

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол №1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 310 от 31.08.2026
Директор
_____/В.В. Худова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00b8db7e78067a126122daf90c748f6e36
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 29.05.2026 по 22.08.2027

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Анимация и программирование»

Срок освоения: 3 года

Возраст обучающихся: 8-12 лет

Разработчик:
Панкратов Иван Викторович,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Систематические занятия цифровым творчеством открывают ученикам возможности реализации себя во множестве разных профессий, связанных с компьютером - дизайнер, аниматор, мастер по видеоэффектам, программист, верстальщик. Знакомство с лучшими образцами классической мультипликации и прикладного дизайна, приложений и игр позволяют детям научиться видеть структуру и суть работ, формируют вкус юных аниматоров, дают ориентиры для дальнейшего роста и развития личности. У детей, которые соприкасаются с миром цифрового творчества, закладываются основы для формирования системы художественно-эстетических ценностей, для развития художественного вкуса, для формирования творческого и технического, позитивного мышления и самореализации. Упор на технологическую-практическую компоненту позволяет развить ряд практических навыков и компетенций, необходимых в современном обществе.

Дополнительная общеразвивающая программа «Анимация и программирования» (далее – программа) имеет **техническую направленность**.

Адресат программы. Программа адресована детям 8-12 лет, желающим заниматься цифровым визуальным творчеством и программированием.

Актуальность программы. Развитие творческих способностей детей – задача, актуальная как никогда. Ведь только творческая личность в состоянии справиться со сложным комплексом проблем, характерных для жизни в современном обществе.

Занятия по программе позволяют систематически приобщать детей к основам цифрового творчества, начиная с самых азов. Они не только помогают детям реализовывать их желание делать рисунки и анимацию на компьютере, современными средствами, но и, главное, формируют необходимые для этого знания, умения и навыки: умение подобрать нужный инструмент и способ реализации своих идей, способность доводить работу до цельности, владеть основными навыками в сфере компьютерных технологий творчества, такими, как работа с графическими инструментами, создание персонажей, написание сценария, разработка дизайна предмета или фона.

Реализация программы направлена на формирование учебно-познавательных, информационных компетенций и компетенций личностного самосовершенствования.

Программа разработана в соответствии с нормативными документами и современными требованиями:

- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;

- Указ Президента РФ от 07.05.2018 №204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года»;

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года;

- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 №678-р;

- приказ Министерства Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- приказ Министерства Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

- приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 №652н «Об утверждении профессионального стандарта «педагог дополнительного образования»;

– постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 02.06.2026 «Об утверждении СП 2.4.2.4283-26 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

– распоряжение Комитета по образованию Правительства Санкт-Петербурга от 25.08.2022 №1676-р «Об утверждении критериев оценки качества дополнительных общеразвивающих программ, реализуемых организациями, осуществляющими образовательную деятельность, и индивидуальными предпринимателями Санкт-Петербурга»;

– Устав ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района Санкт-Петербурга.

Особенностью данной программы. Занятия по программе позволяют учащимся создать и воплотить в виде форм цифрового продукта, такого как анимация, комикс, рисунок, приложение, любые рассказы и образы, которые может придумать ребёнок этого возраста – сказочными и яркими, опираясь на знания и опыт, полученные на занятиях. Проводя творческие эксперименты с разнообразными инструментами цифрового творчества, такими как текстуры, градиенты, эффекты в различных программах, исследуя их особенности и выразительные возможности, ребёнок сможет совершить свои собственные самостоятельные открытия в цифровом творчестве. Создание ребёнком выразительного образа и максимальное использование выразительных возможностей того или иного цифрового инструмента – главная задача, которую решает педагог, работающий по данной образовательной программе. Это может быть достигнуто лишь через планомерное, последовательное освоение умений и навыков, через постепенное овладение основами форм компьютерной графики, анимации, программирования, различных приемов работы с изучаемыми инструментами.

В то же время занятия по программе помогают ребёнку найти свой творческий стиль, осознать собственную творческую индивидуальность и позволяют реализовать себя в цифровом творчестве, способствует их дальнейшей самореализации в будущем.

Уровень освоения – общекультурный.

Объем и срок реализации программы. Программа рассчитана на 3 года обучения:

- 1й год занятий-2 раза в неделю по 2 часа, 164 учебных часа в год;
- 2й год занятий-2 раза в неделю по 2 часа, 164 учебных часа в год;
- 3й год занятий-2 раза в неделю по 2 часа, 164 учебных часа в год

Цель: развитие творческих способностей и технических навыков ребёнка в области цифрового визуального творчества, через овладение основами знаний в области компьютерных технологий, компьютерной графики и композиции, а также через собственную творческую деятельность.

Задачи:

Обучающие:

– ознакомить с основными техническими понятиями и терминами, используемым в цифровом творчестве

- обучить основам компьютерной графики и анимации
- обучить основам программирования (базовые скрипты событий)

– познакомить со средствами художественной выразительности в области компьютерной графики (цвет, линия, форма, ритм) и мотивировать к активному использованию данных средств выразительности

– познакомить с основами композиции и способствовать использованию полученных знаний при создании ребёнком собственных работ

– познакомить с работами мастеров цифрового творчества, научить «читать» состав произведения и определять, какими способами получен тот или иной результат

– дать общее представление об отдельных профессиях в сфере цифрового визуального творчества.

Развивающие:

- содействовать расширению кругозора ребёнка
- способствовать развитию воображения и фантазии
- способствовать воспитанию интереса к исследовательской и творческой деятельности в области цифрового творчества
- развивать умение анализировать собственные работы и работы других детей, произведения цифрового творчества
- способствовать развитию творческого и аналитического мышления
- способствовать формированию и развитию системного подхода к творчеству

Воспитательные:

- способствовать воспитанию внимания и усидчивости;
- содействовать формированию самостоятельности, способности делать самостоятельный выбор;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь (работа в команде, в творческой паре);
- формировать представление о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

Планируемые результаты**Личностные:**

- у учащегося:
- ✓ разовьется внимания и усидчивости;
- ✓ получит опыт самостоятельной работы над цифровым проектом и принятия самостоятельных творческих решений;
- ✓ сформируются основы системного мышления и анализа коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь;
- ✓ представлений о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

Метапредметные:

- у учащегося:
- ✓ расширится кругозор;
- ✓ разовьются воображения и фантазии;
- ✓ возникнет интерес к исследовательской и творческой деятельности через - получение опыта в области цифрового визуального творчества;
- ✓ приобретение первого опыта анализа собственных работ, работ других детей, - произведений изобразительного искусства

Предметные:

- учащийся будет знаком с (со):
- ✓ различными инструментами цифрового творчества, способами работы с ними (градиент, текстура, эффект, процедура, цифровая кисть и карандаш);
- ✓ особенностями следа, оставляемого каждым инструментом
- ✓ файловой системой и форматами цифровых изображений и анимации;
- ✓ основами композиции (центр композиции, главное и второстепенное, размещение композиции в листе);
- ✓ некоторыми художественными понятиями и терминами, с основными жанрами современного цифрового искусства, кино и мультипликационного производства;
- ✓ работами мастеров изобразительного искусства (Моне, Кандинский, Климт, Пикассо, С. Дали, Ван Гог), опытом «чтения» изображения и определения, какими способами получен тот или иной результат;
- ✓ работами мастеров цифрового дизайна и интерактивных приложений;

✓ средствах выразительности в изобразительном искусстве (цвет, линия, форма) в т.ч. цифровом дать понятие о многообразии деятельности цифрового художника, дизайнера, аниматора, отдельными профессиями в сфере компьютерного визуального творчества.

Организационно-педагогические условия реализации ДОП

Язык реализации – обучение осуществляется на русском языке.

Форма обучения: очная.

Формы проведения занятий - учебное занятие, посещение выставки, экскурсия, творческая мастерская

Наполняемость групп: 1 год обучения - 15 человек, второй год обучения - 12 человек, третий – 10 человек.

Условия набора. Принимаются все желающие заниматься цифровым изобразительным творчеством на основе заявления родителей, в отсутствие медицинских противопоказаний.

Формы:

- **организации занятий:** групповая
- **проведения занятий:** учебное занятие, беседа, тестирование.

Материально-техническое обеспечение:

– компьютерный класс из 15 ПК (количество посадочных мест определяется составом группы, возможны размещения как за стационарными ПК, так и за ноутбуками)

– проектор и экран достаточного для демонстраций размера, либо телепанель.

– программное обеспечение: растровые, векторные, 3д, анимационные цифровые редакторы, по выбору ведущего (предпочтительно онлайн размещение редакторов) (список программного обеспечения, смотри в приложении)

– Текущее программное обеспечение: Blender v4.0+, Wick Editor v1.19+, MagicaVoxel v0.99.7.1+, Krita v5.2.0+, MS VSCODE, Inkscape v1.4.2+, все программное обеспечение, является бесплатным, также допускается использование онлайн-версий программ и дополнительных редакторов графики.

– графические планшеты и монитор-планшеты для рисования.

– шкафы для хранения

– столы по количеству учащихся

– стулья по количеству учащихся

– колонки или мониторы с динамиками для воспроизведения звука, либо наушники, по количеству рабочих мест.

Обучение, развитие и воспитание неразрывно связаны между собой и осуществляются на протяжении всего этапа обучения. Воспитательный процесс в рамках реализации программы органично вписан в воспитательное пространство ГБУ ДО ЦТиО Фрунзенского района Санкт-Петербурга (далее – ЦТиО) в приложении.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Первый год обучения

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
2	Компьютерная графика и анимация	65	25	40	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
3	Трехмерная графика	30	15	15	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
4	Поиск и анализ идей, цифровой дизайн	35	20	15	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
5	Основы интерактивности и программирования	30	15	15	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
6	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация творческих работ.
Итого		164	76	88	

Второй год обучения

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
2	Компьютерная графика и анимация, практикум	65	25	40	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
3	Программирование, практикум	30	15	15	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
4	Интерактивность с использованием технологий программы разработка и корректировка систем интерактивности проектов	35	20	15	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
5	Цифровой рисунок Разработка личных проектов	30	15	15	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
6	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация творческих работ.
Итого		164	76	88	

Третий год обучения

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Педагогическое наблюдение.
2	Компьютерная графика и анимация	65	25	40	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
3	Программирование	30	15	15	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
4	Интерактивность с использованием технологий ОП, разработка и корректировка систем интерактивности проектов	35	20	15	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
5	Разработка проектов	30	15	15	Педагогическое наблюдение. Создание творческой работы на заданную или свободную тему.
6	Итоговое занятие	2	0	2	Презентация творческих работ.
Итого		164	76	88	

Учебный час равен – 45 минут.

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол №1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 310 от 31.08.2026
Директор
_____/В.В. Худова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00b8db7e78067a126122daf90c748f6e36
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 29.05.2026 по 22.08.2027

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Анимация и основы программирования»

ГОД ОБУЧЕНИЯ – 1
№ ГРУППЫ – 18 СТО

Разработчик:
Панкратов Иван Викторович,
педагог дополнительного образования

Рабочая программа Первый год обучения

Обучающие:

- ознакомить с основными техническими понятиями и терминами, используемым в цифровом творчестве
- обучить основам компьютерной графики и анимации
- обучить основам программирования (базовые скрипты событий)
- познакомить со средствами художественной выразительности в области компьютерной графики (цвет, линия, форма, ритм) и мотивировать к активному использованию данных средств выразительности
- познакомить с основами композиции и способствовать использованию полученных знаний при создании ребёнком собственных работ
- познакомить с работами мастеров цифрового творчества, научить «читать» состав произведения и определять, какими способами получен тот или иной результат
- дать общее представление об отдельных профессиях в сфере цифрового визуального творчества.

Развивающие:

- содействовать расширению кругозора ребёнка
- способствовать развитию воображения и фантазии
- способствовать воспитанию интереса к исследовательской и творческой деятельности в области цифрового творчества
- развивать умение анализировать собственные работы и работы других детей, произведения цифрового творчества
- способствовать развитию творческого и аналитического мышления
- способствовать формированию и развитию системного подхода к творчеству

Воспитательные:

- способствовать воспитанию внимания и усидчивости;
- содействовать формированию самостоятельности, способности делать самостоятельный выбор;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь (работа в команде, в творческой паре);
- формировать представление о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

Содержание

Тема	Теория	Практика
1. Раздел «Вводное занятие»		
Вводное занятие	Понятие «Цифровое творчество». Проверка и обобщение первоначальных знаний учащихся по предмету. Правила техники безопасности, обращения с материалами и инструментами	Выявление способностей и навыков работы с цифровыми инструментами на основе создания цифровых и ручных набросков на свободную тему.
2. Раздел «Компьютерная графика и анимация»		
Основы работы с графическим редактором	Основные инструменты графического редактора. Линия и пятно, автофигуры и процедурные формы, эффекты. Системы процедурных кистей и их	Упражнения на освоение основных инструментов графического редактора. Варианты творческих/технических заданий:

	настройки Слой и эффект, маска, кадр. Форматы изображений для цифровых рисунков	«Рисунок линиями и заливками Флет», «Рисунок с эффектами кистей», «Рисунок со слоями и эффектами слоев»,
Основы работы с цветом	Цифровая палитра и гамма. Цветовое колесо (color wheel) и его варианты — цифровая палитра. Цветовые цифровые системы. Фон. Поиск цветового решения кадра Гамма — тон, разработка цифрового рисунка «по серым оттенкам». Понятие цветности кадра и раскадровки	Творческое задание - целенаправленный поиск и использование смешанных цветов. Отработка навыков работы с палитрой. Варианты творческих заданий: «Пятна цвета», «Кактус в пустыне», «Подземная пещера с кристаллами»
Основы работы с анимационным редактором	Основные принципы покадровой анимации. Инструменты цифрового анимационного редактора. Понятие onion skin, tween, основные принципы интерполяции при создании анимаций. Системы слоев и символов. Форматы анимации Просмотр образцов анимации	Творческое задание – анимационная зарисовка на свободную тему Варианты творческих заданий: «Прыгающий мячик с дополнением», «Чай и сахар», «Моргающий глаз»
Работа с раскадровкой и цифровыми эскизами	Понятие кадра, камеры, фона. Основные правила создания сценарного плана, раскадровки, организации кадра. Основные принципы монтажа и монтажных переходов в анимации. Введение в упрощенный рисунок для дизайнера и аниматора. Культурно-значимые примеры эпизодов кино и мультипликации советского и современного периода, в области мультипликации и кино.	Создание кадров анимации, их монтаж. Создание анимационного скетча Дидактическое упражнение: «Трех кадровый аниматик» Варианты творческих заданий: «По образцу из эпизода» «Дракон крадет принцессу», «Распускающийся цветок», «Взрыв коробочки», «Выстрел из пушки»
3. Раздел «Трехмерная графика»		
Основные принципы трехмерной графики	Основные понятия и принципы трехмерной графики. Полигон, вертекс, поверхность. Трехмерный объект и его эффекты, текстура, освещение. Понятие точки зрения на сцену, камеры. Воксельная графика Примеры мультипликации в 3д, кукольном и пластилиновом стиле.	Серия упражнений: на освоение принципов воксельной трехмерной графики Варианты творческих заданий: «Дом с трубой», «Персонаж майнкрафт», «Грузовая машина», «Замок»
Инструменты трехмерной графики	Полигональное моделирование поверхностей и объектов. Принципы lowpoly, midpoly, hipoly. Инструменты разработки: Нож, петля, экструзия. Настройка свойств поверхности созданного объекта: прозрачность, блеск, самосвечение (на примерах) Визуализация сцены, понятие камеры и кадра	Серия упражнений: на освоение принципов трехмерной графики (lowpoly), создание тематической сцены, и визуализацию полученных кадров с системой освещения и эффектов. Варианты творческих заданий: «Факел и стена», «Осенний лес», «Механизм»

	Концептуальный поиск графического решения 2д+3д сцены	
4. Раздел «Поиск и анализ идей, Цифровой дизайн»		
Основы композиции	Композиция. Выделение главного. Связи между предметами. Выразительность формы и цвета. Эскиз. Поиск композиционного решения работы. Ритм в природе и в изобразительном искусстве. Примеры значимых композиционных работ в Русском Искусстве: Малевич, Кандинский Введение в анимационный дизайн (motion design and animation design)	Разработка и обсуждение цифровых эскизов. Выполнение задания на развитие умения компоновать предметы в листе и выделять композиционный центр работы. Плоскостная и форм — пространственная цифровая композиция (в 3д) Дидактическое упражнение «Найди ритм» Варианты творческих заданий: «Основы когтей (авторское)», «от авто форм (авторское)», «от свободной формы»
Построение цифрового изображения	Понятие тона, гаммы, палитры. Сочетания цветов для разных задач. Понятие ритма, понятие паттерна. Текстура и фактура Пятно и линия Работа с цветом и формой по Иттону, цветовой круг Примеры цветовых решений мультипликационных фильмов, кино. Введение в геометрическую абстракцию в мультипликации и кино. (Для педагога: Арнхейм, Иттен, Кандинский, МакЛарен, Грант) (Для учеников: примеры работ Цвет+звук по МакЛарену, Гранту)	Упражнения на создание цифрового рисунка с заданными параметрами и системой ограничений. Варианты творческих заданий: «Абстрактная геометрическая композиция линиями», «Квадраты», «Треугольники», «Теплое и холодное», «Горизонты»
Приемы иллюстрирования	Принципы и приемы иллюстрирование. Иллюстрация «по графическому элементу», «по смыслу», «по ритму и направлению» (Для педагога: Херлуф Бидstrup)	Просмотр, анализ и обсуждение иллюстраций и примененных приемов иллюстрирования. Создание цифрового наброска с выбранным приемом иллюстрирования. Варианты творческих заданий: «Городские местечки», «Сказочная поляна», «Пещера дракона», «Волшебное Дерево»
Цифровые выразительные средства	Градиент, режимы наложения, текстура, фактура, процедурные режимы цифрового рисунка. Системы слоев и масок. Специальные Эффекты.	Разработка и обсуждение цифровых набросков с эффектами. Варианты творческих заданий: «Комета», «подводный мир», «Руины», «Ночной город»
Персонаж	Персонаж, понятие, история, разновидности. Понятие «разработка персонажа в истории». Стилизация, работа с силуэтом. Упрощенный рисунок для аниматора и дизайнера	Дидактическое упражнение на разработку персонажа. Выполнение цифрового наброска к будущей работе. Создание цифровой творческой работы с разработанным персонажем.

		Варианты творческих заданий: «Персонаж сказки», «Персонаж игры», «Персонаж мультфильма», «Разработка оригинального персонажа (ОС – original character)» Упражнения на передачу характера героев при помощи различных линий, через цветовую гамму рисунка. Выполнение композиции - передача характера каждого героя через выразительные линии, форму и цветовую гамму
Работа с образцами	Знакомство с культурно-значимыми образцами Советской и (современной) Российской мультипликацией и кино. Анализ, обсуждение, выбор эпизодов. (Для педагога: И.П.Иванов-Вано, Ф.С. Хитрук, Ю.Б.Норштейн, К.Э.Бронзит)	Анализ технической и идейной части произведения, для формирования концепции личного проекта и его возможной культурной насыщенности. Выделение и поиск методов репрезентации культурных ценностей.
5. Раздел «Основы интерактивности и программирование»		
Основы ООП	Основные принципы объектно ориентированного программирования	Техническое задание «организация системы событий и переходов проекта»
Основные скрипты (Базовые скрипты для обеспечения интерактивности)	Элементы цикл, счетчик, адрес, ветвление Принципы именования переменных и объектов среды, принципы публикации проекта	Техническое задание «организация системы событий и переходов проекта» Элементы цикл, счетчик, адрес, ветвление Создание стандартных элементов проекта-игры и интерактивной анимации, по выбору: кнопки управления, счетчики и поля, системы переменных, интерфейсные решения
6. Реализация личных творческих проектов		
Разработка личного проекта	Инструменты цифрового творчества, способы обеспечения интерактивности	Выполнение интерактивного проекта на культурно-значимую тему.
7. Раздел «Контрольные и итоговые занятия»		
Итоговое задание	Подведение итогов года	Презентация творческих работ, выполненных за год: выбор каждым ребенком лучшего проекта и представление его.

Планируемые результаты

Личностные:

- у учащегося:
- ✓ разовьется внимания и усидчивости;
- ✓ получит опыт самостоятельной работы над цифровым проектом и принятия самостоятельных творческих решений;
- ✓ сформируются основы системного мышления и анализа коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь;
- ✓ представлений о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

Метапредметные:

- у учащегося
- ✓ расширится кругозор;
- ✓ разовьются воображения и фантазии;
- ✓ возникнет интерес к исследовательской и творческой деятельности через - получение опыта в области цифрового визуального творчества;
- ✓ приобретение первого опыта анализа собственных работ, работ других детей, - произведений изобразительного искусства

Предметные:

- учащийся будет знаком с (со):
- ✓ различными инструментами цифрового творчества, способами работы с ними (градиент, текстура, эффект, процедура, цифровая кисть и карандаш);
- ✓ особенностями следа, оставляемого каждым инструментом
- ✓ файловой системой и форматами цифровых изображений и анимации;
- ✓ основами композиции (центр композиции, главное и второстепенное, размещение композиции в листе);
- ✓ некоторыми художественными понятиями и терминами, с основными жанрами современного цифрового искусства, кино и мультипликационного производства;
- ✓ работами мастеров изобразительного искусства (Моне, Кандинский, Климт, Пикассо, С.Дали, Ван Гог), опытом «чтения» изображения и определения, какими способами получен тот или иной результат;
- ✓ работами мастеров цифрового дизайна и интерактивных приложений;
- ✓ средствах выразительности в изобразительном искусстве (цвет, линия, форма) в т.ч. цифровом дать понятие о многообразии деятельности цифрового художника, дизайнера, аниматора, отдельными профессиями в сфере компьютерного визуального творчества.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Анимация и основы программирования» на 2026/2027 учебный год
СТО18 (вторник, четверг)

Месяц	Число	Раздел программы	Количество часов	Итого часов в месяц
		Тема. Содержание		
сентябрь	1	Раздел «Вводное занятие»	2	18
		Вводное занятие. Инструктаж по охране труда. Выполнение рисунка на свободную тему, заданными инструментами, анализ. Просмотр примеров мультипликации		
	3	Раздел «Компьютерная графика и анимация»	2	
		Цифровой рисунок		
	8	Использование процедурных кистей и специальных инструментов. Организация проекта ВР Киноуроков, посвященный Дню блокады Ленинграда	2	
	10	Создание анимационной зарисовки 5-10 кадров на заданную тему. Цветной скетч	2	
	15	Покадровые зарисовки с использованием фотоматериалов	2	
	17	Работа с покадровой анимацией: 12 правил анимации по Дисней, правила 1-2-3	2	
	22	Правила поведения и работы в современном интернете анимационные упражнения	2	
	24	Создание звуковых компонент анимации. Музыка, шум, голос.	2	
	29	Работа в векторном графическом редакторе	2	
октябрь	1	Разработка рисунка градиентами	2	18

	6	Раздел «Трехмерная графика»	2	
		Введение в трехмерную графику		
	8	Раздел «Цифровой дизайн»	2	
		Введение в цифровой дизайн. Введение в композицию и монтаж		
		Упражнение на создание плоскостной линейной композиции на бумаге, и в редакторе		
	13	Введение в колористику. Подбор цвета. Цветовые параметры, пары, триады. Упражнение на подбор гаммы основных фигур. Введение в ритм-гамму цвета при работе с анимацией и рисунком.	2	
	15	Создание цифрового наброска от монотона, от дуотона	2	
		ВР Кинолекторий: мультипликационный фильм «Перевал»		
	20	Вспомогательные инструменты цифрового дизайнера, художника и аниматора: системы цветности Adobe kuler, palletton	2	
ноябрь	22	Работа с образцами советской мультипликации. Анализ произведений. Формулировка культурных ценностей и наследия в произведении, в виде общей рабочей таблицы	2	16
	27	Практикум: компоновка и детализация рисунка в векторном или растровом редакторе, по выбору	2	
	29	Практикум: компоновка и детализация рисунка в векторном или растровом редакторе, по выбору	2	
	3	Практикум в векторном редакторе: работы на поиск формы и смысла рисунка, наброски от руки	2	
		ВР Викторина «День народного единства»		
	5	Создание простой походки персонажа (шар с ногами)	2	
	10	Создание простой мимики персонажа, анимирование мимики персонажа	2	
	12	Создание анимации ползающего и летающего существа, по выбору	2	
	17	История Петербурга в мультипликации (экскурс-лекция). Создание анимации текущей воды и огня	2	
декабрь	19	Создание анимации по принципу фото-ротоскопии (по своим фото или образцу)	2	18
	24	Создание анимации по принципу доработки частей фото (дорисовка)	2	
	26	Создание анимации по выбору	2	
	1	Проработка аниматика трех кадровой раскадровки	2	
	3	Раздел «Цифровой дизайн»	2	
		Работа с теплой и холодной гаммой, Освещение в растровом и векторном редакторе, по выбору.		
	8	Средства выразительности: масштаб, ритм, форма, пространство, состояние	2	
	10	Работа с форм — пространственной композицией с живым и цифровым материалом (на плоскости!)	2	
	15	Работа с форм пространственной композицией в трехмерном редакторе. Введение в интерфейс полигонального трехмерного редактора. ВР Арт-челлендж «Зимние истории волшебного леса»	2	
	17	Онлайн-выставка работ участников «Новогодние истории». Разработка трехмерного персонажа из блоков, основы текстурирования: палитра, градиенты, прозрачность для	2	

		моноканальной текстуры		
	22	Генераторы изображений. Системы смешивания изображений.	2	
	24	Использование фотоматериала при работе с растровым и векторным редактором.	2	
	29	Разработка анимации (личный проект)	2	
январь	12	Разработка анимации (личный проект)	2	12
	14	Раздел «Компьютерная графика и анимация» Введение в создание сценариев для короткометражного мультипликационного продукта ВР Киноурок, приуроченный ко дню прорыва Блокады»	2	
	19	Раздел «Трехмерная графика» Введение в полигональное моделирование. Упражнение «Кактус в кадке»	2	
	21	Введение в модификаторы и системы эффектов (ноды) трехмерных объектов. Упражнение «Скелет и его части»	2	
	26	Введение в скульптинг как принцип разработки трехмерного объекта. Упражнение «Тотем»	2	
	28	Введение в систему источников света в трехмерном редакторе. Упражнение «Факел», «Светлячок»	2	
февраль	2	Основы иллюстрации Смысловые и графические приемы цифровой иллюстрации.	2	14
	4	Разработка сюжета и раскадровки произведения (часть 1 текстовые описания)	2	
	9	Раздел «Цифровой дизайн» Обсуждение идей различных произведений.	2	
	11	Разработка сюжета и раскадровки произведения (часть 2 кадры раскадровки)	2	
	16	Аниматик из раскадровки, с учетом дизайна и сюжета. ВР Творческая мастерская «23 февраля»	2	
	18	Проработка графических фонов аниматика, часть 1	2	
	25	Раздел «Компьютерная графика и анимация» Практикум: создание титра произведения в виде анимации.	2	
март	2	Раздел «Трехмерная графика» 2д режим трехмерного редактора: (Grease pencil). ВР Творческая мастерская «8 марта»	2	18
	4	Раздел «Цифровой дизайн» Практикум: работа с референсом, мудборд. Резервное копирование, облако.	2	
	9	Раздел «Основы интерактивности и программирование» Создание схемы управления проектом, проброска экранов и кнопок-переходов, карта проекта.	2	
	11	Создание анимации интерфейса и переходов кадров-экранов проекта-игры либо аниматика с системой управления.	2	
	16	Операции над частями проекта: перемещение через стрелки (кнопки) клавиатуры, перетаскивание, авто действия — простые события. Принципы: «По наведению», «По нажатию», «По событию/условию».	2	
	18	Создание счетчика. Введение в типы данных для текстовых полей проекта	2	
	23	Экспорт и настройка проекта, доработка интерактивных частей проекта.	2	

	25	Создание анимации на свободную тему Кинолекторий: мультипликационный фильм «Контакт»	2	
	30	Разработка и публикация анимационных и интерактивных тестов (драфтов)	2	
апрель	1	Работа над концептом и схемой личного проекта: карта интерактивности, схематики проекта	2	18
	6	Раздел «Цифровой дизайн» Подготовка анимационных сцен под монтаж. Основные принципы и приемы монтажа изображений	2	
	8	Комикс, аниматик, раскадровка. Введение в motion дизайн как принцип организации пространства	2	
	13	Знакомство с Советскими и Российскими играми. (Компьютерные и настольные игры). Обсуждение их механик, назначение, культурного следа как произведения, ценности	2	
	15	Практикум: Создание 2д и 3д геометрических тестов движений.	2	
	20	Работа над мелкими деталями и эффектами мультфильма. ВР Видеолекция «День космонавтики»	2	
	22	Работа над отдельными анимационными сценами, усложнение анимационных зарисовок. (часть 1 детали)	2	
	27	Работа над отдельными анимационными сценами, усложнение анимационных зарисовок. (часть 2 фоны)	2	
	29	Доработка анимационного проекта	2	
май	4	Раздел «Трехмерная графика» Блокинг трехмерной сцены для ротоскопии в аниматике. Обрисовка трехмерной заготовки «Здание» «Деталь» «Эффект» ВР Арт - челлендж «День Победы»»	2	16
	6	Раздел «Основы интерактивности и программирование» Разбор состава файлов и назначения компонентов в игровом интерактивном проекте. Состав команды для проекта.	2	
	11	Разбор состава файлов и назначения компонентов в игровом интерактивном проекте. Состав команды для проекта.	2	
	13	Обзор современных игровых движков, их назначения, масштаба, типов игр, форматов.	2	
	18	Раздел «Цифровой дизайн» Обзор рынка интерактивных приложений для творчества	2	
	20	Выбор литературной основы для сценария иллюстрации и анимации, сценарий	2	
	25	Основные этапы разработки сценарных планов для короткометражного кино и мультипликации (с примерами)	2	
	27	Анализ сценария и режиссерская обработка сценария. Раскадровка и аниматик	2	
июнь	1	Раздел программы «Компьютерная графика и анимация» Практикум: проработка отдельных кадров аниматика, до полноценной анимации (2-3 кадра)	2	16
	3	Практикум: проработка отдельных кадров анимации в аниматике, монтаж аниматика, монтаж сборки для портфолио	2	
	8	Практикум: сборка и монтаж Animation show reel (отчетного ролика по анимации). ВР Виртуальная выставка, совместно с родителями, посвященной Дню России.	2	

10	Практикум: Анимационные зарисовки и программирование (новые технологии анимации, редакторы с применением генераторов изображений, анимация с применением генераторов)	2	
15	Онлайн – видеоредакторы, их возможности при монтаже, видео спецэффекты	2	
17	Обработка и монтаж звука для анимации и интерактивного проекта	2	
22	Новые технологии в графике и анимации. Обзор новых движков интерактивного проекта, и сайтов-сервисов для размещения интерактивных проектов. Принципы размещения проекта в сервисе	2	
24	Итоговое занятие	2	
Итого часов:		164	164

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол №1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 310 от 31.08.2026
Директор
_____/В.В. Худова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00b8db7e78067a126122daf90c748f6e36
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 29.05.2026 по 22.08.2027

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Анимация и основы программирования»

ГОД ОБУЧЕНИЯ – 2
№ ГРУППЫ – 19 СТО

Разработчик:
Панкратов Иван Викторович,
педагог дополнительного образования

Второй год обучения

Обучающие:

- ознакомить с основными техническими понятиями и терминами, используемым в цифровом творчестве
- обучить основам компьютерной графики и анимации
- обучить основам программирования (базовые скрипты событий)
- познакомить со средствами художественной выразительности в области компьютерной графики (цвет, линия, форма, ритм) и мотивировать к активному использованию данных средств выразительности
- познакомить с основами композиции и способствовать использованию полученных знаний при создании ребёнком собственных работ
- познакомить с работами мастеров цифрового творчества, научить «читать» состав произведения и определять, какими способами получен тот или иной результат
- дать общее представление об отдельных профессиях в сфере цифрового визуального творчества.

Развивающие:

- содействовать расширению кругозора ребёнка
- способствовать развитию воображения и фантазии
- способствовать воспитанию интереса к исследовательской и творческой деятельности в области цифрового творчества
- развивать умение анализировать собственные работы и работы других детей, произведения цифрового творчества
- способствовать развитию творческого и аналитического мышления
- способствовать формированию и развитию системного подхода к творчеству

Воспитательные:

- способствовать воспитанию внимания и усидчивости;
- содействовать формированию самостоятельности, способности делать самостоятельный выбор;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь (работа в команде, в творческой паре);
- формировать представление о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

Содержание

Тема	Теория	Практика
2. Раздел «Вводное занятие»		
Вводное занятие	Повторение, поиск и фиксация идей Правила техники безопасности, обращения с материалами и инструментами.	Выявление динамики способностей и навыков работы с цифровыми инструментами на основе создания цифрового наброска на свободную тему.
2. Раздел «Компьютерная графика и анимация»		
Основы работы с графическим редактором	Понятие интерактивного цифрового проекта Практикум дизайн: создание схемы	Упражнения на освоение основных инструментов графического редактора. Варианты творческих/технических заданий: Проект в жанре: квест, аркада, логический, интерактивная

	проекта Лор проекта как часть сценария проекта	презентация с анимационными элементами. Усложненная логика (паттерны): симуляции, игры-системы, event chain: tree(branch), waterfall, spreadsheets, tag cloud
Основы работы с цветом	Цифровая палитра и гамма. Понятие цветности кадра и раскадровки	Творческое задание - целенаправленный поиск и использование смешанных цветов. Отработка навыков работы с палитрой. Варианты творческих заданий: Разработка рисунков с подбором гаммы – тона, составление цветовой карты проекта по раскадровке, по цветовому коду Цветовое колесо (color wheel) и его варианты — цифровая палитра. Цветовые цифровые системы. Фон. Поиск цветового решения кадра Гамма — тон, разработка цифрового рисунка «по серым оттенкам».
Основы работы с анимационным редактором	Основные принципы покадровой анимации. Инструменты цифрового анимационного редактора	Творческое задание – анимационная зарисовка на свободную тему Понятие onion skin, tween, основные принципы интерполяции при создании анимаций. Системы слоев и символов. Форматы анимации Варианты творческих заданий: «Прыгающий мячик с дополнением», «Чай и сахар», «Моргающий глаз»
Работа с раскадровкой и цифровыми эскизами	Понятие кадра, камеры, фона. Введение в упрощенный рисунок для дизайнера и аниматора.	Создание кадров анимации, их монтаж. Создание анимационного скетча Основные правила создания сценарного плана, раскадровки, организации кадра. Основные принципы монтажа и монтажных переходов в анимации. Дидактическое упражнение: «Трех кадровый аниматик» Варианты творческих заданий: «Дракон крадет принцессу», «Распускающийся цветок», «Взрыв коробочки», «Выстрел из пушки»
3. Раздел «Трехмерная графика»		
Основные принципы трехмерной графики	Основные понятия и принципы трехмерной графики. Воксельная графика	Серия упражнений: на освоение принципов воксельной трехмерной графики Полигон, вертекс, поверхность. Трехмерный объект и его эффекты, текстура, освещение. Понятие точки зрения на сцену, камеры. Варианты творческих заданий: Разработка трехмерной сцены на заданную тему, относительно выбранной темы проекта. Разработка и углубление детализации, рендеринг.
Инструменты трехмерной графики	Полигональное моделирование поверхностей и объектов Визуализация сцены, понятие камеры и кадра	Серия упражнений: на освоение принципов трехмерной графики (low-poly), создание тематической сцены, и визуализацию полученных кадров с системой освещения и эффектов. Принципы low-poly, mid-poly, hi-poly. Инструменты разработки: Нож, петля, экструзия. Настройка свойств поверхности созданного объекта: прозрачность, блеск, самосвечение (на примерах) Варианты творческих заданий: «Факел и стена», «Осенний лес», «Механизм»

4. Раздел «Цифровой дизайн»		
Основы композиции	Композиция. Выделение главного. Связи между предметами.	Разработка и обсуждение цифровых эскизов. Выполнение задания на развитие умения компоновать предметы в листе и выделять композиционный центр работы. Плоскостная и форм — пространственная цифровая композиция (в 3д) Выразительность формы и цвета. Эскиз. Поиск композиционного решения работы. Ритм в природе и в изобразительном искусстве. Дидактическое упражнение «Найди ритм» Варианты творческих заданий: «Основы когтей (авторское)», «от автоформ (авторское)», «от свободной формы» Упражнения на поиск композиции кадра, монтажной фразы.
Построение цифрового изображения	Понятие тона, гаммы, палитры Понятие ритма, понятие паттерна	Текстура и фактура Пятно и линия Сочетания цветов для разных задач Упражнения на создание цифрового рисунка с заданными параметрами и системой ограничений. Варианты творческих заданий: «Абстрактная геометрическая композиция линиями», «Квадраты», «Треугольники», «Теплое и холодное», «Горизонты»
Приемы иллюстрирования	Принципы и приемы иллюстрирования	Иллюстрация «по графическому элементу», «по смыслу», «по ритму и направлению» Просмотр, анализ и обсуждение иллюстраций и примененных приемов иллюстрирования. Создание цифрового наброска с выбранным приемом иллюстрирования. Варианты творческих заданий: «Городские местечки», «Сказочная поляна», «Пещера дракона»
Цифровые выразительные средства	Специальные эффекты цифрового рисунка	Градиент, режимы наложения, текстура, фактура, процедурные режимы цифрового рисунка. Системы слоев и масок. Разработка и обсуждение цифровых набросков с эффектами. Варианты творческих заданий: «Комета», «подводный мир», «Руины», «Ночной город»
Персонаж	Персонаж, понятие, история, разновидности.	Понятие «разработка персонажа в истории». Стилизация, работа с силуэтом. Упрощенный рисунок для аниматора и дизайнера Дидактическое упражнение на разработку персонажа. Выполнение цифрового наброска к будущей работе. Создание цифровой творческой работы с разработанным персонажем. Варианты творческих заданий: «Персонаж сказки», «Персонаж игры», «Персонаж мультфильма», «Разработка оригинального персонажа (ОС – original character)» Упражнения на передачу характера героев при помощи различных линий, через цветовую гамму рисунка. Выполнение композиции - передача характера каждого

		героя через выразительные линии, форму и цветовую гамму.
Рисование на свободную тему	Создание концепта проекта.	Выбор цифровых инструментов и стиля Выполнение цифрового рисунка по собственному замыслу.
5. Раздел «Основы интерактивности и программирование»		
Основы ООП	Практикум ООП, повторение.	Техническое задание «организация системы событий и переходов проекта»
Базовые скрипты интерактивности	Элементы цикл, счетчик, адрес, ветвление	Принципы именования переменных и объектов среды, принципы публикации проекта Техническое задание «организация системы событий и переходов проекта» Элементы цикл, счетчик, адрес, ветвление Создание стандартных элементов проекта-игры и интерактивной анимации, по выбору
6. Повторение пройденного материала		
Повторение пройденного материала	Инструменты цифрового творчества, способы обеспечения интерактивности	Выполнение интерактивного проекта на свободную или заданную тему
7. Раздел «Контрольные и итоговые занятия»		
	Подведение итогов года.	Презентация творческих работ, выполненных за год: выбор каждым ребенком лучшего проекта и представление его.

Планируемые результаты

Личностные:

- у учащегося:
- ✓ разовьется внимания и усидчивости;
- ✓ получит опыт самостоятельной работы над цифровым проектом и принятия самостоятельных творческих решений;
- ✓ сформируются основы системного мышления и анализа коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь;
- ✓ представлений о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

Метапредметные:

- у учащегося
- ✓ расширится кругозор;
- ✓ разовьются воображения и фантазии;
- ✓ возникнет интерес к исследовательской и творческой деятельности через - получение опыта в области цифрового визуального творчества;
- ✓ приобретение первого опыта анализа собственных работ, работ других детей, - произведений изобразительного искусства

Предметные:

- учащийся будет знаком с (со):
- ✓ различными инструментами цифрового творчества, способами работы с ними (градиент, текстура, эффект, процедура, цифровая кисть и карандаш);
- ✓ особенностями следа, оставляемого каждым инструментом
- ✓ файловой системой и форматами цифровых изображений и анимации;
- ✓ основами композиции (центр композиции, главное и второстепенное, размещение

композиции в листе);

✓ некоторыми художественными понятиями и терминами, с основными жанрами современного цифрового искусства, кино и мультипликационного производства;

✓ работами мастеров изобразительного искусства (Моне, Кандинский, Климт, Пикассо, С. Дали, Ван Гог), опытом «чтения» изображения и определения, какими способами получен тот или иной результат;

✓ работами мастеров цифрового дизайна и интерактивных приложений;

✓ средствах выразительности в изобразительном искусстве (цвет, линия, форма) в т.ч. цифровом дать понятие о многообразии деятельности цифрового художника, дизайнера, аниматора, отдельными профессиями в сфере компьютерного визуального творчества.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
реализации дополнительной общеразвивающей программы
«Анимация и основы программирования» на 2026/2027 учебный год
СТО19 (среда, пятница)

Месяц	Число	Раздел программы	Количество часов	Итого часов в месяц
		Тема. Содержание		
сентябрь	2	Раздел программы «Вводное занятие»	2	18
		Вводное занятие. Инструктаж по охране труда. Выполнение цифрового рисунка на свободную тему, заданными инструментами		
	4	Раздел программы «Компьютерная графика и анимация»	2	
		Цифровой рисунок ВК Киноурок, посвященный Дню блокады Ленинграда		
	9	Разработка цифрового наброска с эффектами	2	
	11	Создание анимационной зарисовки 5-10 кадров на заданную тему	2	
	16	Покадровые зарисовки и использованием фотоматериалов	2	
	18	Работа с покадровой анимацией: 12 правил анимации по Дисней, правила 7-8-9. Практикум, анимационные упражнения	2	
	23	Практикум, анимационные упражнения Создание векторного рисунка с анимацией	2	
	25	Создание звуковых компонент анимации. Музыка, шум, голос	2	
	30	Создание анимации по выбору	2	
октябрь	2	Разработка анимации с градиентами.	2	18
	7	Раздел программы «Трехмерная графика»	2	
		Воксельная графика, трехмерное моделирование Импорт и экспорт файлов 3д		
	9	Раздел программы «Цифровой дизайн»	2	
		Понятие смыслового и графического дизайна персонажа и предмета. Упражнение на создание плоскостной линейной композиции.		
	14	Введение в колористику Упражнение на подбор гаммы и ритма основных фигур.	2	
	16	Создание цифрового наброска от монотона Кинолекторий: мультипликационный фильм «Перевал»	2	
	21	Вспомогательные инструменты медиа разработки	2	
	23	Практикум: компоновка и детализация рисунка в векторном или растровом редакторе, по выбору. 12 правил анимации по Дисней, правила 10-11-12	2	

	28	Практикум: компоновка и детализация рисунка в векторном или растровом редакторе, по выбору.	2	
	30	Практикум: анимация	2	
ноябрь	6	Практикум в векторном редакторе: работы на поиск формы и смысла рисунка. Наброски от руки: создание не цифровых скетчей фонов и объектов для анимации ВР Викторина «День народного Единства»	2	14
	11	Практикум: разработка персонажа и его истории	2	
	13	Практикум: дизайн персонажа (скетчи)	2	
	18	Практикум: Анимация персонажа	2	
	20	Создание анимации текущей воды и огня	2	
	25	Создание анимации по принципу фото-ротоскопии (по своим фото или образцу)	2	
	27	Создание анимации по принципу доработки частей фото (дорисовка). Киноекторий: мультипликационный фильм «Перевал»	2	
декабрь	2	Раздел программы «Компьютерная графика и анимация» Создание трех кадровой раскадровки собственного мультипликационного скетча. Создание анимированных элементов	2	18
	4	Проработка аниматика трех кадровой раскадровки, проработка линий и цветов	2	
	9	Раздел программы «Цифровой дизайн» Работа с теплой и холодной гаммой, подбор освещения в растровом и векторном редакторе, по выбору.	2	
	11	Средства выразительности: масштаб, ритм, форма, пространство, состояние. Упражнения: зарисовки на отработку одного из приемов, по выбору	2	
	16	Работа с форм - пространственной композицией с живым и цифровым материалом (на плоскости)	2	
	18	Работа с форм пространственной композицией в трехмерном редакторе. Введение в интерфейс полигонального трехмерного редактора. ВР Проект «Зимние истории волшебного леса»	2	
	23	Разработка трехмерного персонаж из блоков, практикум текстурирования: палитра, градиенты, прозрачность для моноканальной текстуры	2	
	25	Генераторы изображений. Системы смешивания изображений. Системы увеличения четкости, системы обработки цветности и авто-эффектов и фильтров для растровых изображений. Обработка анимации. ИИ инструменты.	2	
	30	Использование фотоматериала при работе с растровым и векторным редактором. Трассировка.	2	
январь	13	Раздел программы «Компьютерная графика и анимация» Проработка сценариев для короткометражного мультипликационного продукта.	2	12
	15	Раздел программы «Трехмерная графика» Полигональное моделирование. ВР Киноурок, приуроченный ко Дню прорыва Блокады»	2	
	20	Практикум: создание 3д анимации	2	
	22	Практикум: скульптинг	2	

февраль	27	Практикум: освещение, системы источников света в трехмерном редакторе. Упражнение «Факел», «Светлячок».	2	16
	29	Сборка трехмерного проекта	2	
	3	Раздел программы «Компьютерная графика и анимация» Разработка сюжета произведения. Круг героя, 22 шага по сюжету. Сюжетная арка.	2	
	5	Разработка сюжета и раскадровки произведения (часть 1 текстовые описания)	2	
	10	Раздел программы «Цифровой дизайн» Обсуждение идей различных произведений.	2	
	12	Разработка сюжета и раскадровки произведения (часть 2 кадры раскадровки)	2	
	17	Аниматик из раскадровки, с учетом дизайна и сюжета. ВР Творческая мастерская «23 февраля»	2	
	19	Проработка графических фонов аниматика, часть 1 (графика)	2	
	24	Проработка графических фонов аниматика, часть 2 (анимация фона)	2	
март	26	Раздел программы «Компьютерная графика и анимация» Практикум: создание титра произведения в виде анимации.	2	18
	3	Раздел программы «Трехмерная графика» 2д режим трехмерного редактора «Grease pencil». Использование инструмента для ускорения работы над анимацией	2	
	5	Раздел программы «Цифровой дизайн» Подбор референсов под разные задачи проектов. Резервное копирование в облако ВР Творческая мастерская «8 марта»	2	
	10	Раздел программы «Основы интерактивности и программирование» Создание схемы управления проектом, проброска экранов и кнопок-переходов, карта проекта	2	
	12	Создание анимации интерфейса и переходов кадров-экранов проекта-игры либо аниматика с системой управления	2	
	17	Системы событий и связей. Принципы: «По наведению», «По нажатию», «По событию/условию»	2	
	19	Создание счетчика. Типы данных: строка, массив	2	
	24	Сборка и настройка логики проекта, работа с переменными	2	
	26	Создание анимации на свободную тему	2	
	31	Иллюстрация. Смысловые и графические приемы цифровой иллюстрации.	2	
апрель	2	Работа над концептом и схемой личного проекта	2	18
	7	Раздел программы «Цифровой дизайн» Подготовка анимационных сцен под монтаж Правила и приемы монтажа	2	
	9	Комикс, аниматик, раскадровка. Введение в motion дизайн как принцип организации пространства	2	
	14	Практикум: Создание двухмерных геометрических тестов движений	2	
	16	Практикум: Создание трехмерных геометрических тестов	2	

		движений		
	21	Работа над мелкими деталями и эффектами мультфильма. VR Проект «День космонавтики»	2	
	23	Работа над отдельными анимационными сценами, усложнение анимационных зарисовок. (часть 1 детали)	2	
	28	Работа над отдельными анимационными сценами, усложнение анимационных зарисовок. (часть 2 фоны)	2	
	30	Детализация анимации	2	
май	5	Раздел программы «Трехмерная графика» Блокинг трехмерной сцены для ротоскопии в аниматике. Обрисовка трехмерной заготовки «Здание» «Деталь» «Эффект». VR Проект «День Победы»	2	16
	7	Раздел программы «Основы интерактивности и программирование» Разбор состава файлов и назначения компонентов в игровом интерактивном проекте. Состав команды для проекта.	2	
	12	Разбор состава файлов и назначения компонентов в игровом интерактивном проекте. Состав команды для проекта.	2	
	14	Обзор современных игровых движков, их назначения, масштаба, типов игр, форматов.	2	
	19	Раздел программы «Цифровой дизайн» Обзор современного рынка интерактивных приложений, обзор вариантов решения и практического применения анимации в интерактивном комиксе, книге, фильме.	2	
	21	Профориентация: профессии в медиа, геймдев, разработка	2	
	26	Практикум: создание концептуальных схем	2	
	28	Практикум: анализ схем и сценария, режиссерская обработка сценария	2	
июнь	2	Раздел программы «Компьютерная графика и анимация» Практикум: проработка отдельных кадров аниматика, до полноценной анимации (2-3 кадра)	2	16
	4	Практикум: проработка отдельных кадров анимации в аниматике, монтаж аниматика, монтаж сборки для портфолио	2	
	9	Практикум: сборка и монтаж Animation show reel (отчетного ролика по анимации) VR Виртуальная выставка, совместно с родителями, посвященной Дню России	2	
	11	Практикум: Анимационные зарисовки и программирование (новые технологии анимации, редакторы с применением генераторов изображений, анимация с применением генераторов)	2	
	16	Онлайн – видеоредакторы, их возможности при монтаже, видео спецэффекты.	2	
	18	Практикум: Анимационные зарисовки и программирование	2	
	23	Практикум: Анимационные зарисовки и программирование	2	
	25	Итоговое занятие	2	
Итого часов:			164	164

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТВОРЧЕСТВА И ОБРАЗОВАНИЯ
ФРУНЗЕНСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТО
Педагогическим советом
протокол №1 от 31.08.2026

УТВЕРЖДЕНО
Приказ № 310 от 31.08.2026
Директор
_____/В.В. Худова

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 00b8db7e78067a126122daf90c748f6e36
Владелец: Худова Виктория Валентиновна
Действителен: с 29.05.2026 по 22.08.2027

**Рабочая программа дополнительной
общеразвивающей программы**

«Анимация и основы программирования»

ГОД ОБУЧЕНИЯ – 3
№ ГРУППЫ –

Разработчик:
Панкратов Иван Викторович,
педагог дополнительного образования

Третий год обучения

Обучающие:

- ознакомить с основными техническими понятиями и терминами, используемым в цифровом творчестве
- обучить основам компьютерной графики и анимации
- обучить основам программирования (базовые скрипты событий)
- познакомить со средствами художественной выразительности в области компьютерной графики (цвет, линия, форма, ритм) и мотивировать к активному использованию данных средств выразительности
- познакомить с основами композиции и способствовать использованию полученных знаний при создании ребёнком собственных работ
- познакомить с работами мастеров цифрового творчества, научить «читать» состав произведения и определять, какими способами получен тот или иной результат
- дать общее представление об отдельных профессиях в сфере цифрового визуального творчества.

Развивающие:

- содействовать расширению кругозора ребёнка
- способствовать развитию воображения и фантазии
- способствовать воспитанию интереса к исследовательской и творческой деятельности в области цифрового творчества
- развивать умение анализировать собственные работы и работы других детей, произведения цифрового творчества
- способствовать развитию творческого и аналитического мышления
- способствовать формированию и развитию системного подхода к творчеству

Воспитательные:

- способствовать воспитанию внимания и усидчивости;
- содействовать формированию самостоятельности, способности делать самостоятельный выбор;
- способствовать формированию основ коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь (работа в команде, в творческой паре);
- формировать представление о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

Содержание

Тема	Теория	Практика
3. Раздел «Вводное занятие»		
Вводное занятие	Повторение.	Выбор инструментов и средств разработки, фиксация идеи личного проекта.
2. Раздел «Компьютерная графика и анимация»		
Основы работы с графическим редактором	Введение в графический поиск и табличное отображение системы проекта	Создание концепции личного проекта, базовая схематика логики личного проекта.
Основы работы с цветом	Цифровая палитра и гамма. Цветовое колесо (color wheel) и его варианты — цифровая палитра. Цветовые цифровые системы. Фон. Поиск цветового решения кадра	Творческое задание - целенаправленный поиск и использование смешанных цветов. Отработка навыков работы с палитрой. Выбор цветового решения личного проекта, подготовка цветовых схем и системы проекта, организация карты – раскадровки проекта.

	Гамма — тон, разработка цифрового рисунка «по серым оттенкам». Понятие цветности кадра и раскадровки	
Основы работы с анимационным редактором	Создание анимации для проекта	Компоненты анимации цифрового проекта: Переходы, титр, анимация-заставка, персонажные и предметные анимации, статические фоновые анимации.
Работа с раскадровкой и цифровыми эскизами	Работа с план схемой и раскадровкой проекта.	Создание системы переходов проекта, интерактивной карты проекта. Создание системы отношений и переменных проекта, подключение черновой графики и других компонентов.
3. Раздел «Трехмерная графика»		
Основные принципы трехмерной графики	Практикум трехмерной графики	Выбор трехмерного редактора для выполнения задачи. Текстурирование, моделирование, анимация, рендеринг. Внедрение трехмерных компонент в интерактивный проект.
Инструменты трехмерной график	Практикум трехмерного моделирования	Создание компонентов проекта
4. Раздел «Цифровой дизайн»		
Основы композиции	Понятие иммерсивности, нарративности, режиссуры интерактивного события.	Композиционное решение проекта. Монтаж интерактивной структуры проекта.
Построение цифрового изображения	Выбор редактора и визуального решения компонентов проекта.	Упражнения на создание цифрового рисунка с заданными параметрами и системой ограничений. Создание векторных и растровых компонент проекта. Фон, персонаж, детали, элементы интерфейса, эффекты.
Приемы иллюстрирования	Принципы и приемы иллюстрирование. Иллюстрация «по графическому элементу», «по смыслу», «по ритму и направлению»	Просмотр, анализ и обсуждение иллюстраций и примененных приемов иллюстрирования. Создание цифрового наброска с выбранным приемом иллюстрирования. Варианты творческих заданий: «Городские местечки», «Сказочная поляна», «Пещера дракона»
Цифровые выразительные средства	Градиент, режимы наложения, текстура, фактура, процедурные режимы цифрового рисунка. Системы слоев и масок.	Разработка и обсуждение цифровых набросков с эффектами. Варианты творческих заданий: «Комета», «подводный мир», «Руины», «Ночной город» Добавление тематической зоны – экрана в личный проект.
Персонаж	Персонаж, понятие, история, разновидности. Понятие «разработка персонажа в истории». Стилизация, работа с силуэтом. Упрощенный рисунок для аниматора и дизайнера	Дидактическое упражнение на разработку персонажа. Выполнение цифрового наброска к будущей работе. Создание цифровой творческой работы с разработанным персонажем. Добавление персонажей в личный проект

		(выбор: НПС, система токенов, интерактивные, либо со сложной логикой поведения)
Рисование на свободную тему	Творческий практикум	Выполнение цифрового рисунка по собственному замыслу.
5. Раздел «Основы интерактивности и программирование»		
Основы ООП	Практикум программирования ООП	Техническое задание «организация системы событий и переходов проекта»
Скрипты интерактивности	Практикум программирования ООП	Создание логических и структурных единиц проекта: интерфейс, интерактивные компоненты фона и среды проекта, персонажи – противники, системы инвентаря, системы внутренних и отображаемых переменных.
6. Повторение пройденного материала		
Повторение пройденного материала	Инструменты цифрового творчества, способы обеспечения интерактивности	Сборка файловой системы проекта, подготовка к публикации, принципы организации рабочего пространства проекта для веб. Работа с системой файлов и их отношений.
7. Раздел «Контрольные и итоговые занятия»		
	Подведение итогов года.	Презентация творческих работ, выполненных за год: выбор каждым ребенком лучшего проекта и представление его.

Планируемые результаты

Личностные:

- у учащегося:
- ✓ разовьется внимания и усидчивости;
- ✓ получит опыт самостоятельной работы над цифровым проектом и принятия самостоятельных творческих решений;
- ✓ сформируются основы системного мышления и анализа коммуникативной культуры, таких, как взаимопонимание, уважение друг к другу, взаимопомощь;
- ✓ представлений о ценностях отечественной и мировой художественной культуры, семьи и Отечества.

Метапредметные:

- у учащегося
- ✓ расширится кругозор;
- ✓ разовьются воображения и фантазии;
- ✓ возникнет интерес к исследовательской и творческой деятельности через - получение опыта в области цифрового визуального творчества;
- ✓ приобретение первого опыта анализа собственных работ, работ других детей, - произведений изобразительного искусства

Предметные:

- учащийся будет знаком с (со):
- ✓ различными инструментами цифрового творчества, способами работы с ними (градиент, текстура, эффект, процедура, цифровая кисть и карандаш);
- ✓ особенностями следа, оставляемого каждым инструментом
- ✓ файловой системой и форматами цифровых изображений и анимации;
- ✓ основами композиции (центр композиции, главное и второстепенное, размещение композиции в листе);
- ✓ некоторыми художественными понятиями и терминами, с основными жанрами современного цифрового искусства, кино и мультипликационного производства;
- ✓ работами мастеров изобразительного искусства (Моне, Кандинский, Климт,

Пикассо, С.Дали, Ван Гог), опытом «чтения» изображения и определения, какими способами получен тот или иной результат;

- ✓ работами мастеров цифрового дизайна и интерактивных приложений;
- ✓ средствах выразительности в изобразительном искусстве (цвет, линия, форма) в т.ч. цифровом дать понятие о многообразии деятельности цифрового художника, дизайнера, аниматора, отдельными профессиями в сфере компьютерного визуального творчества.

Методические материалы

Программа строится по принципу «от простого к сложному»:

- творческие эксперименты на компьютере (выполнение практических заданий на освоение технических приемов создания графики и анимации, эскизов);
- выполнение на компьютере дидактических упражнений (небольших заданий, помогающих обратить особое внимание ребенка на решение какой-либо узкой задачи);
- выполнение творческих заданий: создание композиций на заданную или свободную тему;
- обсуждение и анализ собственных работ и работ других детей.

Дидактические средства

Цифровые средства разработки включают в себя

№	Тип редактора:	Бесплатное ПО:	Платное ПО:
1	Комплексы растровых редакторов изображений и анимации	Krita Piskel	Adobe Photoshop AseSprite
2	Комплексы векторных редакторов изображений и анимации	Inkscape Wick online DragonBones	FLASH 8 PRO Adobe Illustrator Adobe Animate SPINE 2D
3	Среды разработки таблиц и диаграмм, концептуального поиска	Notion	MS VISIO
4	Среды разработки интерактивности (программирование ООП)	MS VS Code Wick online Scratch Tynker Notepad++	
5	Комплексы трехмерных редакторов и системы плагинов (расширений) к ним:	Blender MagicaVoxel Goxel Google Voxels Lego Digital Desinger	3ds MAX Cinema4d Maya КОМПАС 3д Bryce 7.1 + Libraries pack Crocotile 3d

Информационные источники

Список литературы для педагога:

1. Адонин, А. С. Blender 3D. Полное руководство: [руководство по 3D-моделированию, текстурированию и рендерингу] / А. С. Адонин. – Москва : АСТ, 2024. – 416 с. – (Компьютерные технологии).
2. Бартон, А. Как снимают мультфильм / А. Бартон. – Москва : Искусство, 1971. – 88 с.
3. Вайсфельд, И. И. Кино как вид искусства / И. И. Вайсфельд. – Москва : Знание, 1983. – 144 с.
4. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, video-игр и анимации / коллектив авторов 3dtotal ; перевод с английского. – Москва : ДМК Пресс, 2025. – 216 с.
5. Кракауэр, З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности / З. Кракауэр ; перевод с английского Д. Ф. Соколовой. – Москва : Искусство, 1974. – 424 с.
6. Маэстри, Дж. Компьютерная анимация персонажей / Дж. Маэстри. – Санкт-Петербург : Питер, 2001. – 400 с.
7. Маэстри, Дж. Секреты анимации персонажей / Дж. Маэстри. – Санкт-Петербург : Питер, 2002. – 411 с.
8. Окунь, Дж. А. Виртуальное кинопроизводство. Визуальные эффекты: взгляд изнутри

/ Джеффри А. Окунь, Сьюзан Цверман ; перевод с английского. – Москва : ДМК Пресс, 2024. – 432 с.

9. Тику, Ш. Autodesk 3ds Max 2024. Освещение, анимация и рендеринг : практическое пособие / Шам Тику, Арти Дешпанде ; перевод с английского. – Москва : ДМК Пресс, 2026. – 348 с.

10. Хейфец, А. Л. Язык описания 3D-сцен : учебное пособие для вузов / А. Л. Хейфец. – Москва : ДМК Пресс, 2026. – 370 с.

Список литературы для учащихся и родителей:

1. Блэр, П. Анимация персонажей: основы мультипликации / П. Блэр ; перевод с английского. – Москва : АСТ, 2019. – 224 с.
2. Иванова, Ю. Н. Мультфильмы. Секреты анимации / Ю. Н. Иванова. – Москва : Настя и Никита, 2023. – 24 с.
3. Иванова, Ю. Н. Мультфильмы. Секреты анимации. Детям / Ю. Н. Иванова. – Москва : Настя и Никита, 2017. – 24 с.
4. Томас, Ф. Иллюзия жизни: анимация Диснея / Ф. Томас, О. Джонстон ; перевод с английского. – Нью-Йорк : Hyperion, 1995. – 575 с.
5. Уильямс, Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр / Р. Уильямс ; перевод с английского. – Москва : Эксмо, 2019. – 392 с.

Перечень интернет-ресурсов

1. <https://render.ru/> - профессиональный портал для художников и 3D-специалистов, содержит обучающие материалы, галерею работ, форум для обсуждения технических вопросов и обмена опытом в области компьютерной графики и анимации.

2. <http://fcior.edu.ru> - государственный портал с обширной базой образовательных материалов, включая курсы по компьютерной графике и анимации, предназначен для использования в учебном процессе.

3. <http://www.edu.ru/> - официальный образовательный ресурс с каталогом учебных материалов, включая разделы по информационным технологиям и компьютерной графике, предоставляет доступ к нормативным документам и образовательным стандартам.

4. <https://dtf.ru/> - популярный русскоязычный портал о компьютерных играх, технологиях и digital-индустрии, содержит новости, статьи и обзоры в сфере 3D-графики и анимации, а также обсуждения на форуме.

5. <https://www.artstation.com/> - международная платформа для художников и 3D-специалистов, где размещаются портфолио, продаются ассеты и проводятся конкурсы, содержит галерею работ и обучающие материалы.

6. <https://demiart.ru/> - русскоязычный форум для художников и дизайнеров, специализирующийся на компьютерной графике, 3D-моделировании и анимации, включает обучающие материалы и обсуждения технических вопросов.

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления начального уровня знаний и умений, возможностей детей и определения природных физических качеств.

Формы: педагогическое наблюдение и выполнение практических заданий педагога.

Диагностика физических качеств проводится с каждым ребенком индивидуально.

Текущий контроль осуществляется на занятиях в течение всего учебного года для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств учащихся.

Формы: педагогическое наблюдение, опрос на выявление умения рассказать правила игры, выполнение тестовых заданий для определения уровня освоения навыка, анализ педагогом и учащимися технических элементов и приобретенных навыков.

Промежуточный контроль предусмотрен 2 раза в год (декабрь, май) с целью выявления усвоения уровня программы и корректировки процесса обучения.

Формы: устный опрос, выполнение тестовых заданий, игровые формы; технический зачет, который содержит в себе проверку физической и технической подготовленности, а также умения исполнять технические приемы и комбинации в игровых условиях.

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе.

Формы: открытое занятие для педагогов и родителей; анализ участия коллектива и каждого учащегося в соревнованиях.

Итоги диагностики заносятся в диагностическую карту.

ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА

теоретическая и практическая подготовка (осуществляется по балльной системе 1-10 баллов, сопровождается цветовым кодом)

№ П/П	Фамилия Имя ребенка	Восприятие нового материала	Способность запоминать термины АиП	Образное мышление, креативность, вариативность	Трехмерное моделирова ние	Практ. рисунок / графика	Практ. програ ммиров ание	Практ. анима ции	Рек оме нда ция
-------	---------------------------	-----------------------------------	--	---	---------------------------------	--------------------------------	------------------------------------	------------------------	--------------------------

Диагностика осуществляется по трем уровням

В возрасте 10-13 лет учащиеся не всегда могут быть мотивированы ожиданием отложенного результата. Поэтому, в конце каждого занятия присутствует реальный результат в виде анимационной зарисовки, ролика со звуком, или интерактивного приложения, который присутствует в составе работ класса. Фотографии, видео, гиф анимация, интерактивные проекты. Точечно публикуются в информационных ресурсах группы.

Низкий уровень (отметка красного цвета, баллы от 1 до 3) частично (формально) слабое освоение раздела

Средний уровень (отметка жёлтого цвета от 4 до 6) номинальное освоение заданий, отсутствие поиска, слабое понимание материала

Высокий уровень (отметка зеленого цвета, баллы от 7 до 10)

Полностью освоенный и апробированный на практике материал, расширенное, глубокое понимание и овладение материалом, большая личная увлеченность материалом.

В конце года баллы суммируются и получается рейтинг учащегося, который может частично определять его возможности развития, и направление развития

Конкурсы и выставки

	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Участие в конкурсах и выставках (результативность)	Учащийся не принимает участие в соревнованиях.	Учащийся принимает участие в конкурсах и выставках, но не занимает призовых мест.	Учащийся принимает активное участие в конкурсах и выставках, и занимает призовые и первые места

Не менее 2 раз в год предполагается участие учеников группы в конкурсах либо выставках-публикациях своих выполненных работ.

Практикум

В конце каждого полугодия проводятся практические и теоретические проверки материала и ученика, которые могут служить формой перехода на следующий год обучения. Как правило, требуется достижение определенного уровня качества и объема выполненных

работ, соответствие поставленным учителем планке качества и теме. В портфолио ученика должен находиться нужный объем творческих работ, выполненных с нужным уровнем качества (таким, как например наличие проработанного фона и определенного количества кадров анимации для движений, интерактивных элементов для активного проекта, исполнение в виде пиксельной, растровой векторной графики, и т.д.)

Индивидуальный творческий проект

Третий год обучения должен сопровождаться осознанием учащимися своих возможностей для создания творческого проекта. Изучения текстового ООП программирования расширяет спектр применения материалов. Проектная работа строится поэтапно и приводит от постановки задачи к защите законченных проектов в составе группы, либо на конкурсах различных уровней.

Приложение

Организация воспитательной работы в детском объединении

Уровень	Задача уровня	Виды, формы и содержание деятельности	Мероприятия по реализации уровня
Инвариантная часть			
Учебное занятие	Использовать в воспитании подрастающего поколения потенциал ДООП, как насыщенной творческой среды, обеспечивающей самореализацию и развитие каждого учащегося	Виды • проблемно-ценностное общение Формы: беседа, рассказ, игра, игра-драматизация, самостоятельная работа, творческая работа, конкурс Содержание деятельности: В соответствии с рабочей программой	Согласно календарно-тематическому плану в рамках реализации ОП «Знакомство с художественной литературой»
Детское объединение	-использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству - способствовать формированию ценностного отношения к отчизне и семье	1) коллективные формы: выставки, праздники, акции, викторины 2) групповые формы: а) досуговые, развлекательные: викторины б) игровые программы: театрализация,	Согласно плану воспитательной работы

		интеллектуальные игры, игровая тематическая программа к празднику, конкурсы в) информационно-просветительские познавательного характера: выставки, экскурсии, тематические программы 3) индивидуальные формы беседы, консультации, 4) Коллективные дела, события игры, конкурсы, проекты, коллективные творческие дела	
Работа с родителями	Обеспечить согласованность позиций семьи и образовательного учреждения для более эффективного достижения цели воспитания, оказать методическую помощь в организации взаимодействия с родителями (законными представителями) учащихся в системе дополнительного образования, повысить уровень коммуникативной компетентности родителей (законных представителей) в контексте семейного общения, исходя из ответственности за детей и их	На групповом уровне: •общие родительские собрания, происходящие в режиме обсуждения наиболее острых проблем обучения и воспитания учащихся; •организация совместной познавательной, трудовой, культурно-досуговой деятельности, направленной на сплочение семьи и коллектива; •родительский комитет На	Консультации, беседы по вопросам воспитания, обучения и обеспечения безопасности детей Участие в совместных творческих делах (праздники, семейное чтение, посещение экскурсии)

	социализацию	индивидуальном уровне: • помощь со стороны родителей в подготовке и проведении мероприятий воспитательной направленности; • индивидуальное консультирование с целью координации воспитательных усилий педагогов и родителей.	
--	--------------	--	--

Вариативная часть

Профессиональное самоопределение	содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках	В соответствии с рабочей программой Формы и содержание деятельности: Мероприятия (беседы, экскурсии) • Игры, викторины • освоение обучающимися основ профессии в рамках обучения по дополнительной общеобразовательной программе	В соответствии с рабочей программой • педагогическая поддержка обучающихся в осознании вызовов времени, связанных с многообразием и многовариантностью выбора; • педагогическое сопровождение обучающихся в осознании личностных образовательных смыслов через создание ситуаций выбора • сопровождение в развитии способностей, одаренности, творческого потенциала, определяющих векторы жизненного самоопределения, развитие способностей отстаивать индивидуально значимые выборы в социокультурной среде
----------------------------------	---	---	--

			• помощь и поддержка потребностей и интересов детей, направленных на освоение ими различных способов деятельности
--	--	--	---

**Воспитательная работа в коллективе «Анимация и программирование»
педагог дополнительного образования Панкратов И. В.**

Мероприятие	Дата	Время	Место	Ответственный
Родительские собрания	сентябрь, декабрь, май	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Киноурок, посвященная Дню Блокады Ленинграда	04, 08.09	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Кинолекторий: мультимедийный фильм «Перевал»	15-16.10	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Викторина «День народного единства»	03.06.11	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Арт-челлендж «Зимние истории волшебного леса»	15.18.12	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Киноурок, приуроченный ко Дню прорыва Блокады»	14-15.01	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Творческая мастерская «23 февраля»	16-17.02	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Творческая мастерская «8 марта»	02, 05.03	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Кинолекторий: мультимедийный фильм «Контакт»	25.03	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Видеолекция «День космонавтики»	20-21.04	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Арт-челлендж «День Победы»	04-05.05	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.
Виртуальная выставка, совместно с родителями, посвященной Дню России	08-09.06	По расписанию	ЦТиО	Панкратов И.В.