

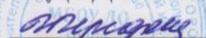
Управление образования администрации Кемеровского городского округа
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей им. В. Волошиной»

Принята на заседании
методического совета
от 27.04.2023 г.
Протокол № 3

Утверждаю:

Директор МБОУ ДО

«ЦДОД им. В. Волошиной»

 И.П. Чередова

02.05.2023 г. № 48



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Графический и motion дизайн»
Возраст учащихся: 11-14 лет
Срок реализации: 2 года**

Разработчик:

Витюк Александр Сергеевич,

педагог дополнительного образования

г. Кемерово, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы	5
1.3. Содержание программы.....	6
1.3.1. Учебный план 1-го года обучения	6
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана 1-го года обучения	8
1.3.3. Учебный план 2-го года обучения.....	18
1.3.4. Содержание учебно-тематического плана 2-го года обучения.....	19
1.4. Планируемые результаты.....	28

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ

УСЛОВИЙ	29
2.1. Календарный учебный график	29
2.2. Формы контроля	29
2.3. Оценочные материалы	29
2.4. Методические материалы	30
2.5. Рабочая программа воспитания	30
2.6. Условия реализации программы	30
2.7. Список литературы	31
Приложение 1. Календарный учебный график.....	32
Приложение 2. Рабочая программа воспитания.....	44

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический и Motion дизайн» имеет техническую направленность и реализует в рамках модели «Мейкер» мероприятия по созданию новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Уровень сложности программы: базовый.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический и Motion дизайн» разработана в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019г. №467 «Об утверждении целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;

- Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. №652-н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;

- Указ Президента РФ от 21.07.2020 №474 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 г. N 678-р;

- Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18.11.2015 N 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;

- Постановления Главного государственного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. №3);

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р);

- Устав и локальные акты МБОУ ДО «Центр дополнительного образования детей им. В. Волошиной».

Актуальность программы

Умение создавать яркий и интересный визуальный продукт, содержащий коллекции изображений, текстов и данных, сопровождающихся звуком, видео, анимацией и другими визуальными эффектами, становится все более актуальным как в профессиональной деятельности, так и для личного пользования. В современном мире Motion дизайн является одним из наиболее перспективных и популярных медиа направлений.

Цивилизованное, быстро развивающееся общество, мир инноваций и новых технологий нуждается в творческих, неординарно мыслящих людях, владеющих компьютерной грамотностью. Здесь в современной системе российского образования становится актуальным развитие таких Soft Skills навыков, как: творческое мышление, эмоциональный интеллект.

Motion-дизайн (*Motion design*) motion - движение, design - проектирование. Следовательно, Motion-дизайн означает проектирование движения. Спроектировать движения, анимировать любого персонажа или предмет видео ролика, мультфильма, рекламы или фильма - это продолжительный и не легкий труд. Необходимо проявить фантазию, креативность, теоретические и практические занятия, чтобы конечный продукт был интересный и яркий.

Motion-дизайн является одним из средств формирования личности учащихся, так как его возможности позволяют развивать творческие способности детей в комплексе с другими видами деятельности: изобразительное искусство – создание образа персонажей и фонов; развитие речи – придумывание и написание сценария; музыка – озвучивание; техника – знакомство с оборудованием для освоения основных принципов дизайна мультимедиа; профориентация – знакомства с различными сферами, которые затрагивает Motion-дизайн. Этим и объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Педагогическая целесообразность программы заключается в пробуждении интереса учащихся среднего школьного возраста к графическому дизайну.

Отличительные особенности программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический и Motion дизайн» является начальным этапом освоения основных принципов дизайна мультимедиа, в рамках которого школьники овладевают методикой комплексного проектирования анимационных роликов: взаимодействие анимации, видео и аудио, используя возможности сред Blender для создания 2D анимации, 3D объектов и авторского видео.

Отличительной особенностью данной программы является частичное применение электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Основные элементы системы электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (ЭОиДОТ), используемые в работе: сервис LearningApps.org, цифровые образовательные ресурсы, размещенные на образовательных сайтах; видеоконференции; электронная почта; облачный сервис Google Диск, а также мессенджер WhatsApp и

видеохостинг YouTube. Информирование родителей, учащихся через социальные сети ВКонтакте и Instagram, мессенджер WhatsApp.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Графический и Motion дизайн» ориентирована на детей 11-14 лет, владеющими элементарными навыками работы с графическими редакторами. Дети раннего подросткового возраста начинают абстрактно мыслить, способны к логическому мышлению, к сложному восприятию времени и пространства, проявлению творческого воображения и творческой деятельности. Одновременно с увлечением разнообразными компьютерными программами, развитием пространственного мышления во время компьютерных игр, стремлением ярко и эффектно преподнести себя в онлайн-пространстве у подростка появляется интерес к программам компьютерного дизайна, создания интересных визуальных продуктов.

Объем и срок освоения программы: 288 часа, 2 года обучения

Режим занятий, периодичность и продолжительность: 2 раза в неделю по 2 часа, 1 час 45 мин, 10 мин перемена

Форма обучения: очная с применением ЭОиДОТ.

Особенности организации образовательного процесса: занятия построены с учетом возрастных особенностей детей; количество детей в группе 10-15 человек. Виды занятий - практическая, самостоятельная и творческая работа.

Форма организации познавательной деятельности учащихся на занятии: занятия построены с учетом возрастных особенностей детей; групповая деятельность, количество детей в группе 10-15 человек.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование компьютерной грамотности у учащихся среднего школьного возраста средствами графического дизайна на занятиях в УДО.

Задачи программы:

1. Предметные:

1 год обучения:

- познакомить с историей Motion дизайна, его терминологией, основами работы со средой Blender для создания 2D анимации, 3D объектов, и основам работы в программе GIMP

2 год обучения:

- познакомить с основами работы в разделе Sculpting в программе Blender, принципами работы с видео в видеоредакторе, основными работами с аудио (MP3, WMA, и т.д.) и видео форматами (MP4, MOV, AVI, WMV и т.д.)

- познакомить с историей Motion дизайна, его терминологией, основами работы со средой Blender для создания 2D анимации, 3D объектов и авторского видео.

2. Метапредметные:

- способствовать развитию способности понимать и соблюдать последовательность действий при выполнении практических работ в среде

Blander; организовать себя на работу на занятии, проявлять волевые усилия при освоении графического дизайна; выстраивать доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах

3. Личностные:

- развивать интерес к эстетике графического дизайна при работе со средой Blander, готовность к самостоятельной, творческой деятельности.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебный план 1-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1. Введение в общеразвивающую программу	2	1	1	
1.1	Введение в общеразвивающую программу	2	1	1	Устный опрос
	Раздел 2. История Motion дизайна Знакомство со средой Blander	44	9	35	
2.1	История Motion дизайна, терминология, назначение объектов Motion дизайна	4	1	3	Устный опрос
2.2	Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность	4	1	3	Устный опрос
2.3	Знакомство с разделом Blander для создания 2D анимации	6	1	5	Практическое задание
2.4	Интерфейс, панель инструментов, создание фонов и предметов	6	1	5	Наблюдение
2.5	Добавление простых объектов	4	1	3	Творческая работа
2.6	Создание простых объектов	4	1	3	Творческая работа
2.7	Редактирование простых объектов	6	1	5	Творческая работа
2.8	Основы анимирования	2	1	1	Творческая работа
2.9	Создание 2D анимации	6	1	5	Творческая работа
2.10	Итоговый продукт «Создание анимированного логотипа бренда»	2	0	2	Творческая работа
	Раздел 3. Знакомство с разделом Blander - General	76	13	63	

3.1	Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	1	1	Практическая работа
3.2	Создание простых объектов	4	1	3	Творческая работа
3.3	Работа с модификаторами	6	1	5	Творческая работа
3.4	Придание объектам физических свойств	6	1	5	Практическая работа
3.5	Текстурирование	6	1	5	Творческая работа
3.6	настройка камеры	6	1	5	самостоятельная работа
3.7	Настройка света	6	1	5	самостоятельная работа
3.8	Работа с тенями	6	1	5	самостоятельная работа
3.9	Создание сложных объектов и персонажей	6	1	5	Творческая работа
3.10	Создание скелета персонажа	6	1	5	Творческая работа
3.11	Анимирование персонажа	6	1	5	Творческая работа
3.12	Выставление экспозиции	6	1	5	самостоятельная работа
3.13	Рендер сцены	4	1	3	Практическая работа
3.14	Итоговый продукт «Создание 3D сцены»	6	0	6	Творческая работа
Раздел 4. Знакомство с программой GIMP		22	5	17	
4.1	Интерфейс, панель инструментов	4	1	3	Практическая работа
4.2	Слой и параметры слоя	4	1	3	Практическая работа
4.3	Настройки различных инструментов	4	1	3	Практическая работа
4.4	работа с различными фильтрами	4	1	3	Практическая работа
4.5	создание и редактирование текстур	6	1	5	Практическая работа
ВСЕГО:		144	28	116	

1.3.2. Содержание учебного плана 1-го года обучения

Раздел 1. Введение в общеразвивающую программу (2ч.)

Тема 1.1. Введение в общеразвивающую программу

Теория: Знакомство с историей Motion дизайна. Демонстрация фильма «основные навыки Motion дизайна» дальнейшие перспективы применения знаний в Motion дизайне.

Форма контроля: устный опрос

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Знакомство с историей и видами Motion дизайна на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Раздел 2 История Motion дизайна Знакомство со средой Blander (43ч.)

Тема 2.1. История Motion дизайна, терминология, назначение объектов Motion дизайна

Теория: Знакомство с понятием «Motion дизайна». Терминология «Motion дизайна» (границы, полигоны, экструдирование, оси координат, риги, рендер, текстурирование). Назначение объектов Motion дизайна.

Практика: Практическое задание «Терминология «Motion дизайна»

Форма контроля: Устный опрос

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Знакомство с понятием «Motion дизайна». Терминология «Motion дизайна» (границы, полигоны, экструдирование, оси координат, риги, рендер, текстурирование). Назначение объектов Motion дизайна на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.2 Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность

Теория Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность: General, 2D animation, Sculpting, VFX, Video Edition.

Практика: просмотр видеоматериала по возможностям среды Blander, рассмотрение примеров работ, практическое знакомство со средой Blander

Форма контроля: устный опрос

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность: General, 2D animation, Sculpting, VFX, Video Edition. на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: устный опрос. Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.3. Знакомство с разделом Blander для создания 2D анимации

Теория: Возможности 2D анимации

Практика: Работа с панелью инструментов.

Форма контроля: Практическая работа «Панель инструментов рисования».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Возможности 2D анимации на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Панель инструментов рисования». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.4. Интерфейс, панель инструментов, создание фонов и предметов

Теория Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов (выделение произвольной области, выделение прямоугольного элемента рисунка карандаш, кисть, заливка, ластик, выбор цвета, масштаб, создание надписи, линия, кривая, прямоугольник, многоугольник, эллипс, скругленный прямоугольник). Создание фонов и предметов.

Практика: Работа с панелью инструментов. Практическая работа «Создание фонов и предметов».

Форма контроля: Творческая работа «Создание фонов и предметов для разработки логотипа».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов (выделение произвольной области, выделение прямоугольного элемента рисунка карандаш, кисть, заливка, ластик, выбор цвета, масштаб, создание надписи, линия, кривая, прямоугольник, многоугольник, эллипс, скругленный прямоугольник). Создание фонов и предметов на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Создание фонов и предметов для разработки логотипа». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.5. Добавление простых объектов

Теория: основы добавления простых объектов, таких как: куб, квадратная плоскость, сфера, цилиндр.

Практика: Работа с интерфейсом и инструментами, для добавления простых объектов.

Форма контроля: Творческая работа «простые объекты»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: основы добавления простых объектов, таких как: куб, квадратная плоскость, сфера, цилиндр, на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «простые объекты», Фото и видео материал выполнения дистанционного задания

Тема 2.6. Создание простых объектов

Теория: основы создания простых объектов, таких как: куб, квадратная плоскость, сфера, цилиндр.

Практика: Работа с интерфейсом и инструментами, для создания простых объектов.

Форма контроля: Творческая работа «создать простые объекты»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: основы создания простых объектов, таких как: куб, квадратная плоскость, сфера, цилиндр, на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «создать простые объекты», Фото и видео материал выполнения дистанционного задания

Тема 2.7. Редактирование простых объектов

Теория: основы редактирования простых объектов, таких как: куб, квадратная плоскость, сфера, цилиндр.

Практика: Работа с интерфейсом и инструментами, для редактирования простых объектов.

Форма контроля: Творческая работа «редактирование простых объектов»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: основы редактирования простых объектов, таких как: куб, квадратная плоскость, сфера, цилиндр, на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «редактирование простых объектов», Фото и видео материал выполнения дистанционного задания

Тема 2.8. Основы анимирования

Теория: основы анимирования простых объектов, таких как: куб, квадратная плоскость, сфера, цилиндр.

Практика: Работа с интерфейсом и инструментами, для редактирования простых объектов.

Форма контроля: Творческая работа «анимирование простых объектов»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: основы анимирования простых объектов, таких как: куб, квадратная плоскость, сфера, цилиндр, на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «анимирование простых объектов», Фото и видео материал выполнения дистанционного задания

Тема 2.9. Создание 2D анимации

Теория: основы создания 2D анимации, анимирование объектов, создание траектории для движущегося объекта. Импорт анимации.

Практика: Работа с интерфейсом и инструментами, создания 2D анимации, анимирование объектов, создание траектории для движущегося объекта. Импорт анимации.

Форма контроля: Творческая работа «2D Анимация»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: основы создания 2D анимации, анимирование объектов, создание траектории для движущегося объекта. Импорт анимации на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «2D Анимация», Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.10. Итоговый продукт «Создание анимированного логотипа бренда»

Теория: Создание итогового продукта «Анимированный логотип бренда»

Практика: Создание итогового продукта «Анимированный логотип бренда»

Форма контроля: Творческая работа «Анимированный логотип бренда».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Создание итогового продукта «Анимированный логотип бренда» на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Анимированный логотип бренда». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Раздел 3 Знакомство с разделом Blander – General (77ч.)**Тема 3.1. Интерфейс, панель инструментов, возможности**

Теория: Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов, различными режимами выделения.

Практика: Работа с интерфейсом и панелью инструментов.

Форма контроля: Практическая работа «Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов, различными режимами выделения на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов, различными режимами выделения. Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.2. Создание простых объектов.

Теория: Основы создания простых объектов, таких как: сфера, куб, цилиндр, торус. Способы редактирования простых объектов.

Практика: Создание простых объектов, таких как: сфера, куб, цилиндр, торус. Редактирование простых объектов.

Форма контроля: Творческая работа «основы создания простых объектов, способы редактирования простых объектов».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Основы создания простых объектов», на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Основы создания простых объектов». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.3. Работа с модификаторами

Теория: Работа с различными модификаторами, предназначенными для упрощения работы, зглаживания и т. д.

Практика: Практическая работа с различными модификаторами

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными модификаторами».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Работа с различными модификаторами» на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными модификаторами». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.4. Придание объектам физических свойств.

Теория: Знакомство с функциями позволяющими придавать физические свойства объектам.

Практика: Работа с функциями позволяющими придавать физические свойства объектам.

Форма контроля: Практическая работа «создание симуляции воды, ткани, дыма, света»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Придание объектам физических свойств на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «создание симуляции воды, ткани, дыма, света». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.5. Текстурирование.

Теория: Знакомство с функциями программы позволяющими назначать различные текстуры для объектов (метал, дерево, матовая поверхность, стекло, отражающая поверхность)

Практика: Работа по созданию различных текстур.

Форма контроля: Творческая работа «придать текстуру объекту на выбор».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с функциями программы позволяющими назначать различные текстуры для объектов (метал, дерево, матовая поверхность, стекло, отражающая поверхность) на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «придать текстуру объекту на выбор». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.6. Настройка камеры

Теория: Знакомство с функциями камеры: перемещение, приближение, отдаление, настройка разрешения, настройка фокуса.

Практика: Работа с функциями камеры: перемещение, приближение, отдаление, настройка разрешения, настройка фокуса.

Форма контроля: самостоятельная работа «работа с камерой».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по теме Знакомство с функциями камеры: перемещение, приближение, отдаление, настройка разрешения, настройка фокуса на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Создание персонажа». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.7. Настройка света

Теория: Знакомство с функциями света: создание источника света, виды источника света, перемещение, настройка различных параметров света.

Практика: Работа с функциями света: создание источника света, виды источника света, перемещение, настройка различных параметров света.

Форма контроля: самостоятельная работа «работа со светом».

ЭОиДОТ:

Теория: Видео-занятия по теме работа с функциями света: создание источника света, виды источника света, перемещение, настройка различных параметров света на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: самостоятельная работа «работа со светом». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.8. Работа с тенями

Теория: Знакомство с функциями тени: создание тени, виды тени, перемещение, настройка различных параметров тени.

Практика: Работа с функциями тени: создание тени, виды тени, перемещение, настройка различных параметров тени.

Форма контроля: самостоятельная работа «работа с тенью».

ЭОиДОТ:

Теория: Видео-занятия по теме Знакомство с функциями тени: создание тени, виды тени, перемещение, настройка различных параметров тени на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: самостоятельная работа «работа с тенью». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.9. Создание сложных объектов и персонажей.

Теория: Знакомство с функциями для создания сложных объектов (стол, чаша, ваза и т. д.) и персонажей и редактирование

Практика: Создание сложных объектов (стол, чаша, ваза и т. д.), персонажей и редактирование.

Форма контроля: Творческая работа «Создание персонажа».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по теме «Создание сложных объектов (стол, чаша, ваза и т. д.), персонажей и редактирование на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Создание персонажа». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.10. Создание скелета персонажа

Теория: Знакомство с понятием «скелет», для чего он нужен, особенности движения разных объектов и персонажей

Практика: Работа по созданию скелета персонажа.

Форма контроля: Творческая работа «Создание скелета персонажа».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с понятием «скелет», для чего он нужен, особенности движения разных объектов и персонажей, на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Создание скелета персонажа». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.11. Анимирование персонажа

Теория: теоретические основы создания анимации при помощи «скелета».

Практика: Анимировать объект при помощи «скелета».

Форма контроля: Творческая работа «Создание анимации персонажа».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с параметром слоев Величина на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Анимирование персонажа». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.12. Выставление экспозиции

Теория: Знакомство с понятием “экспозиция”, принципы настраивание экспозиции.

Практика: Работа с понятием “экспозиция”, принципы настраивание экспозиции.

Форма контроля: самостоятельная работа «выстроить экспозицию».

ЭОиДОТ:

Теория: Видео-занятия по теме знакомство с понятием “экспозиция”, принципы настраивание экспозиции на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: самостоятельная работа «выстроить экспозицию». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.13. Рендер сцены

Теория: Понятие «Рендер», виды «рендера» сцены, настройки «рендера». Сохранение видеоролика.

Практика: Создание рендера сцены.

Форма контроля: Практическая работа «Создание рендера сцены».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Понятие «Рендер», виды «рендера» сцены, настройки «рендера». Сохранение видеоролика на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Создание рендера сцены». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.14. Итоговый продукт «Создание 3D -персонажа для добавления в авторское видео»

Теория: Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и создание персонажа для добавления в авторское видео.

Практика: Работа с применением знаний всего раздела и создание персонажа для добавления в авторское видео.

Форма контроля: Творческая работа «Создание персонажа для авторского видео».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и создание персонажа для добавления в авторское видео. на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис: «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Создание персонажа для авторского видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Раздел 4. Знакомство с программой GIMP (22ч.)

Тема 4.1 Интерфейс, панель инструментов.

Теория: Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов программы GIMP

Практика: Ознакомительная работа с интерфейсом, панелью инструментов программы GIMP

Форма контроля: Практическая работа «Работа с панелью инструментов».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов программы GIMP на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Работа с панелью инструментов». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 4.2 Слой и параметры слоя

Теория: Знакомство со слоями и параметрами слоя.

Практика: Ознакомительная работа со слоями и параметрами слоя.

Форма контроля: Практическая работа «Работа со слоями и параметрами слоя».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство со слоями и параметрами слоя на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Работа со слоями и параметрами слоя». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 4.3 Настройки различных инструментов

Теория: Знакомство с различными инструментами и их параметрами.

Практика: Ознакомительная работа с различными инструментами и их параметрами.

Форма контроля: Практическая работа «Работа с инструментами».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с различными инструментами и их параметрами на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Работа с инструментами». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 4.4 Работа с различными фильтрами

Теория: Знакомство с различными фильтрами и их настройками.

Практика: Ознакомительная работа с различными фильтрами и их настройками.

Форма контроля: Практическая работа «Работа с фильтрами».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с различными фильтрами и их настройками на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Работа с фильтрами». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 4.5 Создание и редактирование текстов

Теория: Создание и редактирование различных текстов.

Практика: Ознакомительная работа по созданию текстов.

Форма контроля: Практическая работа «Создание текстыры».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Создание и редактирование различных текстов на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Создание текстуры». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

1.3.3. Учебный план 2-го года обучения

№ п/п	Наименование раздела (темы)	Количество часов			Формы аттестации / контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1. Знакомство с разделом Blander - Sculpting	28	6	22	
1.1	Интерфейс, панель инструментов	2	1	1	Практическая работа
1.2	Настройка графического планшета и пера	2	1	1	Наблюдение
1.3	Работа с различными кистями	6	1	5	Творческая работа
1.4	Работа с различными модификаторами	4	1	3	Творческая работа
1.5	Изменение сетки топологии	4	1	3	Творческая работа
1.6	Итоговый продукт «Доработка 3D -персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	10	1	9	Творческая работа
	Раздел 2. Знакомство с разделом Blander – Video editing	82	13	69	
2.1	Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	1	1	Творческая работа
2.2	Основы работы с видео	6	1	5	Творческая работа
2.3	Добавление видео	6	1	5	Самостоятельная работа
2.4	Сведение нескольких видео в одно	6	1	5	Самостоятельная работа
2.5	переходы между разными видео	6	1	5	Самостоятельная работа
2.6	наложение фильтров	6	1	5	Самостоятельная работа
2.7	коррекровка цвета	6	1	5	Самостоятельная работа
2.8	Наложения и работа с масками	6	1	5	Самостоятельная работа
2.9	Добавление и работа со звуком	6	1	5	Самостоятельная работа

2.10	сведение разных звуковых дорожек	6	1	5	Творческая работа
2.11	синхронизация звуковых дорожек с видео	6	1	5	Самостоятельная работа
2.12	Настройте качества и различных форматов рендера видео	6	1	5	Самостоятельная работа
2.13	рендер видео	6	1	5	Самостоятельная работа
2.14	Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»	8	0	8	Практическая работа
	Раздел 3. Знакомство с разделом Blander – VFX	34	5	29	
3.1	Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	1	1	Наблюдение
3.2	Трекинг объектов	6	1	5	Творческая работа
3.3	Добавление 3D -персонажа в видео	6	1	5	Творческая работа
3.4	Создание спецэффектов	6	1	5	Наблюдение
3.5	Монтаж и рендер видео	6	1	5	Практическая работа
3.6	Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	8	0	8	Творческая работа
ВСЕГО :		144			

1.3.4. Содержание учебно-тематического плана 2-го года обучения

Раздел 1. Знакомство с разделом Blander – Sculpting (29ч.)

Тема 1.1 Интерфейс, панель инструментов.

Теория: Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – Sculpting.

Практика: Ознакомительная работа с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – Sculpting.

Форма контроля: Практическая работа «Работа с панелью инструментов».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – Sculpting на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Работа с панелью инструментов». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 1.2. Настройка графического планшета и пера.

Теория: Функции графического планшета, тонкая настройка для удобств конкретного обучающегося.

Практика: Настройка функций графического планшета для удобств конкретного обучающегося.

Форма контроля: Наблюдение.

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Функции графического планшета, тонкая настройка для удобств конкретного обучающегося на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 1.3. Работа с различными кистями

Теория: Теоретическое ознакомление с различными кистями (вытягивание, углубление), предназначенными для более детализированной проработки объектов.

Практика: Практическая работа с различными кистями, предназначенными для более детализированной проработки объектов.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными кистями»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Теоретическое ознакомление с различными кистями (вытягивание, углубление), предназначенными для более детализированной проработки объектов на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными кистями». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 1.4. Работа с различными модификаторами

Теория: Работа с различными модификаторами, предназначенными для более детализированной проработки объектов.

Практика: Практическая работа с различными модификаторами, предназначенными для более детализированной проработки объектов.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными модификаторам модификаторами»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Работа с различными модификаторами, предназначенными для более детализированной проработки объектов на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с различными модификаторами». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 1.5. Изменение сетки топологии

Теория: разбор понятия “топология”, сетки топологии, причины изменения сетки топологии.

Практика: Практическая работа с сеткой топологии и изменением сетки топологии.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с сеткой топологии»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Изменение сетки топологии на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с сеткой топологии». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 1.6 Итоговый продукт «Доработка 3D -персонажа для авторского видео с помощью Blender - Sculpting»

Теория: Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и доработка персонажа для добавления в итоговое авторское видео.

Практика: Закрепление теоретических знаний всего раздела на практике и доработка персонажа для добавления в авторское видео.

Форма контроля: Творческая работа «Доработка персонажа для авторского видео».

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и доработка персонажа для добавления в итоговое авторское видео на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Доработка персонажа для авторского видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Раздел 2 Знакомство с разделом Blender – Video editing (82ч.)

Тема 2.1. Интерфейс, панель инструментов, возможности

Теория: Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blender – Video editing.

Практика: Ознакомительная работа с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blender – Video editing.

Форма контроля: Наблюдение.

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – Video editing на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.2 Основы работы с видео.

Теория: изучение основ работы с видео материалом.

Практика: работа с первичным видео материалом.

Форма контроля: Творческая работа «Работа с видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «изучение основ работы с видео материалом. на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «работа с видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.3. Добавление видео.

Теория: добавление видео в видеосеквенсор.

Практика: добавление видео в видеосеквенсор.

Форма контроля: Самостоятельная работа «Работа с видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: « добавление видео в видеосеквенсор на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «работа с видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.4. Сведение нескольких видео в одно.

Теория: как сводить несколько видео в видеосеквенсоре.

Практика: сведение нескольких видео в видеосеквенсоре.

Форма контроля: Самостоятельная работа «сведение видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Сведение нескольких видео в одно на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «сведение видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.5. Переходы между разными видео.

Теория: правильные переходы между несколькими видео.

Практика: работа с переходами между несколькими видео.

Форма контроля: Самостоятельная работа «переходы в видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Переходы между разными видео на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «переходы в видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.6. Наложение фильтров.

Теория: Понятие “фильтры”, для чего они нужны.

Практика: работа с различными фильтрами в видео.

Форма контроля: Самостоятельная работа «фильтры в видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Наложение фильтров на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «фильтры в видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.7. Корректировка цвета.

Теория: знакомство с инструментами по корректировке цвета в видео.

Практика: работа с различными инструментами по корректировке цвета в видео.

Форма контроля: Самостоятельная работа «корректировка цвета в видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Корректировка цвета на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «корректировка цвета в видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.8. Наложение и работа с масками.

Теория: знакомство с понятием маска, для чего нужна и где используется.

Практика: работа с различными масками в видео.

Форма контроля: Самостоятельная работа «маски в видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Наложение и работа с масками на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «маски цвета в видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.9. Добавление и работа со звуком.

Теория: Добавление звуков в видео.

Практика: работа со звуком в видео.

Форма контроля: Самостоятельная работа «звук в видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «добавление и работа со звуком на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «звук в видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.10. Сведение разных звуковых дорожек.

Теория: знакомство с простыми способами сведения звуковых дорожек.

Практика: работа по сведению нескольких звуковых дорожек в видео.

Форма контроля: Самостоятельная работа «сведение звука в видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Сведение разных звуковых дорожек на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «сведение звука в видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.11. Синхронизация звуковых дорожек с видео.

Теория: знакомство с простыми способами синхронизации звуковых дорожек.

Практика: работа по синхронизации нескольких звуковых дорожек в видео.

Форма контроля: Самостоятельная работа «синхронизация звука в видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «синхронизация звуковых дорожек в видео на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа « синхронизация звука в видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.12. Настройка качества и различных форматов рендера видео.

Теория: изучение различных параметров качества и форматов.

Практика: работа по настройке качества и различных форматов видео.

Форма контроля: Самостоятельная работа «настройка качества видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «настройка качества и различных форматов рендера видео на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «настройка качества видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.13. Рендер видео.

Теория: настройки рендера видео.

Практика: рендер видео с различными настройками.

Форма контроля: Самостоятельная работа «рендер видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «рендер видео на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «рендер видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 2.14. Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»

Теория: Повтор, закрепление теоретических и практических знаний всего раздела.

Практика: Повтор и закрепление теоретических знаний всего раздела и применение их на практике к творческой работе

Форма контроля: Практическая работа «Подготовка авторского видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Повтор, закрепление теоретических и практических знаний всего раздела на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Подготовка авторского видео» Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3 Знакомство с разделом Blender – VFX (33ч.)

Тема 3.1. Интерфейс, панель инструментов, возможности

Теория: Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blender – VFX, предназначение, функции и возможности.

Практика: Ознакомительная работа с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blender – VFX. Работа с его функциями и возможностями.

Форма контроля: Наблюдение

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Знакомство с интерфейсом, панелью инструментов раздела Blander – VFX, предназначение, функции и возможности на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.2. Трекинг объектов

Теория: Понятие термина «трекинг объектов». Функции «трекинга объектов» в видео материале. Виды деятельности в которых будут он используется.

Практика: использование функции трейдинг объектов на примере исходного видео материала.

Форма контроля: Творческая работа «Сделать трекинг объекта»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Понятие термина «трекинг объектов». Функции «трекинга объектов» в видео материале. Виды деятельности в которых будут он используется на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Сделать трекинг объекта». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.3 Добавление 3D персонажа в видео

Теория: Добавление 3D персонажа видео. Основные трудности с которыми можно столкнуться, пути их решения.

Практика: Добавление 3D персонажа видео.

Форма контроля: Творческая работа «добавить мяч в видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Добавление 3D персонажа видео. Основные трудности с которыми можно столкнуться, пути их решения на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «добавить мяч в видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.4 Создание спецэффектов

Теория: Добавление спецэффектов в видео с 3D объектом.

Практика: Добавление спецэффектов на наложенный 3D объект в видео, таких как: свет, тень, рябь, дым.

Форма контроля: Наблюдение.

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Добавление спецэффектов в видео с 3D объектом на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.5 Монтаж и рендер видео

Теория: Монтаж и рендер видео Blander – VFX

Практика: Монтаж и рендер окончательного варианта видео с 3D объектом и добавленными спецэффектами.

Форма контроля: Практическая работа «Монтаж и рендер видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Монтаж и рендер видео Blander – VFX на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Практическая работа «Монтаж и рендер видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

Тема 3.6 Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»

Теория: Повтор, закрепление теоретических и практических знаний всего раздела. Работа над ошибками.

Практика: Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео

Форма контроля: Творческая работа «Финальное авторское видео»

ЭОиДОТ:

Теория: видео-занятия по темам: «Повтор, закрепление теоретических и практических знаний всего раздела. Работа над ошибками на платформе облачный сервис «Google Диск».

Практика: задания к видео-занятиям на платформе облачный сервис «Google Диск».

Форма обратной связи: электронная почта педагога, WhatsApp.

Форма контроля: Творческая работа «Финальное авторское видео». Фото и видео материал выполнения дистанционного задания.

1.4. Планируемые результаты**Предметные результаты:**

По окончании 1-го года обучения учащийся будет знать:

- историю Motion дизайна, его терминологию;
- понятие «2D – анимация», «3D объект» и «авторского видео»;
- принципы работы с разделом Blander - General;
- алгоритмы создания и редактирования текстур в графическом редакторе GIMP

Будет уметь:

- создавать анимированный логотип бренда в разделе Blander для создания 2D – анимация;
- создавать простые и сложные 3D объекты и анимировать их в разделе Blander – General;
- создавать и редактировать текстуры в графическом редакторе GIMP

По окончании 2-го года обучения учащийся будет знать:

- принципы работы с разделом Blander - Sculpting;
- принципы работы с разделом разделом Blander – Video editing;
- принципы работы с разделом Blander – VFX;
- основы создания видеоролика на компьютере.

Будет уметь:

- прорабатывать созданные 3D объекты в разделе Blander - Sculpting;
- обрабатывать и подготавливать исходный видеоматериал к добавлению спецэффектов в разделе Blander – Video editing;
- добавлять спецэффекты в видеоматериал в разделе Blander – VFX;
- создавать продукта Motion дизайна – авторское видео, проявляя креативность при выполнении задания (уникальность, логичность, последовательность, завершённость сюжета).

В результате обучения по программе у учащихся будут сформированы такие метапредметные компетенции как:

Интеллектуальные умения (познавательные):

- понимают и соблюдают последовательность действий при выполнении практических работ в среде Blander и графическом редакторе GIMP.

Коммуникативные умения:

- выстраивают доброжелательное взаимодействие со сверстниками и взрослыми при презентации результатов своей творческой деятельности в компьютерных программах.

Организационные умения (регулятивные)

- организуют себя на работу на занятии, способны к волевым усилиям при освоении среде Blander, выполнении практических и творческих работ на компьютере

В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:

- проявляют интерес к эстетике графического дизайна при работе со средой Blander, готовность к самостоятельной, творческой деятельности

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график (Приложение 1)

2.2. Формы контроля

1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:

Для фиксации и отслеживания полученных результатов обучения и учета динамики личностного развития ребенка используются индивидуальные карточки, данные которых вносятся в мониторинг. Мониторинг результатов обучения учащихся по дополнительной общеразвивающей программе составлен на основе методики оценки результатов, представленной в практическом пособии Буйловой Л.Н., Кленовой Н.В.

Определение уровня усвоения программы происходит по итогам наблюдений за самостоятельной практической деятельностью ребёнка во время занятия по разработанным критериям оценки предметных результатов усвоения программы. Определены показатели ее усвоения: представления о Motion дизайне, навыки работы в среде для разработчиков Blander, творческая активность учащегося при выполнении самостоятельных практических работ на компьютере.

Метапредметные и личностные результаты оцениваются методом наблюдения за индивидуальной практической деятельностью учащихся на занятии.

Для фиксации образовательных результатов используются: карточка учета результатов обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; лист наблюдения.

2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- практические работы (проводятся на каждом занятии для закрепления практических навыков работы);
- творческая работа (проводится по окончании каждого года обучения для проверки практических знаний, умений и навыков учащихся, полученных в результате освоения программ);
- наблюдение.

2.3. Оценочные материалы

Пакет диагностических методик по определению предметных результатов включает:

Задания к творческим работам: «Создание фонов и предметов для разработки логотипа», «2D Анимация», «Анимированный логотип бренда», «основы создания простых объектов, способы редактирования простых объектов», «Работа с различными модификаторами», «придать текстуру объекту на выбор», «Создание персонажа», «Создание скелета персонажа», «Создание анимации персонажа», «Анимирование персонажа», «Создание персонажа для авторского видео», «Работа с различными кистями», «Доработка персонажа для авторского видео», «склейка видео», «Сделать трекинг объекта», «добавить мяч в видео», «Финальное авторское видео»;

Задания к практическим работам: «Панель инструментов рисования», «Терминология «Motion дизайна», «Создание фонов и предметов», «Знакомство с интерфейсом и панелью инструментов», «создание симуляции воды, ткани, дыма, света», «Создание рендера сцены», Практическая работа «Работа с панелью инструментов», «Подготовка авторского видео», «Монтаж и рендер видео»;

2.4. Методические материалы

Методы обучения: использование информационно-компьютерных технологий, объяснительно-иллюстративный, проектный.

Формы организации учебного занятия: групповые занятия.

В образовательной деятельности используются методические разработки сайта blender.org (официальный сайт разработчика программного обеспечения).

Алгоритм учебного занятия включает: повторение техники безопасности при работе на компьютере, теоретическая часть с презентацией педагога, практическая работа с помощью педагога, гимнастика для глаз, самостоятельная индивидуальная работа (проектная деятельность).

Дидактические материалы.

Наглядный материал: *иллюстрации по темам:* «История Motion дизайна», «Перспективы Направления Motion дизайна», «Знакомство со средой Blander: возможности, функционал».

Мультимедийный материал: *аудио и видеозаписи по темам:* видео фрагменты «История Motion дизайна», «Перспективы Направления Motion дизайна», «Как создается анимация?», «Безопасность в компьютерном классе». видео фрагменты «История Motion дизайна», «Знакомство с разделом Blander - General», «Знакомство с разделом Blander - Sculpting», «Знакомство с разделом Blander – VFX»;

Раздаточный материал: памятки «Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе»

Цифровые образовательные ресурсы:

Облачный сервис «Google Диск», сервис LearningApps.org.

2.5. Рабочая программа воспитания (приложение 2)

2.6. Условия реализации программы

1. Материально-техническое обеспечение:

Занятия по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Motion дизайн» проводятся на базе компьютерного класса, оснащенного аппаратурой для демонстрации презентаций (проектор). Для работы необходим персональный компьютер и графический планшет (один на каждого ученика) и наличие программного обеспечения (Blander),

2. Информационное обеспечение:

Подборка информационных материалов по темам: «История Motion дизайна», «Терминология, Motion дизайна», «Знакомство со средой Blander: возможности, функционал», «Раздел Blander для создания 2D анимации», «Знакомство с разделом Blander - General», «Создание простых 3D объектов», «Текстурирование», «Создание сложных объектов и персонажей», «Создание скелета персонажа», «Анимирование персонажа», «Рендер сцены», «Знакомство с разделом Blander - Sculpting», «Интерфейс, панель инструментов», «Трекинг объектов». «Добавление 3D -персонажа в видео»,

«Создание скелета персонажа», «Анимирование персонажа», «Рендер сцены», «Знакомство с разделом Blender - Sculpting», «Интерфейс, панель инструментов», «Трекинг объектов».

3. Кадровое обеспечения:

Программу реализует педагог дополнительного образования, соответствующий Профессиональному стандарту педагога дополнительного образования детей и взрослых (приказ от 22.09.2021г. №652-н)

2.7 Список литературы

Основная литература:

1. Буйлова, Л.Н. Как организовать дополнительное образование детей в школе? практическое пособие / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова. – М.: АРКТИ, 2005. – 288 с.
2. Ефимова, А. Мб Курс компьютерной технологии / А. Ефимова. – М.: Просвещение, 2010. – 223с.
3. Залогова, Л.А. Компьютерная графика, учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2009. - 212с.
4. Фролов, И.Н. Методология применения современных технических средств обучения: учебно-методическое пособие / И.Н. Фролов, А.И. Егоров. – М.: Издательство «Академия Естествознания», 2009. – 57с.

Список литературы для родителей и учащихся:

1. Залогова, Л.А. Компьютерная графика: учебное пособие / Л.А. Залогова. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2009. - 212с.

Интернет-ресурсы:

1. <https://www.blender.org/> - официальный сайт разработчиков программного обеспечения

Приложение 1

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ ДО
«ЦДОД им. В.Волошиной»
И.П. Чередова
« » _____ 2023 г.

**Календарный учебный график
ДООП «Графический и Motion дизайн»
2023-2024 учебный год
ПДО Витюк А.С.**

Базовый уровень (144 часов)
Количество учебных недель – 36, количество дней – 72,
дата начала учебного периода:
с 01.09.2022 по 31.05.2023 г
Первый год обучения

Месяц	Время проведения занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
		Введение в общеразвивающую программу	2			Устный опрос
Сентябрь		Введение в общеразвивающую программу	2	Групповые		Устный опрос
		Раздел 2.История Motion дизайна Знакомство со средой Blander	44			
Сентябрь		История Motion дизайна, терминология, назначение объектов Motion дизайна	2	Групповые		Устный опрос
Сентябрь		История Motion дизайна, терминология, назначение объектов Motion дизайна	2	Групповые		Устный опрос
Сентябрь		Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность	2	Групповые		Устный опрос
Сентябрь		Знакомство со средой Blander: возможности, функционал, универсальность	2	Групповые		Устный опрос
Сентябрь		Знакомство с разделом Blander для создания 2D анимации	2	Групповые		Практическое задание
Сентябрь		Знакомство с разделом Blander для создания 2D	2	Групповые		Практическое задание

		анимации				
Сентябрь		Знакомство с разделом Blender для создания 2D анимации	2	Групповые		Практическое задание
Октябрь		Интерфейс, панель инструментов, создание фонов и предметов	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Интерфейс, панель инструментов, создание фонов и предметов	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Интерфейс, панель инструментов, создание фонов и предметов	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Добавление простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Добавление простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Создание простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Создание простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Редактирование простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Редактирование простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Редактирование простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Основы анимирования	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Создание 2D анимации	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Создание 2D анимации	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Создание 2D анимации	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Итоговый продукт «Создание анимированного	2	Групповые		Творческая работа

		логотипа бренда»				
		Раздел 3. Знакомство с разделом Blander - General	76			
Ноябрь		Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	Групповые		Практическая работа
Декабрь		Создание простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
Декабрь		Создание простых объектов	2	Групповые		Творческая работа
Декабрь		Работа с модификаторами	2	Групповые		Творческая работа
Декабрь		Работа с модификаторами	2	Групповые		Творческая работа
Декабрь		Работа с модификаторами	2	Групповые		Творческая работа
Декабрь		Придание объектам физических свойств	2	Групповые		Практическая работа
Декабрь		Придание объектам физических свойств	2	Групповые		Практическая работа
Декабрь		Придание объектам физических свойств	2	Групповые		Практическая работа
Январь		Текстурирование	2	Групповые		Творческая работа
Январь		Текстурирование	2	Групповые		Творческая работа
Январь		Текстурирование	2	Групповые		Творческая работа
Январь		настройка камеры	2	Групповые		самостоятельная работа
Январь		настройка камеры	2	Групповые		самостоятельная работа
Январь		настройка камеры	2	Групповые		самостоятельная работа

						работа
Январь		Настройка света	2	Групповые		самостоятельная работа
Январь		Настройка света	2	Групповые		самостоятельная работа
Февраль		Настройка света	2	Групповые		самостоятельная работа
Февраль		Работа с тенями	2	Групповые		самостоятельная работа
Февраль		Работа с тенями	2	Групповые		самостоятельная работа
Февраль		Работа с тенями	2	Групповые		самостоятельная работа
Февраль		Создание сложных объектов и персонажей	2	Групповые		Творческая работа
Февраль		Создание сложных объектов и персонажей	2	Групповые		Творческая работа
Февраль		Создание сложных объектов и персонажей	2	Групповые		Творческая работа
Февраль		Создание скелета персонажа	2	Групповые		Творческая работа
Февраль		Создание скелета персонажа	2	Групповые		Творческая работа
Март		Создание скелета персонажа	2	Групповые		Творческая работа
Март		Анимирование персонажа	2	Групповые		Творческая работа
Март		Анимирование персонажа	2	Групповые		Творческая работа
Март		Анимирование персонажа	2	Групповые		Творческая работа
Март		Выставление экспозиции	2	Групповые		самостоятельная работа

Март		Выставление экспозиции	2	Групповые		самостоятельная работа
Март		Выставление экспозиции	2	Групповые		самостоятельная работа
Март		Рендер сцены	2	Групповые		Практическая работа
Апрель		Рендер сцены	2	Групповые		Практическая работа
Апрель		Итоговый продукт «Создание 3D сцены»	2	Групповые		Творческая работа
Апрель		Итоговый продукт «Создание 3D сцены»	2	Групповые		Творческая работа
Апрель		Итоговый продукт «Создание 3D сцены»	2	Групповые		Творческая работа
		Раздел 4. Знакомство с программой GIMP	22			
Апрель		Интерфейс, панель инструментов	2	Групповые		Практическая работа
Апрель		Интерфейс, панель инструментов	2	Групповые		Практическая работа
Апрель		Слой и параметры слоя	2	Групповые		Практическая работа
Апрель		Слой и параметры слоя	2	Групповые		Практическая работа
Май		Настройки различных инструментов	2	Групповые		Практическая работа
Май		Настройки различных инструментов	2	Групповые		Практическая работа
Май		работа с различными фильтрами	2	Групповые		Практическая работа
Май		работа с различными фильтрами	2	Групповые		Практическая работа
Май		создание и редактирование текстур	2	Групповые		Практическая работа

Май		создание и редактирование текстур	2	Групповые		Практическая работа
Май		создание и редактирование текстур	2	Групповые		Практическая работа
Всего часов: 144 часов						

УТВЕРЖДАЮ:
 Директор МБОУ ДО
 «ЦДОД им. В.Волошиной»
 _____ И.П. Чередова
 « » _____ 2023 г.

**Календарный учебный график
 ДООП «Графический и Motion дизайн»
 2023-2024 учебный год
 ПДО Витюк А.С.
 Базовый уровень (144 часов)**

**Количество учебных недель – 36, количество дней – 72,
дата начала учебного периода:
с 01.09.2022 по 31.05.2023 г
Второй год обучения**

Месяц	Время проведения занятия	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
		Раздел 1. Знакомство с разделом Blander - Sculpting	28			
Сентябрь		Интерфейс, панель инструментов	2	Групповые		Практическая работа
Сентябрь		Настройка графического планшета и пера	2	Групповые		Наблюдение
Сентябрь		Работа с различными кистями	2	Групповые		Творческая работа
Сентябрь		Работа с различными кистями	2	Групповые		Творческая работа
Сентябрь		Работа с различными кистями	2	Групповые		Творческая работа
Сентябрь		Работа с различными модификаторами	2	Групповые		Творческая работа
Сентябрь		Работа с различными модификаторами	2	Групповые		Творческая работа
Сентябрь		Изменение сетки топологии	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Изменение сетки топологии	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для авторского видео с помощью	2	Групповые		Творческая работа

		Blander - Sculpting»				
Октябрь		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Итоговый продукт «Доработка 3D - персонажа для авторского видео с помощью Blander - Sculpting»	2	Групповые		Творческая работа
		Раздел 2. Знакомство с разделом Blander – Video editing	82			
Октябрь		Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	Групповые		Творческая работа
Октябрь		Основы работы с видео	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Основы работы с видео	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Основы работы с видео	2	Групповые		Творческая работа
Ноябрь		Добавление видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Ноябрь		Добавление видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Ноябрь		Добавление видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Ноябрь		Сведение нескольких видео в одно	2	Групповые		Самостоятельная работа
Ноябрь		Сведение нескольких видео в одно	2	Групповые		Самостоятельная работа

Ноябрь		Сведение нескольких видео в одно	2	Групповые		Самостоятельная работа
Декабрь		переходы между разными видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Декабрь		переходы между разными видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Декабрь		переходы между разными видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Декабрь		наложение фильтров	2	Групповые		Самостоятельная работа
Декабрь		наложение фильтров	2	Групповые		Самостоятельная работа
Декабрь		наложение фильтров	2	Групповые		Самостоятельная работа
Декабрь		корректировка цвета	2	Групповые		Самостоятельная работа
Январь		корректировка цвета	2	Групповые Групповые		Самостоятельная работа
Январь		корректировка цвета	2	Групповые		Самостоятельная работа
Январь		Наложения и работа с масками	2	Групповые		Самостоятельная работа
Январь		Наложения и работа с масками	2	Групповые		Самостоятельная работа
Январь		Наложения и работа с масками	2	Групповые		Самостоятельная работа
Январь		Добавление и работа со звуком	2	Групповые		Самостоятельная работа
Январь		Добавление и работа со звуком	2	Групповые		Самостоятельная работа
Январь		Добавление и работа со звуком	2	Групповые		Самостоятельная работа
Февраль		сведение разных звуковых дорожек	2	Групповые		Творческая работа
Февраль		сведение разных звуковых дорожек	2	Групповые		Творческая работа
Февраль		сведение разных звуковых дорожек	2	Групповые		Творческая работа
Февраль		синхронизация звуковых дорожек с видео	2	Групповые		Самостоятельная работа

Февраль		синхронизация звуковых дорожек с видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Февраль		синхронизация звуковых дорожек с видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Февраль		Настройка качества и различных форматов рендера видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Февраль		Настройка качества и различных форматов рендера видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Март		Настройка качества и различных форматов рендера видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Март		рендер видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Март		рендер видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Март		рендер видео	2	Групповые		Самостоятельная работа
Март		Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»	2	Групповые		Практическая работа
Март		Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»	2	Групповые		Практическая работа
Март		Итоговый продукт «Создание и подготовка рабочего видеоматериала для авторского видео»	2	Групповые		Практическая работа
Март		Итоговый продукт «Создание и подготовка	2	Групповые		Практическая работа

		рабочего видеоматериала для авторского видео»				
		Раздел 3. Знакомство с разделом Blander – VFX	34			
Апрель		Интерфейс, панель инструментов, возможности	2	Групповые		Наблюдение
Апрель		Трекинг объектов	2	Групповые		Творческая работа
Апрель		Трекинг объектов	2	Групповые		Творческая работа
Апрель		Трекинг объектов	2	Групповые		Творческая работа
Апрель		Добавление 3D - персонажа в видео	2	Групповые		Творческая работа
Апрель		Добавление 3D - персонажа в видео	2	Групповые		Творческая работа
Апрель		Добавление 3D - персонажа в видео	2	Групповые		Творческая работа
Апрель		Создание спецэффектов	2	Групповые		Наблюдение
Май		Создание спецэффектов	2	Групповые		Наблюдение
Май		Создание спецэффектов	2	Групповые		Наблюдение
Май		Монтаж и рендер видео	2	Групповые		Практическая работа
Май		Монтаж и рендер видео	2	Групповые		Практическая работа
Май		Монтаж и рендер видео	2	Групповые		Практическая работа
Май		Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	2	Групповые		Творческая работа
Май		Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна –	2	Групповые		Творческая работа

		финального авторского видео»				
Май		Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	2	Групповые		Творческая работа
Май		Итоговая работа «Создание продукта Motion дизайна – финального авторского видео»	2	Групповые		Творческая работа
Всего часов: 144 часов						

Приложение 2

Рабочая программа воспитания

Аннотация.

Данная программа воспитания основывается на развитии эстетического восприятия и творческих способностей через изучение принципов Motion дизайна. Программа разработана для формирования у детей культуры, развития художественного вкуса и творческих способностей в области 3D

проектирование и Motion дизайна. Также программа направлена на воспитание эстетического вкуса и креативности, развитие целеустремленности и терпения учащихся. Учащиеся изучат основы композиции, цвета, света, пространства и времени в Motion дизайне, а также освоят такие программы, как Blender и GIMP. В рамках программы ученики будут работать над созданием собственных проектов, используя приобретенные навыки и знания. Они также будут ознакомлены с работами известных Motion дизайнеров, что поможет им изучить различные стили и подходы к созданию анимации.

Несёт потенциал для развития личностных качеств....

Цель – воспитание у учащихся эмоциональной отзывчивости, трудолюбия и дисциплинированности.

Задачи воспитания:

Формировать осознанное представление о качествах: патриотизм, эмоциональная отзывчивость, трудолюбие и дисциплинированность.

Прививать любовь к родине, способствовать развитию эмоциональной отзывчивости к творческому процессу создания 3D анимации в Motion дизайне, трудолюбия и дисциплинированности.

Вырабатывать на практике действие, поступки и поведение, воспитывающие патриотизм, отзывчивость, трудолюбие, дисциплинированность.

Направления воспитательной деятельности: гражданское, патриотическое, эстетическое.

Формы организации воспитания: участие в акциях, конкурсах, презентация проекта.

Планируемые результаты воспитания.

Положительная тенденция осознанного представления о качествах: патриотизм, эмоциональная отзывчивость, трудолюбие и дисциплинированность

Привитие любви к родине, уважение к труду, дисциплинированности, проявление эмоциональной отзывчивости к творческому процессу создания 3D анимации в Motion дизайне.

Проявление обозначенных качеств в действиях, поступках и поведении учащихся.

Календарный план воспитательной работы по ДООП «Графический и motion дизайн»

Направление воспитательной деятельности	Дело, событие, мероприятие											
	Сентябрь	Октябрь	Ноябрь	Декабрь	Январь	Февраль	Март	Апрель	Май	Июнь	Июль	Август
гражданское								Конкурс “через тернии к звездам”				
патриотическое						День защитника отечества			Акция “рисуем победу”			
эстетическое				Конкурс “Новогодняя игрушка”			8 марта					