакомство с программами Krita. Интерфейс				Наблюдение
	Шрифтовая графика. Основы леттеринга				Выставка работ
	Модуль «Цифровой рисунок и иллюстрация»				
	Растровая графика в Krita Инструменты и слои				Практическое задание
	Создание персонажа и среды в Krita				Творческий проект
	Векторная графика в Krita Создание логотипа				Творческая работа
	Модуль «Основы мультипликации»				
	Понятие анимации. 12 принципов движения				Опрос
	Техника перекладки (Cut-out animation)				Самостоятельная работа
	Создание персонажа для анимации				Защита творческой работы
	Модуль «От эскиза к мультфильму»				
	Разработка сценария и раскадровки				Творческий проект
	Создание фонов и персонажей в Krita				Практическое задание
	Анимация, монтаж и озвучивание				Промежуточная аттестация
	Защита проекта. Презентация мультфильма				Итоговый контроль
	ИТОГО:				

2 год обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Всего часов	Теория	Практик а	Формы аттестации/контроля
	Модуль «Мастерская графического дизайнера»				
	Стиль в дизайне. Полиграфия. Брендинг				Творческая работа
	Разработка фирменного стиля (логотип)				Творческий проект
	Типографика и продвинутый леттеринг				Выставка
	Модуль «Векторная анимация и моушн-дизайн»				
	Продвинутая анимация в Krita				Самостоятельная работа
	Создание персонажа и его риггинг (скелет)				Творческая работа
	Анимирование сложных сцен				Практическое задание
	Модуль «Проектная деятельность»				
	Разработка концепции и сценария к мультфильму				Защита сценария
	Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)				Промежуточная аттестация
	Пост-продакшн (звук, титры, цветокоррекция)				Практическое задание
	Презентация и защита проекта				Итоговый контроль
	ИТОГО:				

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

1 год обучения

«Стартовый уровень»

Раздел 1. Модуль «Введение в графический дизайн» (30 часов)

Тема 1.1. Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Графический планшет (4 часа)

Теория: Знакомство с программой обучения, её целями и задачами. Правила поведения в кабинете. Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютерной техникой и графическими планшетами. Правила посадки, гимнастика для глаз и рук. Устройство графического планшета, его настройка, знакомство со стилусом.

Практика: Настройка планшета для работы. Выполнение простых упражнений на координацию «рука-глаз»: проведение линий, штриховка, рисование простых геометрических фигур.

Тема 1.2. Композиция. Правила построения кадра (8 часов)

Теория: Понятие композиции в изобразительном искусстве и дизайне. Основные законы композиции: целостность, симметрия и асимметрия, ритм, статика и динамика. Правило третей, золотое сечение. Центр композиции. Формат кадра (горизонтальный, вертикальный, квадратный).

Практика: Выполнение упражнений на построение композиции из геометрических фигур. Создание эскизов с использованием правила третей. Анализ композиционных решений в известных картинах и плакатах.

Тема 1.3. Цветоведение. Психология цвета и сочетания (10 часов)

Теория: Цветовой круг. Основные, составные и дополнительные цвета. Теплые и холодные цвета. Понятие тона, насыщенности, светлоты. Гармоничные цветовые сочетания (монохромные, родственные, контрастные, триада). Символика цвета в культуре и дизайне. Психологическое воздействие цвета на человека.

Практика: Создание цветовых схем в цифровом виде. Подбор цветовых палитр для различных настроений (радость, спокойствие, тревога). Выполнение упражнения на смешение цветов в графическом редакторе. Создание абстрактной композиции на основе одной цветовой гармонии.

Тема 1.4. Знакомство с программами Krita. Интерфейс (4 часа)

Теория: Обзор современного программного обеспечения для графического дизайна и анимации. Растровая и векторная графика: отличия и область применения. Знакомство с интерфейсами Krita. Панели инструментов, настройка рабочего пространства. Понятие слоя, холста, кисти.

Практика: Запуск программ, настройка интерфейса под себя. Создание и сохранение файлов в различных форматах (kra, svg, png, jpg). Выполнение простых действий с инструментами (выделение, заливка, перемещение).

Тема 1.5. Шрифтовая графика. Основы леттеринга (4 часа)

Теория: Понятие шрифта и типографики. Анатомия буквы. Основные группы шрифтов (с засечками, без засечек, рукописные, декоративные). Понятие гарнитуры, кегля, интерлиньяжа. Основы леттеринга (рисованного шрифта).

Практика: Выполнение упражнений на написание букв в различных стилях. Создание простого шрифтового плаката (надписи) в Krita. Подбор шрифтов для конкретной задачи.

Раздел 2. Модуль «Цифровой рисунок и иллюстрация» (64 часа)

Тема 2.1. Растровая графика в Krita. Инструменты и слои (20 часов)

Теория: Детальное изучение интерфейса Krita. Виды кистей, их настройка. Слои: понятие, прозрачность, режимы наложения. Маски слоев. Стили слоя (тень, свечение). Инструменты выделения, трансформации.

Практика: Упражнения на владение разными кистями. Создание многослойных изображений (фон, объект, детали). Создание эффекта тени и свечения для текста или объекта. Рисование простого натюрморта с использованием слоев.

Тема 2.2. Создание персонажа и среды в Krita (24 часа)

Теория: Этапы разработки персонажа: поиск референсов, создание образа, характер персонажа. Пропорции тела, позы, мимика. Разработка фона и среды обитания персонажа. Сочетание персонажа и фона в единой композиции.

Практика: Поиск референсов и создание эскизов персонажа. Разработка финального образа персонажа (цвет, одежда, аксессуары). Создание фонового окружения (интерьер или пейзаж). Объединение персонажа и фона в итоговую иллюстрацию.

Тема 2.3. Векторная графика в Krita. Создание логотипа (20 часов)

Теория: Векторная графика: понятие кривых Безье, контуров, узлов. Отличие векторного формата от растрового. Интерфейс Krita. Инструменты создания фигур, работа с узлами. Понятие логотипа и фирменного стиля.

Практика: Создание простых векторных фигур. Трансформация узлов и контуров. Создание сложных векторных объектов. Разработка собственного логотипа (например, для своего бренда или детского объединения). Сохранение в векторном и растровом форматах.

Раздел 3. Модуль «Основы мультипликации» (60 часов)

Тема 3.1. Понятие анимации. 12 принципов движения (8 часов)

Теория: История возникновения анимации. Основные виды анимации (2D, 3D, стоп-моушн, перекладка). 12 принципов анимации Уолта Диснея (сжатие и растяжение, предвосхищение, сквозное движение и захлест и др.). Понятие ключевых кадров и промежуточных фаз.

Практика: Просмотр и анализ анимационных фильмов. Выполнение простого упражнения на создание анимации мячика (сжатие и растяжение) в программе Krita.

Тема 3.2. Техника перекладки (Cut-out animation) (26 часов)

Теория: Понятие техники перекладки. Создание персонажей из бумаги или цифровых частей. Съемка покадровой анимации. Принцип работы с «куклами» и их частями. Подготовка сцены и фона.

Практика: Создание цифрового персонажа в Krita, разбитого на части (голова, туловище, руки, ноги). Импорт частей в программу для анимации. Отработка движений: ходьба, поворот головы, жесты. Создание простого анимационного ролика длительностью 10-15 секунд.

Тема 3.3. Создание персонажа для анимации (26 часов)

Теория: Усложнение персонажа для анимации. Разработка персонажа с учетом анатомии и пластики движений. Создание «скелета» (риггинг) для упрощения анимации в программах.

Практика: Создание анимируемого персонажа в Krita с использованием слоев для каждой части тела. Подготовка персонажа к анимации: проверка всех движений. Тестовый запуск анимации персонажа в программе.

Раздел 4. Модуль «От эскиза к мультфильму» (104 часа)

Тема 4.1. Разработка сценария и раскадровки (20 часов)

Теория: Понятие сценария. Структура сценария (экспозиция, завязка, кульминация, развязка). Создание краткого синопсиса. Понятие раскадровки (storyboard). Как визуализировать сцены. Хронометраж.

Практика: Написание сценария к короткометражному мультфильму (команда или индивидуально). Создание раскадровки к сценарию (эскизы ключевых кадров с текстовыми примечаниями).

Тема 4.2. Создание фонов и персонажей в Krita(36 часов)

Теория: Создание окружения для мультфильма. Стилизация фона. Подбор цветовой палитры для всего мультфильма (цветокоррекция). Создание персонажей в едином стиле.

Практика: Разработка и создание всех необходимых фонов для каждой сцены мультфильма. Создание финальной версии персонажей с учетом их функций в сюжете.

Тема 4.3. Анимация, монтаж и озвучивание (38 часов)

Теория: Процесс анимации. Принципы тайминга (временных интервалов). Импорт фонов и персонажей в программу анимации. Работа с аудиодорожкой: подбор музыки, запись голоса. Основы монтажа видео.

Практика: Анимирование всех сцен мультфильма. Монтаж сцен в видео-редакторе (DaVinci Resolve). Запись голосов персонажей. Наложение музыки и шумов. Синхронизация звука и изображения.

Тема 4.4. Защита проекта. Презентация мультфильма (10 часов)

Теория: Подготовка презентации к защите проекта. Структура выступления: идея, цель, этапы работы, трудности, результат. Культура публичного выступления.

Практика: Экспорт итогового мультфильма в нужном формате. Подготовка презентации проекта (слайды с этапами работы). Публичная защита проекта перед группой, педагогом и приглашенными (родители, другие обучающиеся). Просмотр и обсуждение фильма.

2 год обучения

«Базовый уровень»

Раздел 1. Модуль «Мастерская графического дизайнера» (70 часов)

Тема 1.1. Стиль в дизайне. Полиграфия. Брендинг (20 часов)

Теория: Понятие стиля в дизайне. Основные стили в графическом дизайне (минимализм, арт-деко, модерн, постмодерн и др.). Полиграфия: виды печатной продукции (буклеты, листовки, каталоги, визитки). Технические требования к макетам (обрез, вылеты, шрифты). Понятие брендинга и айдентики.

Практика: Анализ брендов и их фирменных стилей. Разработка макета визитки или листовки с учетом полиграфических требований (расстановка вылетов, выбор формата). Подготовка макета к печати в программе Krita.

Тема 1.2. Разработка фирменного стиля (логотип, визитка, макет) (26 часов)

Теория: Этапы разработки фирменного стиля. Бриф. Мудборд. Разработка концепции. Создание логотипа (знак, шрифт, комбинированный). Разработка носителей фирменного стиля (визитка, бланк, конверт, сайт, сувенирная продукция). Понятие гайдбука.

Практика: Полный цикл разработки фирменного стиля для вымышленной компании (или реального проекта). Создание логотипа в Krita. Разработка визитки, бланка, конверта. Создание презентации-гайдбука, демонстрирующей единый стиль.

Тема 1.3. Типографика и продвинутый леттеринг (24 часа)

Теория: Углубленное изучение типографики. История шрифтов. Классификация шрифтов по начертанию, насыщенности, ширине. Трактовка: зачем нужны разные начертания одного шрифта. Работа с

большими текстовыми массивами. Создание сложных шрифтовых композиций.

Практика: Создание шрифтового портрета (типографика). Разработка афиши/постера с использованием сложной шрифтовой композиции (наложение текста на изображение, игра с масштабом). Создание леттеринга (рисованной надписи) в Krita на основе изученных стилей.

Раздел 2. Модуль «Векторная анимация и моушн-дизайн» (82 часа)

Тема 2.1. Продвинутая анимация в Krita (26 часов)

Теория: Повторение и углубление 12 принципов анимации. Тайминг в анимации: быстрый и медленный выход из позы. Понятие "overlap" (наложение движений). Создание плавных переходов между ключевыми кадрами.

Практика: Создание анимации персонажа с применением продвинутых принципов (антиципация, сквозное движение). Создание анимации текста или логотипа (моушн-графика) с использованием векторных инструментов. Экспорт анимации в видеоформат.

Тема 2.2. Создание персонажа и его риггинг (скелет) (28 часов)

Теория: Понятие риггинга (скелетной анимации). Создание иерархической структуры персонажа (кости). Связывание частей тела с костями. Принцип "меша" (оболочки). Автоматизация процесса анимации через скелет.

Практика: Создание сложного персонажа с использованием слоев для каждой анимируемой части. Построение скелетной структуры для персонажа в программе Krita. Привязка рисунка к костям. Тестирование движений.

Тема 2.3. Анимирование сложных сцен (28 часов)

Теория: Анимирование сложных сцен с несколькими персонажами. Взаимодействие персонажей друг с другом и с объектами. Создание эффектов (погода, свет, тени). Синхронизация действий в кадре. Управление сложностью сцены (оптимизация для компьютера).

Практика: Создание анимационной сцены с двумя и более взаимодействующими персонажами. Добавление атмосферных эффектов (дождь, снег, свечение). Работа над синхронизацией движений и звука.

Раздел 3. Модуль «Проектная деятельность» (106 часов)

Тема 3.1. Разработка концепции и сценария к мультфильму (22 часа)

Теория: Углубленная работа над сценарием. Создание персонажей с прописанной историей и характером. Арка персонажа (изменение в течение фильма). Разработка мира (миростроение). Создание полного описания всех сцен и диалогов. Работа с темой и идеей проекта.

Практика: Написание полноценного сценария для итогового мультфильма (2-3 минуты). Разработка персонажей с подробным описанием их внешности и характера. Создание подробной раскадровки на каждую сцену (по 3-5 кадров на сцену).

Тема 3.2. Производство анимационного фильма (продвинутый уровень) (54 часа)

Теория: Организация производственного процесса. Распределение ролей в команде (режиссер, аниматор, дизайнер фонов, звукорежиссер). Ведение проектной документации (пайплайн). Контроль качества на каждом этапе.

Практика: Создание всех ассетов (фонов, персонажей, пропсов) для итогового мультфильма. Анимация всех сцен в программе (с использованием ригга или перекладки). Монтаж отснятых сцен в единый фильм. Коллективная работа над проектом с распределением обязанностей.

Тема 3.3. Пост-продакшн (звук, титры, цветокоррекция) (20 часов)

Теория: Этап пост-продакшна. Запись и обработка звука (диалогов, шумов, фоновой музыки). Сведение звуковых дорожек. Цветокоррекция: создание единого настроения через цветовые фильтры. Создание титров и заставки. Рендеринг финального файла в высоком качестве.

Практика: Запись и монтаж звука для мультфильма. Наложение музыки. Цветовая коррекция всех сцен для создания единого визуального тона. Создание красивой заставки и титров. Финальный рендеринг готового мультфильма.

Тема 3.4. Презентация и защита проекта (10 часов)

Теория: Создание качественной презентации для защиты дипломного/итогового проекта. Аргументация своих решений. Ответы на вопросы. Публичное выступление перед аудиторией.

Практика: Подготовка презентации о процессе создания мультфильма (эскизы, раскадровки, процесс анимации, итоговый результат). Публичная защита проекта на итоговой конференции или мероприятии.

Просмотр и коллективное обсуждение всех созданных фильмов. Рефлексия и обсуждение планов на будущее.

КАЛЕНДАРНО-УЧЕБНЫЙ ГРАФИК (ОБЩИЙ)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов
1 год обучения					
2 год обучения					

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1 года обучения

Предметные:

- освоят основные понятия: композиция, колорит, растр, вектор, пиксель, анимация, раскадровка;
- научатся пользоваться инструментами для рисования и редактирования в Krita;
- смогут создавать простые графические изображения и короткие анимационные ролики (до 30 секунд).

Метапредметные:

- научится планировать последовательность выполнения творческой работы;
- смогут оценивать качество своей работы;
- продемонстрируют навыки сотрудничества.

Личностные:

- проявят интерес к творческой деятельности и бережное отношение к оборудованию.

2 год обучения

Предметные:

- познакомятся с профессиональными терминами (рефлекс, скетч(эскиз), композиция, баланс, контраст, цвет и палитра, градиент, типографика, стилизация, масштаб) и технологию создания дизайн-продуктов;
- научатся использовать продвинутые инструменты для создания сложных проектов;

- смогут создавать полноценный анимационный фильм (от 1 до 2 минут) со звуком.

Метапредметные:

- смогут ставить цели и определять этапы работы над проектом;
- научатся самостоятельно контролировать время и качество выполнения работы;
- продемонстрируют лидерские качества.

Личностные:

- проявят инициативу и стремление к саморазвитию;
- продемонстрируют чувство гордости за результаты творчества.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение:

Учебное помещение: Занятия проводятся в учебном кабинете, соответствующем требованиям СанПиН, с доступом к сети Интернет.

Оборудование и материалы:

- Компьютер с установленным свободным ПО Krita.
- Графические планшеты – 12 штук (в перспективе), 4 штуки (по факту на начальном этапе).
- Столы и стулья по количеству учащихся.
- Классная доска.
- Проектор/экран для демонстрации материалов.

Информационное обеспечение:

- Пакет свободно распространяемого программного обеспечения: Krita.
- Видеохостинги с обучающими уроками.
- Сайты с референсами (Pinterest).
- Цифровые платформы для коммуникации (МАН).

Кадровое обеспечение:

Программу ведет педагог со средним профессиональным образованием в области изобразительного искусства, дизайна или компьютерных технологий, владеющий современными цифровыми инструментами.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Входная диагностика: Беседа, тест на общую эрудицию в области искусства и технологий.

Текущий контроль: Наблюдение, проверка практических упражнений, анализ творческих работ, опросы.

Промежуточная аттестация: Выполнение творческих работ по итогам полугодий (создание сложного коллажа, создание персонажа, создание GIF-анимации).

Итоговый контроль: Защита итогового группового проекта (короткометражный мультфильм), участие в итоговой выставке/фестивале.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ/ КИМ

Критерии оценки (для творческих работ и проектов):

- **Высокий уровень (80-100%):** Работа выполнена в срок. Полностью соответствует теме и техническому заданию. Демонстрирует высокий уровень владения инструментарием, творческий подход, оригинальность идеи. Используются сложные эффекты и техники.
- **Средний уровень (51-79%):** Работа выполнена в срок. Соответствует теме, но есть небольшие недочеты в исполнении или композиции. Инструментарий освоен на базовом уровне, работа выполнена аккуратно.
- **Низкий уровень (менее 50%):** Работа не соответствует теме или выполнена не полностью. Демонстрирует недостаточное владение программой, сделана небрежно, без учета основных принципов дизайна.

Формы фиксации результатов:

- Диагностическая карта обучающегося.
- Карта учета творческих достижений (участие в конкурсах).
- Портфолио творческих работ (в электронном виде).
- Протоколы защиты проектов.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Педагогические технологии:

- Технология проектной деятельности (создание итогового мультфильма).
- Личностно-ориентированная технология (индивидуальный подход к скорости и сложности заданий).
- Игровые технологии (тренинги на креативность, "мозговые штурмы").
- Здоровьесберегающие технологии (гимнастика для глаз, физминутки).
- Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ).

Методы обучения:

- Словесный (беседа, инструктаж, объяснение, анализ).
- Наглядный (демонстрация работ, видеоматериалов, презентаций).
- Практический (упражнения, самостоятельная работа, лабораторный опыт на ПК).

Используемые приемы:

- Создание проблемной ситуации.
- "Мозговой штурм" при генерации идей.
- Рефлексия (обсуждение результатов в конце занятия).
- Мастер-класс (показ педагогом).

Научные подходы обучения:

- **Системный подход:** Рассмотрение процесса обучения как единой системы.
- **Компетентностный подход:** Ориентация на получение конкретного результата (проекта).
- **Деятельностный подход:** Обучение через активную практическую деятельность.
- **Личностно-ориентированный подход:** Учет индивидуальных особенностей и интересов учащихся.

Дидактические материалы:

- Инструкционные и технологические карты по работе в Krita.
- Подборка видеоуроков и tutorиалов.
- Комплекты заданий для контроля (входного, промежуточного).
- Презентации по темам: «Композиция», «Цветоведение», «12 принципов анимации».

РАЗДЕЛ 3. ВОСПИТАНИЕ

Цель воспитательной работы в рамках программы «Форма. Цвет. Смысл. От эскиза к мультфильму» – развитие личности ребенка через приобщение к творческой деятельности и цифровому искусству, формирование у него общероссийской гражданской идентичности, патриотизма и чувства ответственности за результат своего труда.

Задачи:

- Формировать интерес к изучению истории и достижений отечественной анимации и дизайна.
- Воспитывать чувство патриотизма и уважения к истории России и Хабаровского края через тематику проектов (сказки народов Приамурья, достопримечательности Хабаровска).

- Содействовать развитию таких личностных качеств, как трудолюбие, взаимопомощь, дисциплинированность, способность к саморегуляции.

Ожидаемые результаты:

- Обучающиеся будут знать имена отечественных аниматоров и их вклад в мировую культуру.
- У обучающихся проявится уважение к истории и традициям своей страны и малой родины.
- Обучающиеся будут демонстрировать навыки работы в коллективе и ответственного поведения при работе над общим проектом.

Формы и методы воспитания

Творческие мастерские, метод убеждения, метод положительного примера (примеры выдающихся дизайнеров и аниматоров), проектная деятельность.

Направления воспитания

Образовательный процесс в детском объединении «Форма. Цвет. Смысл» предполагает воспитание обучающихся по основным направлениям воспитания:

- **Гражданское воспитание** (уважение к правам и обязанностям, активная жизненная позиция).
- **Патриотическое воспитание** (через создание проектов о Родине, родном крае).
- **Духовно-нравственное воспитание** (через создание добрых, поучительных мультфильмов).
- **Эстетическое воспитание** (развитие вкуса, чувства прекрасного).
- **Трудовое воспитание** (воспитание трудолюбия и уважения к чужому труду).
- **Ценности научного познания** (освоение современных технологий).

Работа с родителями

Индивидуальные консультации, открытые занятия, демонстрация достижений детей в родительских чатах, анкетирование по итогам года.

Диагностика результатов воспитательной работы: Педагогическое наблюдение, беседы, отзывы участников образовательного процесса.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Список литературы для педагогов:

1. Блок, Б. Анимация. От идеи до экрана / Б. Блок. – М.: Эксмо, 2017. – 240 с.
2. Вильямс, Р. Анимация. Руководство для начинающих / Р. Вильямс. – М.: АСТ, 2020. – 128 с.
3. Гарни, Дж. Графический дизайн. Полное руководство / Дж. Гарни. – М.: КоЛибри, 2019. – 352 с.
4. Иттен, И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Издатель Д. Аронов, 2020. – 96 с.

Список литературы для детей:

1. Балет. Детская энциклопедия / гл. ред. А. И. Маркушевич. – М. : Эксмо, 2021. – 96 с. (и другие энциклопедии об искусстве и технологиях).
2. Как создаются мультфильмы? / пер. с англ. А. В. Иванова. – М.: Махаон, 2019. – 48 с.
3. Рисуем персонажей. Пошаговое руководство для начинающих / авт.-сост. М. В. Дякина. – М.: АСТ, 2021. – 80 с.

Интернет-ресурсы:

1. Официальный сайт программы Krita. – URL: <https://krita.org/> (дата обращения: 24.04.2026).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Календарный учебный график 1 год обучения

№	Месяц	Дата	Тема занятия	Форма проведения	Кол-во часов	Форма контроля
	Сентябрь		Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Графический планшет	Теория		Устная рефлексия
	Сентябрь		Композиция. Правила построения кадра	Теория/ практика		
	Сентябрь		Композиция. Правила построения кадра	Теория/ практика		
	Сентябрь		Композиция. Правила построения кадра	Теория/ практика		Просмотр этапов работы(

						мини-работы)
	Сентябрь		Цветоведение. Психология цвета и сочетания	Теория/ практика		
	Сентябрь		Цветоведение. Психология цвета и сочетания	Теория/ практика		
	Сентябрь		Цветоведение. Психология цвета и сочетания	Теория/ практика		
	Сентябрь		Цветоведение. Психология цвета и сочетания	Теория/ практика		Просмотр этапов работы(мини-работы)
	Сентябрь		Знакомство с программами в Krita. Интерфейс	Теория/ практика		
	Октябрь.		Шрифтовая графика. Основы леттеринга	Теория/ практика		
	Октябрь.		Растровая графика в Krita . Инструменты и слои	Теория/ практика		
	Октябрь.		Растровая графика в Krita . Инструменты и слои	Теория/ практика		
	Октябрь.		Растровая графика в Krita . Инструменты и слои	Теория/ практика		
	Октябрь.		Растровая графика в Krita . Инструменты и слои	Теория/ практика		
	Октябрь.		Растровая графика в Krita . Инструменты и слои	Теория/ практика		
	Октябрь.		Растровая графика в Krita . Инструменты и слои	Теория/ практика		
	Октябрь.		Растровая графика в Krita . Инструменты и слои	Теория/ практика		Чек лист по инструментам
	Октябрь.		Создание персонажа и среды в Krita	Теория/ практика		

[illegible]

	Декабрь		Понятие анимации. 12 принципов движения	Теория/ практика		
	Декабрь		Понятие анимации. 12 принципов движения	Теория/ практика		
	Декабрь		Понятие анимации. 12 принципов движения	Теория/ практика		
	Январь		Понятие анимации. 12 принципов движения	Теория/ практика		
	Январь		Техника перекладки (cut– out animation)	Теория/ практика		
	Январь		Техника перекладки (cut– out animation)	Теория/ практика		
	Январь		Техника перекладки (cut– out animation)	Теория/ практика		
	Январь		Техника перекладки (cut– out animation)	Теория/ практика		
	Январь		Техника перекладки (cut– out animation)	Теория/ практика		
	Январь		Техника перекладки (cut– out animation)	Теория/ практика		
	Январь		Техника перекладки (cut– out animation)	Теория/ практика		
	Январь		Техника перекладки (cut– out animation)	Теория/ практика		
	Январь		Техника перекладки (cut– out animation)	Теория/ практика		Мини задания на 15-20 минут
	Февраль		Создание персонажа для анимации	Теория/ практика		
	Февраль		Создание персонажа для анимации	Теория/ практика		
	Февраль		Создание персонажа для анимации	Теория/ практика		
	Февраль		Создание персонажа для анимации	Теория/ практика		
	Февраль		Создание персонажа для анимации	Теория/ практика		
	Февраль		Создание персонажа для анимации	Теория/ практика		
	Февраль		Создание персонажа для анимации	Теория/ практика		

[illegible]

[illegible]

						на 15-20 минут
	Июнь		Защита проекта. Презентация мультфильмов	Теория/ практика		
	Июнь		Защита проекта. Презентация мультфильмов	Теория/ практика		
	Июнь		Защита проекта. Презентация мультфильмов	Теория/ практика		Мультимедийная презентация
Итого						

2 год обучения

№	Месяц	Дата	Тема занятия	Форма проведения	Кол-во часов	Форма контроля
	Сентябрь		Стиль в дизайне. Полиграфия. Брендинг	Теория/ практика		Устная рефлексия
	Сентябрь		Стиль в дизайне. Полиграфия. Брендинг	Теория/ практика		
	Сентябрь		Стиль в дизайне. Полиграфия. Брендинг	Теория/ практика		
	Сентябрь		Стиль в дизайне. Полиграфия. Брендинг	Теория/ практика		
	Сентябрь		Стиль в дизайне. Полиграфия. Брендинг	Теория/ практика		
	Сентябрь		Стиль в дизайне. Полиграфия. Брендинг	Теория/ практика		
	Сентябрь		Стиль в дизайне. Полиграфия. Брендинг	Теория/ практика		
	Сентябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		

	Сентябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		
	Октябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		
	Октябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		
	Октябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		
	Октябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		
	Октябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		
	Октябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		
	Октябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		
	Октябрь		Разработка фирменного стиля (логотип)	Теория/ практика		Творчески й просмотр
	Октябрь		Типографика и продвинутый леттеринг	Теория/ практика		
	Октябрь		Типографика и продвинутый леттеринг	Теория/ практика		

	Ноябрь		Типографика и продвинутый леттеринг	Теория/ практика		
	Ноябрь		Типографика и продвинутый леттеринг	Теория/ практика		
	Ноябрь		Типографика и продвинутый леттеринг	Теория/ практика		
	Ноябрь		Типографика и продвинутый леттеринг	Теория/ практика		
	Ноябрь		Типографика и продвинутый леттеринг	Теория/ практика		Чек лист по инструментам
	Ноябрь		Продвинутая анимация в Krita	Теория/ практика		
	Ноябрь		Продвинутая анимация в Krita	Теория/ практика		
	Ноябрь		Продвинутая анимация в Krita	Теория/ практика		
	Декабрь		Продвинутая анимация в Krita	Теория/ практика		
	Декабрь		Продвинутая анимация в Krita	Теория/ практика		
	Декабрь		Продвинутая анимация в Krita	Теория/ практика		
	Декабрь		Продвинутая анимация в Krita	Теория/ практика		
	Декабрь		Продвинутая анимация в Krita	Теория/ практика		
	Декабрь		Продвинутая анимация в Krita	Теория/ практика		Мини задания на 15-20 минут

						(мерцание и свечение)
	Декабрь		Создание персонажа и его риггинг (скелет)	Теория/ практика		
	Декабрь		Создание персонажа и его риггинг (скелет)	Теория/ практика		
	Январь		Создание персонажа и его риггинг (скелет)	Теория/ практика		
	Январь		Создание персонажа и его риггинг (скелет)	Теория/ практика		
	Январь		Создание персонажа и его риггинг (скелет)	Теория/ практика		
	Январь		Создание персонажа и его риггинг (скелет)	Теория/ практика		
	Январь		Создание персонажа и его риггинг (скелет)	Теория/ практика		
	Январь		Создание персонажа и его риггинг (скелет)	Теория/ практика		
	Январь		Создание персонажа и его риггинг (скелет)	Теория/ практика		Просмотр этапов работы
	Январь		Анимирование сложных сцен	Теория/ практика		
	Январь		Анимирование сложных сцен	Теория/ практика		
	Февраль		Анимирование сложных сцен	Теория/ практика		
	Февраль		Анимирование сложных сцен	Теория/ практика		
	Февраль		Анимирование сложных сцен	Теория/ практика		
	Февраль		Анимирование сложных сцен	Теория/ практика		

	Февраль		Анимирование сложных сцен	Теория/ практика		
	Февраль		Анимирование сложных сцен	Теория/ практика		Творчески й просмотр
	Февраль		Анимирование сложных сцен	Теория/ практика		
	Февраль		Разработка концепции и сценария к мультфильму	Теория/ практика		
	Март		Разработка концепции и сценария к мультфильму	Теория/ практика		
	Март		Разработка концепции и сценария к мультфильму	Теория/ практика		
	Март		Разработка концепции и сценария к мультфильму	Теория/ практика		
	Март		Разработка концепции и сценария к мультфильму	Теория/ практика		
	Март		Разработка концепции и сценария к мультфильму	Теория/ практика		
	Март		Разработка концепции и сценария к мультфильму	Теория/ практика		Просмотр этапов работы
	Март		Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)	Теория/ практика		
	Март		Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)	Теория/ практика		

[illegible]

	Май		Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)	Теория/ практика		
	Май		Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)	Теория/ практика		
	Май		Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)	Теория/ практика		
	Май		Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)	Теория/ практика		
	Май		Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)	Теория/ практика		
	Май		Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)	Теория/ практика		
	Май		Производство анимационного фильма (продвинутый уровень)	Теория/ практика		Творчески й просмотр
	Май		Пост- продакшн (звук, титры , цветокорекция)	Теория/ практика		
	Май		Пост- продакшн (звук, титры , цветокорекция)	Теория/ практика		
	Июнь		Пост- продакшн (звук, титры , цветокорекция)	Теория/ практика		
	Июнь		Пост- продакшн (звук, титры , цветокорекция)	Теория/ практика		

	Июнь		Пост- продакшн (звук, титры , цветокорекция)	Теория/ практика		
	Июнь		Пост- продакшн (звук, титры , цветокорекция)	Теория/ практика		
	Июнь		Пост- продакшн (звук, титры , цветокорекция)	Теория/ практика		Мультимедийная презентация
	Июнь		Презентация и защита проекта	Теория/ практика		
	Июнь		Презентация и защита проекта	Теория/ практика		
	Июнь		Презентация и защита проекта	Теория/ практика		Презентация проэкта
Итого						

Календарный план воспитательной работы
План воспитательных мероприятий в рамках реализации
дополнительной общеобразовательной программы
«Форма. Цвет. Смысл. От эскиза к мультфильму»
на 2026-2027 учебный год

Название мероприятия	Сроки и место проведения	Категория участников	Ответственный
Родительское собрание на тему "Знакомство с программой, цели и задачи"	сентябрь, кабинет №..326.	для родителей	Меднева А.Е.
Всероссийский урок безопасности (беседа)	сентябрь, кабинет №.326..	для обучающихся	Меднева А.Е.
Творческая мастерская "Создаем открытку ко Дню матери"	ноябрь, кабинет №..326.	для обучающихся	Меднева А.Е.
Беседа-презентация "Герои Отечества в анимации"	декабрь, кабинет №..326.	для обучающихся	Меднева А.Е.
Консультация для родителей "Как помочь ребенку в реализации проекта"	январь, кабинет №.326..	для родителей	Меднева А.Е.
Тематический просмотр мультфильмов "Сказки народов России"	февраль, кабинет №.326..	для обучающихся	Меднева А.Е.
Экскурсия (виртуальная) на Хабаровскую киностудию	март, кабинет №.326..	для обучающихся	Меднева А.Е.
Итоговый фестиваль "Премьера!" (защита проектов)	май, Актный зал	для родителей и обучающихся	Меднева А.Е.

Контрольно-измерительные материалы (КИМ)

Примеры оценочных материалов:

1. Тест для входной диагностики (фрагмент):

- Что такое дизайн?
- Какие виды анимации вы знаете?
- Перечислите известные вам программы для рисования.

2. Критерии оценивания итоговой творческой работы (Мультфильм):

- Оригинальность идеи и сценария (до 5 баллов).
- Качество проработки персонажей и фонов (до 5 баллов).
- Техническое исполнение анимации (плавность, использование принципов) (до 5 баллов).
- Общее впечатление и соответствие теме (до 5 баллов).

3. Карта мониторинга воспитательной деятельности (для педагога):

ФИО ребенка	Ответственность	Трудолюбие	Коллективизм	Уверенность в себе
	Высокий/Средний	Средний	Высокий	Средний