



МИНОБРНАУКИ РОССИИ
федеральное государственное бюджетное образова-
тельное учреждение высшего образования
«Самарский государственный технический универ-
ситет»
(ФГБОУ ВО «СамГТУ»)

УТВЕРЖДАЮ

Первый проректор –
проректор по учебной работе
Овчинников Д.Е.
«29» августа 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЦИФРОВОЙ АВАТАР: ОТ ИДЕИ ДО ДИЗАЙНА»
(базовый уровень)

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 15-18 лет

Срок реализации: 1 год

Язык обучения: русский

Самара 2025 г.

Настоящая дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой аватар: от идеи до дизайна» (далее – программа) является собственностью ФГБОУ ВО «Самарский государственный технический университет».

Настоящая программа не может быть полностью или частично воспроизведена, тиражирована и распространена в качестве официального издания без разрешения ФГБОУ ВО «Самарский государственный технический университет».

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Пояснительная записка

- 1.1. Направленность программы
- 1.2. Уровень программы
- 1.3. Актуальность программы
- 1.4. Отличительные особенности программы
- 1.5. Новизна программы
- 1.6. Формы обучения и реализации
- 1.7. Цель программы
- 1.8. Задачи программы
- 1.9. Планируемые результаты обучения
- 1.10. Категория обучающихся
- 1.11. Режим занятий
- 1.12. Трудоемкость программы

Раздел 2. Содержание программы

- 2.1. Учебный план
- 2.2. Календарный учебный график
- 2.3. Рабочая программа

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

Раздел 5. Воспитательная направленность программы

Раздел 1. Пояснительная записка

1.1. Направленность программы: техническая.

1.2. Уровень программы: базовый.

1.3. Актуальность программы

1.3.1. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программасоставлена в соответствии с основными нормативными документами:

– Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 28.12.2024);

– Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 № 996-р.;

– Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (в редакции Распоряжения Правительства Российской Федерации от 15.05.2023 № 1230-р), утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;

– Проектом Концепции воспитания и развития личности гражданина России в системе образования, разработанным ФГБНУ «Институт изучения детства, семьи и воспитания Российской Академии образования» в 2024 году;

– Национальным проектом «Молодежь и дети» на период 2025-2030 гг.;

– Санитарно-эпидемиологическими требованиями к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи. СП 2.4.3648-20, утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской федерации от 28.09.2020 г. № 28;

– Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным (общеразвивающим) программам в институте дополнительного образования № П-937 от 27.10.2023 г. (в новой редакции взамен № П-560 от 30.09.2020 г.);

– Уставом федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Самарский государственный технический университет», утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 20.12.2018 г. № 12161.3.2. Актуальность данной программы объясняется рядом факторов:

- государственным социальным заказом и запросом родителей (законных представителей) обучающихся с целью удовлетворения интеллектуальных потребностей обучающихся и развития у них познавательного интереса к цифровым технологиям (в частности, цифровому дизайну и анимации).

Программа соответствует государственному социальному заказу на цифровизацию различных сфер деятельности, поможет обучающемуся найти своё место в современном обществе и определиться с будущей профессиональной сферой деятельности. Также эти навыки могут быть полезны при создании презентаций и демонстрации проектов.

- соответствием основным направлениям социально-экономического развития страны, современным достижениям науки, техники, искусства и культуры.

Данная программа помогает развить умение творчески мыслить и воплощать идеи в цифровом формате. Обучающиеся повышают уровень владения современными технологиями. Они приобретают навыки создания

динамических изображений, которые могут быть полезны в различных областях деятельности.

1.4. Отличительные особенности программы

Программа направлена на развитие предпрофессиональных компетенций и практической деятельности обучающихся в области цифровых технологий. Программа предполагает создание полноценного цифрового аватара обучающегося.

Особенность программы заключается в её реализации в рамках сетевого договора с опорным вузом Самарского региона, СамГТУ, с применением высокотехнологичной материальной базы.

Отличительной особенностью программы является возможность комбинировать творческие и технические навыки, развивая при этом умение работать с современными инструментами и технологиями. Цифровые программы предоставляют обучающимся уникальную возможность исследовать свою творческую натуру, экспериментировать с различными стилями и техниками дизайна, создавать собственные мультимедийные произведения и делиться ими с миром через цифровые платформы и социальные сети. Также программа способствует развитию пространственного мышления, логического мышления.

1.5. Новизна программы

Программа связана с развитием коммуникативного дизайн-мышления, что является важным элементом образования в современном мире. В рамках программы реализуются технология поэтапного формирования умственных действий и личностно-ориентированный подход к обучению, основанный на пошаговом освоении ключевых графических и анимационных и звуковых приемов, начиная с простых заданий и постепенно переходя к более сложным. Получение навыков работы с программным обеспечением и онлайн-сервисами на разных этапах позволит обучающимся создавать качественные конечные продукты и развивать творческое мышление.

1.6. Формы обучения и реализации.

Форма обучения: очная.

Форма реализации: отдельные темы могут изучаться с применением дистанционных образовательных технологий с учетом возрастных, индивидуальных особенностей обучающихся, физиологических, психолого-педагогических характеристик.

1.7. Цель программы

Создание условий для развития познавательного интереса в областях разных жанров компьютерной графики и дизайна, с использованием различных цифровых технологий.

1.8. Задачи программы:

Обучающие:

- сформировать базовые знания основных принципов работы с цифровыми графическими программами (Photoshop, Figma);
- научить работать с различными инструментами и эффектами в цифровом редактировании изображений;
- развить навыки создания оригинальных и креативных работ с использованием цифровых инструментов;
- познакомить обучающихся с профессиональным звуковым оборудованием;
- научить обучающихся создавать музыкальное и шумовое сопровождение к видеоролику;

- изучить общепринятую специальную терминологию;
- создать условия для разработки собственных творческих продуктов.

Развивающие:

- побуждать к самостоятельному творчеству и развивать художественный потенциал через цифровые технологии;
- развивать навыки художественного осмысления и комплексного подхода в проектировании компьютерной графики;
- развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- развивать творческую инициативу и самостоятельность;
- развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном.

Воспитательные:

- воспитывать личностные качества: ответственность, целеустремленность - стремление к получению качественного законченного результата работы;
- воспитывать бережное отношение к окружающему миру;
- сформировать умение работы в команде, доводить начатое дело до конца;
- сформировать профессиональные склонности и интересы к профессии цифрового дизайнера, работника медиа.

1.9. Планируемые результаты:

1.9.1. Предметные образовательные результаты

- сформированы базовые умения работать с цифровыми графическими программами (Photoshop, Figma);
- освоены умения редактирования изображений;
- сформировано владение профессиональной терминологией;
- освоены способы создания звукового сопровождения к видеоролику.

1.9.2. Личностные результаты

- сформировано критическое отношение к информации и избирательность ее восприятия;
- сформирована осознанность мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развиты внимательность, настойчивость, целеустремленность, умение преодолевать трудности;
- приобщены к ценностям социальных норм, ознакомлены с правилами поведения, ознакомлены и умеют включаться в роли и формы социальной жизни в группах и сообществах;
- сформирована коммуникативная компетентность как способность к продуктивному общению и эффективному сотрудничеству;
- приобретены навыки публичных выступлений.

1.9.3. Метапредметные результаты

- сформировано умение ставить цели и достигать их в рамках изучаемой программы;
- развита способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;

- развито умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- развиты мотивы стремления к получению качественного законченного результата работы.

1.10. Категория обучающихся:

Возраст обучающихся по программе: 15-18 лет (обучающиеся 9-11 классов общеобразовательных организаций и студенты 1-2 курсов СПО).

Наполняемость учебной группы: 14 человек.

1.11. Режим занятий:

Режим занятий: один раз в неделю, продолжительность занятия 2 академических часа с перерывом.

Формы организации деятельности: групповая, индивидуально-групповая и фронтальная.

1.12. Трудоемкость программы:

Программа рассчитана на 1 учебный год, объем составляет 72 часа.

1 академический час – 45 минут.

Программа состоит из двух тематических модулей. Каждый из модулей является законченным циклом (серией упражнений) и, одновременно, составляет часть последовательного развития образовательной программы.

Раздел 2. Содержание программы

2.1. Учебный план

п/п	Наименование раздела (модуля), темы	Количество часов				Форма контроля		
		теоретическая	практическая	самостоятельная работа	итого			
.	Модуль 1. Средства и технологии в цифровом искусстве. Возможности программы Adobe Photoshop	3	2	1	4	2	-	собеседование, наблюдение, интерактивное занятие; выполнение практических заданий
.	Модуль 2. Видео и аудиодизайн	2	8	0	0	2	-	наблюдение, интерактивное занятие; выполнение практических заданий, защита проекта
.	Модуль 3. «Воспитательная работа»	8	0	0	8	0	-	беседа
	Итого:	7	10	1	2	5	-	

2.2. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Кол-во часов	Режим занятий
2025-2026	1.09.2025	31.05.2026	36	72	1 раз в неделю

2.3. Рабочая программа

п/п	Наименование раздела (модуля), темы	Содержание	Количество часов		
			Теория	Практика	Самост. работа
Модуль 1. Средства и технологии в цифровом искусстве. Возможности программы Adobe Photoshop			12	2	-
	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с понятиями: дизайн-среда, виды графического дизайна, анимация	Теория: Современная дизайн-среда. Цели и задачи создания дизайн-среды. Понятие компьютерной графики. Понятие инфографики. Три основных вида инфографики: статичная, интерактивная (анимационная), видеоинфографика и их возможности. Графический дизайн. Презентация примеров инфографики, анимированной инфографики, анимированного текста в разных стилях	2	0	-
	Организация пользовательского интерфейса в графическом редакторе Adobe Photoshop	Теория: Краткий обзор различных программ для векторной и растровой графики, инфографики, 2D-анимации. Графический редактор Adobe Photoshop. Организация пользовательского интерфейса. Элементы рабочего окна. Назначение горячих клавиш. Настройка пользовательского интерфейса. Настройка общих параметров	2	0	-
	Изучение основных приемов работы с инструментами	Теория: Знакомство с основными инструментами в Adobe Photoshop. Практика: Назначение слоев. Управление слоями: видимость,	2	4	-

	компьютерной графики	активность, порядок следования, прозрачность и пр. Работа с объектами, находящимися на отдельных слоях. Создание текстовой надписи в графическом документе. Простой и фигурный текст. Параметры редактирования текста: размер и гарнитура шрифта, расстояние между символами и строками, начертание, абзацный отступ, горизонтальное выравнивание и т.д. Выполнение отдельных заданий, презентация результатов.			
	Структурирование информации и визуализация информации	Теория: Принципы инфографики: содержательность, смысл, лёгкость восприятия, аллегоричность. Графики. Диаграммы. Графы. Шрифт. Игра с буквами. Конструирование. Понятие метки и пиктограммы. Логотип. Практика: Практическая работа «Создание логотипа».	2	6	-
	Онлайновые сервисы Renderforest.com, textdrom, fotoup	Теория: Онлайновые сервисы для создания анимационных роликов. Инструменты создания ролика. Шаблоны. Практика: Создание анимационного ролика в Renderforest.com, textdrom, fotoup	2	2	-
	Анимированный монтаж текста	Практика: Окончательный монтаж и отладка анимационного ролика.	0	2	-
	Основные понятия компьютерной анимации и дизайна.	Теория: Компьютерная анимация. Принципы анимации. Порядок организации анимационных эффектов. Элементы управления. Программы и онлайн-сервисы для создания анимации. Motion-дизайн: современные тенденции и тренды	2	0	-
	Онлайновые сервисы для создания анимационных роликов	Практика: Анимация движения. Инструменты программы. Основы создания ролика. Шаблоны. Создание анимационных букв.	0	2	-
	Создание анимационной открытки.	Практика: Создание анимационной открытки: от идеи до результата.	0	8	-

		Компоновка и построение сюжетных линий. Обработка и экспорт анимации. Предоставление итогового творческого проекта.			
Модуль 2. Видео и аудиодизайн			8	0	2
	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с понятием видеоролика, видами видеороликов	Теория: понятие видеоролика, обозреваются основные виды видеороликов. Просмотр видеороликов, определение ключевых особенностей того или иного вида видеоролика, их характер, настроение, обсуждаются впечатление от просмотра.	2	0	
	Аудиодизайн в кино, история звука в кино	Теория: экскурс в историю кино, от немого кино до современных блокбастеров. Рассматриваются ключевые фильмы в истории саунд-дизайна. Также обозреваются отечественные продукты киноиндустрии.	2	0	
	Создание музыкального и шумового сопровождение к видеоролику	Теория: оценивается видеоролик без звука. Практика: создается план по написанию саунд-дизайна для видеоролика. Подбирается музыка для видеоролика. Выбираются шумовые эффекты. Все обрабатывается в соответствии с таймлайном и сводится воедино.	2	8	
	Подготовка теоретической части проекта.	Теория: рассмотрение теоретической терминологии по проекту, формулировка (создание) понятийного аппарата проекта. Практика: Постановка целей и задач, написание плана работы над проектом.	2	2	
	Разработка практической части проекта (создание видеоролика).	Практика: Самостоятельная работа ученика над итоговой аттестацией курса. Оценивается видеоролик без звука. Создается план по написанию саунд-дизайна для видеоролика. Подбирается музыка для видеоролика. Выбираются шумовые эффекты. Все обрабатывается в соответствии с таймлайном и	0	6	

		сводится воедино.			
	Итоговое занятие: защита проекта.	Практика: Презентация итогового творческого проекта. Обучающийся представляет презентацию своей работы, рассказывает про свои звуковые решения, происходит итоговая оценка выполненных работ.	0	4	
Модуль 3. «Воспитательная работа»			0	8	
	Экскурсия в студию звукозаписи «Звучи»	Практика: обзревается звуковой тракт студии звукозаписи, аппаратура, которая используется для работы звукорежиссера, примеры работы на студии.	0	6	
	Итоговое занятие (профориентационная работа)	Торжественное вручение сертификатов. Обзор программ на будущий учебный год.	0	2	
ИТОГО:			20	25	

Раздел 3. Форма аттестации и оценочные материалы.

Для того чтобы оценить уровень усвоения программы, используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, выполнение отдельных творческих заданий по темам занятий.

По окончании обучения обучающийся должен представить итоговый творческий проект (анимационный ролик).

Формы контроля качества образовательного процесса:

- собеседование;
- наблюдение;
- интерактивное занятие;
- выполнение практических работ.

Аттестация:

- итоговая аттестация не проводится
- промежуточная аттестация не проводится, осуществляется промежуточный контроль.

Особенности организации контроля /аттестации

Наблюдение позволяет за поведением и активностью учащихся в процессе обучения. Наблюдение может быть направлено на оценку уровня вовлеченности, усвоения материала, способности к самостоятельной работе и других аспектов.

Выполнение заданий предполагает выполнение учащимися конкретных заданий, которые связаны с изучаемым материалом. Оценка результатов выполнения заданий позволяет оценить уровень понимания и применения знаний.

Презентация результатов проектной работы предполагает, что обучающиеся могут продемонстрировать уровень своих знаний и приобретенных навыков в ходе презентации и в других формах выступлений (например, монолога в беседе по теме занятия). Презентация результатов исследований позволяет не только проверить уровень усвоения программы, но и развить навыки коммуникации и публичных выступлений.

Применяется трёхуровневая система оценки знаний, умений и навыков обучающихся: ниже среднего, средний, выше среднего.

Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 3-х модулей.

Для вычисления среднего показателя по итогам освоения 3-х модулей можно использовать следующую методику:

1. Сложить все полученные оценки по каждому модулю.
2. Разделите полученную сумму на количество модулей.
3. Результат деления является средним показателем на основе суммарной составляющей по итогам освоения 3 модулей.

Уровень освоения программы выше среднего – обучающийся овладел на 70-100 % предусмотренным программой учебным планом; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, умеет анализировать литературные источники, применять полученную информацию на практике.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70 %; обучающийся работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса, умеет пользоваться литературой.

Уровень освоения программы ниже среднего – обучающийся овладел менее чем 50 % предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Темы практических работ по модулям

Модуль 1. «Компьютерная графика и анимация»

п/п	Тема практической работы	Количество часов	Формы контроля
	Настройка рабочего пространства. Прорисовка контура графических изображений. Работа параметрами инструментов, с профилями кистей.	2	Текущий контроль
	Работа с цветом в Adobe Photoshop. Создание цветовых переходов и градиентных заливок»	2	Текущий контроль
	Принципы инфографики: содержательность, смысл, лёгкость восприятия. Графики. Диаграммы. Графы. Шрифт. Игра с буквами	6	Текущий контроль
	Знакомство с операциями, которые можно совершать над объектом: искажение, изгиб, вращение, изменение размера. Выравнивание и распределение объектов. Свободное изменение формы объекта	4	Текущий контроль
	Конструирование. Понятие метки	8	Текущий

	и пиктограммы. Создание логотипа		контроль
	Создание текстовой анимации в Renderforest.com, textdrom, fotoump	2	Текущий контроль
	Итого:	28	

Модуль 2. Видео и аудиодизайн

п/п	Тема практической работы	Количество во часов	Формы контроля
	Знакомство со студией «Звучи»	2	Текущий контроль
	Создание звукового и шумового сопровождения к ролику	8	Текущий контроль
	ИТОГО	10	

Методика оценки в процессе текущей аттестации

- Практическая работа считается выполненной, если все задания реализованы полностью.
- Практическая работа считается невыполненной, если задачи не решены или решены не полностью, выполнено менее 60% предложенного объема.

Итоговый творческий проект

п/п	Вид работы	Количество во часов	Формы контроля
	Планирование работы над проектом (разработка сюжета анимационного ролика, сбор информации)	2	Текущий контроль
	Эскизирование анимационного ролика (определение и набросок ключевых кадров анимационного ролика)	2	Текущий контроль
	Создание анимационного ролика (прорисовка ключевых и промежуточных кадров, анимация элементов композиции)	6	Текущий контроль
	Презентация творческих проектов: подведение итогов учебного года, анализ итоговых работ обучающихся.	4	Текущий контроль
	Итого:	14	

Критерии оценки итогового творческого проекта:

- Сценарий. Оценивается законченность, логичность, проработанность и оригинальность сценария.
- Качество художественного исполнения. Оценивается художественный уровень, дизайн элементов оформления, гармоничное цветовое сочетание, качество композиционного решения.

– Анимация. Оценивается качество анимации: четкость кадров, достаточность кадров, плавность анимации;

– Оригинальность работы. Оценивается оригинальность раскрываемой темы, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств.

Методика оценки в процессе итоговой аттестации:

– Итоговый проект считается выполненным, если отвечает перечисленным выше критериям.

– Итоговый проект считается невыполненным, если выполнено менее 60% от планируемого.

Критерии оценивания защиты проекта обучающегося:	
<i>1. Качество выступления</i>	
Доклад зачитывается	1
Доклад пересказывается, но не объяснена суть работы	2
Доклад пересказывается, суть работы объяснена	3
Кроме хорошего доклада показывает владение иллюстративным материалом	4
Текст доклада объясняется своими словами, суть работы объяснена, прослеживается логика	5
<i>2. Качество ответов на вопросы</i>	
Нет четкости ответов на большинство вопросов. Ответы на поставленные вопросы однословные, неуверенные. Автор/команда не может защищать свою точку зрения	0
Ответы на большинство вопросов. Автор/команда уверенно отвечает на поставленные вопросы, но не до конца обосновывает свою точку зрения	1
Ответы на все вопросы убедительно, аргументированно. Автор/команда проявляет хорошее владение материалом, уверенно отвечает на поставленные вопросы, доказательно и развернуто обосновывает свою точку зрения	2
<i>3. Оформление демонстрационного материала</i>	
Представлен плохо оформленный демонстрационный материал	0
Демонстрационный материал хорошо оформлен, но есть отдельные претензии	1
К демонстрационному материалу нет претензий	2
<i>1. Использование демонстрационного материала</i>	
Представленный демонстрационный материал не используется в докладе. Не выдержаны основные требования к дизайну презентации	1
Представленный демонстрационный материал используется в докладе. Средства наглядности используются, выдержаны основные требования к дизайну презентации, отсутствует логика подачи материала, нет согласованности между презентацией и текстом доклада	2
Представленный демонстрационный материал используется в докладе, информативен, автор свободно в нем ориентируется. Средства наглядности используются, выдержаны основные требования к дизайну презентации, подача материала логична, презентация и текст доклада полностью согласованы	3

<i>2. Соблюдение регламента защиты (не более 5 минут) и степень воздействия на аудиторию</i>	
Материал изложен с учетом регламента, однако выступающему не удалось заинтересовать аудиторию	1
Выступающему удалось вызвать интерес аудитории, но он вышел за рамки регламента	2
Выступающему удалось вызвать интерес аудитории и уложиться в регламент	3

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы

В программе применяется системно-деятельностный подход к организации и реализации образовательного процесса, а также компетентностный для развития познавательных способностей обучающихся и формирования знаний, умений, навыков и компетенций в предметной области «Цифровой дизайн».

Помещения оснащены компьютерной техникой с возможностью выхода в сеть «Интернет». Применяется программное обеспечение: Adobe Photoshop, Figma.

Для проведения занятий используются учебные аудитории, оснащенные техническими средствами обучения (мультимедийным и презентационным оборудованием) для представления учебной информации, и другими расходными материалами применительно к содержанию модулей по реализации программы.

На занятиях обучающиеся учатся проектировать, работать на стыке цифровых технологий и искусства, решать прикладные задачи и формировать новое восприятие, соединять технологичность и эстетичность в одном творческом проекте.

Работа обучающихся во время практического занятия осуществляется на основе заданий, которые выдаются в начале или во время занятия. На практических занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий. Обучающимся необходимо обращать внимание на основные понятия, алгоритмы, определять практическую значимость рассматриваемых вопросов.

Задания могут быть групповые и индивидуальные. В зависимости от сложности предлагаемых заданий, целей занятия, общей подготовки обучающихся преподаватель может подсказать обучающимся алгоритм решения или первое действие, или указать общее направление рассуждений.

Формы занятий:

- на этапе изучения нового материала: лекция, объяснение, демонстрация;
- на этапе освоения навыков: беседа, дискуссия, практическая работа;
- на этапе проверки полученных знаний: творческий проект, дискуссия, рефлексия.

Методы обучения:

Методы и приемы, используемые педагогом, отражают его организующую, обучающую, контролирующую функции и обеспечивают обучающемуся возможность ознакомления, тренировки и применения учебного материала.

К основным методам следует отнести ознакомление, тренировку и применение.

Через показ и объяснение осуществляется ознакомление обучающегося с учебным материалом, понимание и осознание его, а также создается готовность к осуществлению тренировки, позволяющей формировать необходимые творческие навыки. При использовании метода тренировки особое место отводится контролю, так как происходит формирование навыка, действие с учебным материалом должно быть доведено до автоматизма. Педагог осуществляет контроль во время наблюдения за работой обучающихся.

Материально-технические условия реализации программы

Для проведения занятий используется оборудование, приведенное в таблице.

Наименование специализированных аудиторий, кабинетов, лабораторий	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Аудитория учебная (учебный класс)	Теоретические и практические занятия	<p>Оборудование учебного кабинета:</p> <ul style="list-style-type: none"> - рабочие места по количеству обучающихся (стол, компьютерное кресло); - рабочее место преподавателя; - комплект учебно-наглядных материалов. <p>Технические средства обучения:</p> <ul style="list-style-type: none"> - информационное обеспечение обучения (интернет); - мультимедийный проектор; - компьютер/ноутбук с доступом к сети интернет для преподавателя; - звуковое оборудование (колонки); - компьютер/ноутбук с доступом к сети интернет - по количеству обучающихся. <p>Программное обеспечение: Windows 10, Adobe Photoshop</p>

Список литературы:

Основная литература

1. Батенькина, О.В. Технологии анимации: учебное пособие / О.В. Батенькина. - Омск : ОмГТУ, 2015. - 116 с. - ISBN 978-5-8149-2083-6. - Текст: электронный// Лань: электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/149058> (дата обращения: 19.08.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. Зубарева, С.С. Философия цифрового дизайна: учебное пособие / С.С. Зубарева. - Ростов-на-Дону : Донской ГТУ, 2021. - 50 с. - ISBN 978-5-7890-1898-9. - Текст: электронный// Лань: электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/237779> (дата обращения: 19.08.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. Компьютерная графика и анимация: учебное пособие. — Чита: ЗабГУ, 2020. - 239 с. - ISBN 978-5-9293-2651-6. - Текст: электронный // Лань:

электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/173633> (дата обращения: 20.08.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

4. Никулин, Е.А. Компьютерная графика. Оптическая визуализация: учебное пособие / Е.А. Никулин. - Санкт-Петербург: Лань, 2022. - 200 с. - ISBN 978-5-8114-3092-5. - Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/213107> (дата обращения: 19.08.2023). - Режим доступа: для авториз. пользователей.

5. Рысаева, С.Ф. Компьютерная графика: учебное пособие / С.Ф. Рысаева, В. О. Карпенко; составители С. Ф. Рысаева, В. О. Карпенко. — Кемерово: КемГИК, 2021. - 79 с. - ISBN 978-5-8154-0626-1. - Текст: электронный // Лань: электронно-библиотечная система. - URL: <https://e.lanbook.com/book/250709> (дата обращения: 20.08.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

Дополнительная литература:

1. Королькова, А. Живая типографика / А. Королькова. - 4-е изд., испр. - Москва: Index Market, 2012. - 219 с.

2. Орловский, Д.А. Motion design: теория, технологии: учебно-методическое пособие по выполнению проектных заданий для студентов-бакалавров художественных вузов / Д.А. Орловский, Л.М. Соколова. – Москва : МГХПА им. С.Г. Строганова, 2020 - 137 с.

3. Уайтэкер, Г. Тайминг в анимации / Г. Уайтэкер, Дж. Халас; пер. с англ. Ф. Хитрук. – Москва, 2000. - 142 с.

Интернет-ресурсы:

1. Крита | Цифровая живопись. Свобода творчества. – – URL : <https://krita.org/>. – Дата обращения: 20.04.2024.

2. Krita: Иллюстрированное руководство начинающего художника. – URL : <https://zenway.ru/page/krita-man-russ>. - Дата обращения: 20.04.2024.

3. Национальная электронная библиотека : официальный сайт : каталог литературы по естественным, гуманитарным, техническим наукам и [др.] / РГБ. – Москва. – URL : <https://нэб.рф/> (дата обращения 02.11.2024). – Текст : электронный.

4. eLIBRARY.ru : научная электронная библиотека : сайт / Компания «Научная электронная библиотека». – Москва, 2000. – URL : <https://elibrary.ru> (дата обращения 02.11.2024). – Текст : электронный.

5. Лань : электронно–библиотечная система : официальный сайт : каталог литературы по естественным, гуманитарным, техническим наукам и [др.]. – Санкт–Петербург, 2011. – URL: <https://e.lanbook.com> (дата обращения: 02.11.2024). – Режим доступа : для зарегистрированных пользователей. – Текст : электронный.

6. Цифровая театральная библиотека : электронно–библиотечная система : официальный сайт : каталог литературы/ РГБИ. – Москва, 2021. – URL: http://орас.liart.ru/wlib_teb/ (дата обращения: 07.11.2024). – Режим доступа : для зарегистрированных пользователей. – Текст : электронный.

Раздел 5. Воспитательная направленность программы

Цель воспитательной работы в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы - создание условий для развития, саморазвития и самореализации личности обучающихся через реализацию творческого проекта, постановку как индивидуальных, так и

командных целей. Формирование мотивации поиска новых решений, научной картины мира и удовлетворение познавательных интересов.

Реализация воспитательного потенциала дополнительной общеобразовательной программы представляет собой совместную деятельность педагога и обучающегося как инструмент целевого формирования у него способности осваивать социокультурные ценности, технологии развития личности, определяющие механизм ее самореализации, составляющие общекультурный эмоционально значимый для подростка фон по освоению предметного содержания, многообразие предметного содержания и направлений освоения социального опыта.

Специфическими **воспитательными задачами**, реализуемыми в дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, являются воспитание творческой активности, выражающийся в способности преобразовать структуру объекта, склонности к творческой деятельности, формирование образного мышления. Освоение этики, опирающейся на соответствующую мотивацию в нравственном «поле» личности. Создание условий для достижения учащимися необходимого в жизни и обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося.

Приоритетные направления воспитательной деятельности:

- 1) гражданско-патриотическое воспитание (формирование / воспитание патриота и гражданина на содержании тем проектов и учебных заданий)
- 2) воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 3) здоровьесберегающее воспитание (соблюдение требований правил по работе с компьютером, сохранению физического здоровья сформирует потребность к ведению здорового образа жизни);
- 4) профориентационное воспитание (экскурсии в студии «Звучи»).

Профориентационное воспитание соответствует формированию у учащихся готовности самостоятельно планировать и реализовывать перспективы персонального образовательно-профессионального маршрута в условиях свободы выбора профиля обучения и сферы будущей профессиональной деятельности, в соответствии со своими возможностями, способностями и с учетом требований рынка труда.

Формы воспитательной работы – мероприятия, которые проводятся для реализации воспитательной направленности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Модуль осеннего семестра программы предполагает реализацию следующих воспитательных мероприятий: родительское собрание, экскурсии на факультеты университетов, внутренние и внешние конкурсные мероприятия и олимпиады.

Модуль весеннего семестра программы предполагает реализацию следующих воспитательных мероприятий: экскурсии в структурные подразделения, день открытых дверей университетов экскурсии на предприятия, внутренние и внешние конкурсные мероприятия и олимпиады.

Методы воспитания – методы формирования сознания, организации деятельности и формирования опыта общественного поведения, метод стимулирования поведения, методы контроля, самоконтроля и самооценки.

Методы формирования сознания: беседы о целях каждого обучающегося и сформированной команды, лекция об анимации, аудиодизайне в кино, истории звука в кино.

2. Методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения: упражнение в играх и использовании программного обеспечения, воспитывающие ситуации (целенаправленно создаются на практических занятиях).

3. Методы стимулирования поведения: соревнования (командный и индивидуальный формат), поощрение за лучшие результаты.

4. Методы контроля, самоконтроля и самооценки: беседы, практические задания, анализ результатов деятельности.