

**Министерство образования и науки Хабаровского края  
Краевое государственное автономное негосударственное образовательное учреждение  
«Краевой центр образования»**

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета  
КГАНОУ КЦО  
Протокол № 7  
2025-05-30

**УТВЕРЖДАЮ**

Генеральный директор

КГАНОУ КЦО

Приказ № 299 от 2025-06-02

/Черёмухин П.С.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
технической направленности**

**«Моушн дизайн»**

Возраст обучающихся: от 12 до 15 лет

Срок реализации: 3 года.

Объем программы: 432 часа

**Автор - составитель:**

Мяготин А.В., педагог дополнительного  
образования

г. Хабаровск  
2025 г.

# 1. Комплекс основных характеристик ДООП

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Моушн дизайн» технической направленности, вид деятельности – создание динамических видео образов.

Программа составлена на основании нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (утв. Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае (Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 27.05.2025 № 220П);
- Положение порядке организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам центром внеурочной деятельности, дополнительного и

профессионального образования в краевом государственном автономном нетиповом образовательном учреждении «Краевой центр образования» (Приказ КГАНОУ КЦО от 12.09.2023 № 400);

- Устав КГАНОУ «Краевой центр образования».

**Уровень освоение программы** – стартовый, одноуровневая.

### **Актуальность**

Современном обществе актуален запрос на развитие креативного и инженерного мышления, работу с современными технологиями.

Данная программа позволяет познакомиться с таким направлением как медиаискусство, которое создается с использованием новых медиатехнологий: компьютерная графика, компьютерная анимация, интернет-искусство, интерактивное искусство и т.д. Медиаискусство становится востребовано в том числе и в рекламе, интерьерном и выставочном дизайне.

Полученные компетенции могут помочь в дальнейшем профессиональной ориентации и выборе будущей профессии.

### **Новизна**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Моушн дизайн» является экспериментальной. Программа знакомит с графическим дизайном, анимацией, основой драматургии, режиссуры и сторителлинга. При освоении программы ребенок может визуализировать конкретные данные и абстрактные идеи, превращает статическую картинку в динамическую

### **Объем и срок освоения программы, режим занятий**

Период реализации	Продолжительность занятия в часах	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов общее
1 год	2	2	4	144	144
2 год	2	2	4	144	144

3 год	2	2	4	144	144
Итого по программе					432

Периодичность и продолжительность занятий соответствует СанПин 2.4.3648-20 от 28 сентября 2020 г. № 28 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Продолжительность одного академического часа – 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 мин.

**Адресат программы:** обучающиеся от 12 до 15 лет

**Дополнительные требования к обучающемуся:**

Набор в группы осуществляется по желанию обучающегося.

**Форма обучения:** очная

**Формы проведения занятий:**

- по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей – практикум, конкурс, выставка;
- по дидактической цели: вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, комбинированные формы занятий.

## **I. Цели и задачи программы**

### **Цель программы:**

развитие креативного мышления средствами моушн дизайна.

### **Задачи программы:**

#### **Предметные:**

- формировать базовые знания (основные понятия, терминологию и т.д.) моушн дизайна;
- формировать технические умения и навыки создания моушн дизайна;
- обучать принципам работы и создания видео контента;
- способствовать получению первичных профессиональных умений и навыков моушн дизайна;
- познакомить с программным обеспечением, необходимым для создания моушн дизайна.

#### **Метапредметные:**

- развивать образное техническое мышление, пространственное воображение;
- развивать эстетическое восприятие в процессе создания моушн дизайна;
- развивать навыки наблюдения, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в направлении технического и художественного творчества;
- формировать умение взаимодействовать, работать с информацией, развивать креативность, критическое мышление.

#### **Личностные:**

- развивать самостоятельность, целеустремленность, трудолюбие, умение завершать работу посредством проектной деятельности;
- формировать эмоционально-чувственное восприятие художественного творчества, умение критически оценивать его влияние на людей;
- мотивировать к деятельности по направлению моушн дизайна;
- формировать понимание ценности отечественного и мирового искусства, российского и мирового художественного наследия;
- способствовать осознанному творческому самовыражению, реализации творческих способностей в направлении технического и художественного

творчества.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы промежуточного и итогового контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу. Что такое Моушн дизайн. Основные тренды года	6	6	0	Беседа
2	Создание концепций, анимированных моушн график по готовым примерам.	192	12	180	Беседа
3	Поиск приемов, придумывание концепций Создание анимированной моушн графики по готовым примерам. Создание видео роликов на основе предложенного сценария	180	48	132	Беседа, Творческая работа
4	Итоговая творческая работа Анализ творческих работ	54	6	48	Ролик Моушн дизайн, Беседа
	Итого:	432	72	360	

## ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ

Тема	Направление	Личностные результаты
Введение в программу. Что такое Моушн дизайн. Основные тренды года	Эстетическое воспитание	Выражает понимание ценности отечественного и мирового искусства, народных традиций и народного творчества в искусстве
Создание концепций, анимированных моушн график по готовым примерам.	Ценности научного познания	Демонстрирует навыки наблюдений, накопления фактов, осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях познания, исследовательской деятельности
Поиск приемов, придумывание концепций Создание анимированной моушн графики по готовым примерам. Создание видео роликов на основе предложенного сценария	Ценности научного познания	Демонстрирует навыки наблюдений, накопления фактов, осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях познания, исследовательской деятельности
Итоговая творческая работа Анализ творческих работ	Эстетическое воспитание	Ориентирован на самовыражение в разных видах искусства, в художественном творчестве

## СОДЕРЖАНИЕ

### **1. Тема: «Что такое Моушн дизайна. Основные тренды года» (6 часов)**

**Теория:** ТБ и правила поведения на занятиях. Что такое Моушн дизайн, их классификация. Демонстрация примеров Моушн дизайна. Основные тренды года.

*Проявляют эмоциональное отношение при знакомстве с творческими работами по направлению «Моушн дизайна».*

### **2. Тема: «Создание концепций, анимированных моушн график по готовым примерам.» (192 часа)**

**Теория:** Принципы построения изображения, видеостандарты. Технические характеристики видео. Знакомство с программами по видеомонтажу и Моушн дизайну, обзор бесплатных видео редакторов. Знакомство с интерфейсом и основными принципами работы. Интеграция и переработка цифрового контента. Правила использования чужого контента. Монтаж. Подготовка вспомогательных элементов для Моушн дизайна. Основы графического дизайна. Авторское право и лицензия. Звукозапись. Знакомство со звукозаписывающим оборудованием. Музыкальное сопровождение.

**Практика:** Поиск приемов Моушн дизайна. Создание Моушн дизайна по найденным примерам.

*В практической деятельности демонстрирует способность самостоятельно создавать изображения и видеостандарты, осуществляет поиск приемов Моушн дизайна, создает его по найденным параметрам, осознанно вносит предложения.*

### **3. Тема «Поиск приемов, придумывание концепций Создание анимированной моушн графики по готовым примерам. Создание видео роликов на основе предложенного сценария»**

**(180 часов)**

**Теория:** Принципы построения изображения, видеостандарты. Технические характеристики видео. Знакомства с программами по видеомонтажу и Моушн дизайну, обзор бесплатных видео редакторов. Знакомство с интерфейсом и

основными принципами работы. Интеграция и переработка цифрового контента. Правила использования чужого контента. Монтаж. Подготовка вспомогательных элементов для Моушн дизайна. Основы графического дизайна. Авторское право и лицензия. Звукозапись. Знакомство со звукозаписывающим оборудованием. Музыкальное сопровождение.

**Практика:** Создание с нуля анимированной Моушн графики для социальных сетей: посты, stories, гифки, баннеры. Создание видеоинфографику, анимированные информационные и презентационные ролики

*Демонстрирует и использует новые знания при создании видеороликов по предложенному сценарию.*

#### **4. Тема «Итоговая творческая работа. Анализ творческих работ» (54 часов)**

**Теория:** Создание Моушн дизайна - от идеи до показа. Подготовка Моушн дизайна под руководством педагога.

*Самостоятельно создает творческие работы, участвует в конкурсах и выставках, заинтересованно выполняет индивидуальную и коллективную творческую работу, может принять чужое мнение, поставленную коллективную задачу, демонстрирует уверенность в себе при выполнении работы и самопрезентации.*

### **УЧЕБНЫЙ ПЛАН 1 года обучения**

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы промежуточного и итогового контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение в программу. Что такое Моушн дизайна	2	2	0	Беседа
2	Создание концепций, анимированных моушн график по готовым примерам.	64	4	60	Беседа
3	Поиск приемов, придумывание концепций Создание анимированной моушн графики	180	48	132	Беседа, Творческая работа

	по готовым примерам. Создание видео роликов на основе предложенного сценария				
4	Итоговая творческая работа Анализ творческих работ	54	6	48	Ролик Моушн дизайн
	Итого:	144	24	120	

## **СОДЕРЖАНИЕ** учебного плана 1 года обучения

### ***1. Тема: «Введение в программу. Что такое Моушн дизайн» (2 часа)***

**Теория:** ТБ и правила поведения на занятиях. Что такое Моушн дизайна, их классификация. Демонстрация примеров Моушн дизайна.

*Проявляют эмоциональное отношение при знакомстве с творческими работами по направлению «Моушн дизайна».*

### ***2. Тема: «Создание концепций, анимированных моушн график по готовым примерам» (64 часа)***

**Теория:** Моушн дизайн - как проект. Что такое проект, его структурные элементы. Сроки и планирование работы над проектом. Технические особенности. Применения Моушн дизайна.

**Практика:** Поиск приемов Моушн дизайна. Создание Моушн дизайна по найденным примерам.

*В беседе демонстрирует способность самостоятельно создавать Моушн дизайна, осознанно вносит предложения. В практической деятельности демонстрирует способность самостоятельно создавать изображения и видеостандарты, осуществляет поиск приемов Моушн дизайна, создает его по найденным параметрам, осознанно вносит предложения.*

### ***3. Тема «Поиск приемов, придумывание концепций Создание анимированной моушн графики по готовым примерам. Создание видео роликов на основе предложенного сценария» (60 часов)***

**Теория:** Принципы построения изображения, видеостандарты. Технические

характеристики видео. Знакомства с программами по видеомонтажу и Моушн дизайну, обзор бесплатных видео редакторов. Знакомство с интерфейсом и основными принципами работы. Интеграция и переработка цифрового контента. Правила использования чужого контента. Монтаж. Подготовка вспомогательных элементов для Моушн дизайна. Основы графического дизайна. Авторское право и лицензия. Звукозапись. Знакомство со звукозаписывающим оборудованием. Музыкальное сопровождение. Создание 2D и 3D эффектов. Разработка моушн графики. Выполнение поставленных задач в графических редакторах, графическое воплощение практической информации. Разработка моушн видео роликов.

**Практика:** Поиск приемов Моушн дизайна. Создание Моушн дизайна по найденным примерам. Создание с нуля анимированной моушн графики для социальных сетей: посты, stories, гифки, баннеры. Создание видеоинфографики, анимированные информационные и презентационные ролики.

*Демонстрирует и использует новые знания при создании Моушн дизайна.*

#### **4. Тема «Итоговая творческая работа. Анализ творческих работ»» (18 часов)**

**Теория:** Разбор работ – достоинства и недостатки.

**Практика:** Создание Моушн дизайна - от идеи до показа. Подготовка Моушн дизайна под руководством педагога.

*В беседе анализирует собственную работу в Моушн дизайн и творческие работы других обучающихся, осознанно вносит предложения. Самостоятельно создает творческие работы, участвует в конкурсах и выставках, заинтересованно выполняет индивидуальную и коллективную творческую работу, может принять чужое мнение, поставленную коллективную задачу, демонстрирует уверенность в себе при выполнении работы и самопрезентации.*

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН 2 года обучения

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы промежуточного и итогового контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Что такое Моушн дизайн. Обсуждения трендов 2024 года	2	2	0	Беседа
2	Генерация концептуальных идей для анимированной моушн графики на основе анализа современных трендов.	64	4	60	Беседа
3	Инновационные методики создания анимированной моушн графики: от концепции до реализации.	60	16	44	Беседа, Творческая работа
4	Итоговая творческая работа Анализ творческих работ	18	2	16	Ролик Моушн дизайн
	Итого:	144	24	120	

### СОДЕРЖАНИЕ учебного плана 2 года обучения

#### ***1. Тема: «Что такое Моушн дизайн. Обсуждения трендов 2024 года» (2 часа)***

**Теория:** ТБ и правила поведения на занятиях. Что такое Моушн дизайна, их классификация. Демонстрация примеров Моушн дизайна 2024 г., новые приемы в создании моушин дизайна.

*Проявляют эмоциональное отношение при знакомстве с творческими работами по направлению «Моушн дизайн».*

#### ***2. Тема: «Генерация концептуальных идей для анимированной моушн графики на основе анализа современных трендов» (64 часа)***

**Теория:** Эволюция анимации. Различия между 2D и 3D анимацией, а также ключевыми принципами, такими как тайминг и движение. Визуальные стили и методы создания анимации, включая плоскую и векторную графику. Иллюстрация успешных примеров из медиа и рекламы. Использование новейших технологий, таких как виртуальная и дополненная реальность, а также программное обеспечение для 3D-анимации, включая методы моделирования и рендеринга.

Анализ воздействия различных анимационных приемов на зрителя, важность целевой аудитории и методы тестирования для улучшения качества анимации.

**Практика:** Исследование различных визуальных стилей и приемов в анимации, включая использование новейших технологий, таких как 2D, 3D-анимация и интерактивные элементы, с дальнейшим сравнительным анализом их воздействия на зрителя.

*В беседе демонстрирует желание самостоятельно создавать продукты Моушн дизайна. В практической деятельности применяет теоретические знания, создавая прочную основу для понимания процессов и технологий анимированной моушн графики, демонстрирует способность самостоятельно создавать изображения и видеостандарты, осуществляет поиск приемов Моушн дизайна, создает его по найденным параметрам, осознанно вносит предложения.*

### **3. Тема «Инновационные методика создания анимированной моушн графики: от концепции до реализации» (60 часов)**

**Теория:** Ключевые аспекты анимации и видеопроизводства, включая изучение основ сценарного мастерства, типов анимации, работы с визуальными эффектами и синхронизации звука и изображения. Анализ аниматики методами оптимизации рабочих процессов в команде, а также общее понимание пайплайнов производства видеороликов.

**Практика:** Создание анимационных видеороликов. Разработка собственного сценария для видеоролика, создание и анимацию персонажа, монтаж готовых роликов, работа с графикой и звукорядом в онлайн редакторах. Создание инфографики и анимации, выбор и реализацию sound design, работа с эффектами. Работа в команде, обсуждение роликов.

*Демонстрирует и применяет приобретенные знания в области моушн-дизайна, активно внедряя их в процесс создания анимации. При создании работ учитывает различные аспекты, такие как сценарные технологии, раскадровку, работу с графикой и звуковым оформлением, что способствует созданию*

гармоничного и впечатляющего конечного продукта.

#### **4. Тема «Итоговая творческая работа. Анализ творческих работ»» (18 часов)**

**Теория:** Разбор работ – достоинства и недостатки.

**Практика:** Создание Моушн дизайна - от идеи до показа. Подготовка Моушн дизайна под руководством педагога. Создание проекта с использованием онлайн редакторов.

*В беседе анализирует собственную работу в Моушн дизайн и творческие работы других обучающихся, осознанно вносит предложения. Самостоятельно создает творческие работы, участвует в конкурсах и выставках, заинтересованно выполняет индивидуальную и коллективную творческую работу, может принять чужое мнение, поставленную коллективную задачу, демонстрирует уверенность в себе при выполнении работы и самопрезентации.*

### **УЧЕБНЫЙ ПЛАН 3 года обучения**

№ п/п	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы промежуточного и итогового контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Моушн дизайн: основные тренды 2025 года	2	2	0	Беседа
2	Генерация концептуальных идей для анимированной моушн графики на основе анализа современных трендов	64	4	60	Беседа
3	Инновационные методики создания анимированной моушн графики: от концепции до реализации.	60	16	44	Беседа, Творческая работа
4	Итоговая творческая работа Анализ творческих работ	18	2	16	Ролик Моушн дизайн
	Итого:	144	24	120	

## **СОДЕРЖАНИЕ учебного плана 3 года обучения**

### **1. Тема: «Моушн дизайн: основные тренды 2025 года» (2 часа)**

**Теория:** ТБ и правила поведения на занятиях. Что такое Моушн дизайна, их классификация. Демонстрация примеров Моушн дизайна 2025 г., новые приемы в создании моушин дизайна.

*Проявляют эмоциональное отношение при знакомстве с творческими работами по направлению «Моушн дизайн».*

### **2. Тема: «Генерация концептуальных идей для анимированной моушн графики на основе анализа современных трендов» (64 часа)**

**Теория:** Эволюция анимации. Различия между 2D и 3D анимацией, а также ключевыми принципами, такими как тайминг и движение. Визуальные стили и методы создания анимации, включая плоскую и векторную графику. Иллюстрация успешных примеров из медиа и рекламы. Использование новейших технологий, таких как виртуальная и дополненная реальность, а также программное обеспечение для 3D-анимации, включая методы моделирования и рендеринга. Анализ воздействия различных анимационных приемов на зрителя, важность целевой аудитории и методы тестирования для улучшения качества анимации.

**Практика:** Исследование различных визуальных стилей и приемов в анимации, включая использование новейших технологий, таких как 2D, 3D-анимация и интерактивные элементы, с дальнейшим сравнительным анализом их воздействия на зрителя.

*В беседе демонстрирует желание самостоятельно создавать продукты Моушн дизайна. В практической деятельности применяет теоретические знания, создавая прочную основу для понимания процессов и технологий анимированной моушн графики, демонстрирует способность самостоятельно создавать изображения и видеостандарты, осуществляет поиск приемов Моушн дизайна, создает его по найденным параметрам, осознанно вносит предложения.*

### **3. Тема «Инновационные методики создания анимированной моушн**

### ***графики: от концепции до реализации.» (60 часов)***

**Теория:** Ключевые аспекты анимации и видеопроизводства, включая изучение основ сценарного мастерства, типов анимации, работы с визуальными эффектами и синхронизации звука и изображения. Анализ аниматики методами оптимизации рабочих процессов в команде, а также общее понимание пайплайнов производства видеороликов.

**Практика:** Создание анимационных видеороликов. Разработка собственного сценария для видеоролика, создание и анимацию персонажа, монтаж готовых роликов, работа с графикой и звуковым рядом в онлайн редакторах. Создание инфографики и анимации, выбор и реализацию sound design, работа с эффектами. Работа в команде, обсуждение роликов.

*Демонстрирует и применяет приобретенные знания в области моушн-дизайна, активно внедряя их в процесс создания анимации. При создании работ учитывает различные аспекты, такие как сценарные технологии, раскадровку, работу с графикой и звуковым оформлением, что способствует созданию гармоничного и впечатляющего конечного продукта.*

### ***4. Тема «Итоговая творческая работа. Анализ творческих работ»» (18 часов)***

**Теория:** Разбор работ – достоинства и недостатки.

**Практика:** Создание Моушн дизайна - от идеи до показа. Подготовка Моушн дизайна под руководством педагога. Создания проекта с использованием ИИ и онлайн редакторов.

*В беседе анализирует собственную работу в Моушн дизайн и творческие работы других обучающихся, осознанно вносит предложения. Самостоятельно создает творческие работы, участвует в конкурсах и выставках, заинтересованно выполняет индивидуальную и коллективную творческую работу, может принять чужое мнение, поставленную коллективную задачу, демонстрирует уверенность в себе при выполнении работы и самопрезентации.*

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

### **Предметные результаты:**

- знают и понимают основные понятия, терминологию моушн дизайна;
- демонстрируют технические умения и навыки в создании проектов моушн дизайна;
- учитывают и применяют принципы работы в создании видео контента;
- приобрели первичные профессиональные умения и навыки моушн дизайна;
- знают программное обеспечение, необходимое для создания моушн дизайна.

### **Метапредметные результаты:**

- улучшатся способности к визуализации технических объектов, пространственному мышлению, смогут предлагать новые технические решения;
- будут грамотно строить композицию своих работ, работать с цветом, понимать принципы динамики и ритма, создавать эстетически привлекательные работы для достижения эстетического эффекта в процессе создания моушн дизайна;
- научились внимательно и целенаправленно наблюдать за окружающим миром, умеют работать с информацией, анализировать и применять ее, критично оценивать работы в направлении технического и художественного творчества;
- умеют эффективно сотрудничать в команде, использовать различные источники информации, проявлять оригинальность в решении задач.

### **Личностные:**

- научатся планировать и организовывать свою работу, преодолевать трудности и добиваться запланированного результата;
- приобрели способность осмысленного восприятия художественного творчества, умение аргументированно выражать свое мнение и суждение о нем;
- проявляют желание самостоятельно совершенствовать свои навыки и стремиться к достижению творческих целей в направлении моушн дизайна;
- будут более осознанно воспринимать продукты моушн дизайна как часть культуры, демонстрировать умение аргументированно выражать свои эстетические суждения;
- повысится уровень творческой активности, умение самостоятельно реализовывать

свои творческие замыслы в техническом и художественном творчестве.

## **II. Комплекс организационно – педагогических условий**

Программа реализуется в соответствии с утвержденным календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО», размещенным на сайте учреждения. Календарный учебный график является частью рабочей программы и составляется для каждой группы отдельно (Приложение №1).

В соответствии с календарным учебным графиком КГАНОУ «КЦО» начало учебного года – 1 сентября. В период каникул в общеобразовательных учреждениях, объединения КГАНОУ «КЦО» могут работать по специальному расписанию.

### **Условия реализации программы:**

Программа «Моушн дизайн» разработана для использования в учреждениях дополнительного образования детей и общеобразовательных учреждениях, оснащенных необходимым для занятий оборудованием. Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных СанПиН воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации

е

### **Материально техническое обеспечение:**

#### **Общее оборудование:**

Для проведения занятий используются стационарные компьютеры, бумага, карандаши, ручки, фломастеры (для эскизов и раскадровок), интерактивная доска для подачи материала.

#### **Специальное оборудование:**

Компьютер (ОС, офисное ПО, мышь, оперативная память не менее 8 ГБ, объем накопителя SSD/eMMC не менее 128 ГБ), Офисный пакет Майкрософт, программы для видео монтажа.

### **Информационно - методическое обеспечение:**

Группа в ВК Моушн-дизайн / Motion Design

[https://vk.com/mot\\_des](https://vk.com/mot_des)

8

с

Сайт креативного агентства Хохлов Сабаатовский

<https://sabatovsky.com/>

Сайт для - ВИДЖЕИНГ, ВИДЕО ИНСТАЛЛЯЦИИ, ВИДЕО МАППИН

<http://www.malbred.com/>

### **Кадровое обеспечение:**

Педагог дополнительного образования, имеющий необходимое образование и профессиональные компетенции.

### **Формы контроля:**

**Текущий контроль** за усвоением знаний, умений и навыков проводится в течение всего года на каждом занятии и представляет собой основную форму контроля. Используются такие методы, как наблюдение, опрос, беседы по вопросам, контрольные испытания, практические и творческие работы.

По окончании раздела проводится тестирование, либо выполнение практического задания, зачёт.

**Итоговый контроль** проводится в конце учебного года и по итогам завершения программы в виде творческой работы.

### **Формы представления результатов**

Участие в выставках, конкурсах, фестивалях, презентация проекта, отчетное занятие.

### **Уровни освоения программы:**

- *высокий уровень* - обучающийся овладел на 80–100% знаниями, умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием; в основном самостоятельно осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями; выполняет практические задания с элементами творчества; принимает активное участие в большинстве предлагаемых мероприятий, конкурсах и занимает призовые

места;

- *допустимый или средний уровень* - объём усвоенных знаний, умений и навыков составляет 50–80%; осуществляет деятельность, связанную с овладением учебными умениями при наличии инструктажа и контроля педагога, по образцу; сочетает специальную терминологию с бытовой; принимает активное участие в предлагаемых мероприятиях, конкурсах;
- *низкий уровень* - обучающийся овладел менее чем 50% знаний, умений и навыков, как правило, избегает употреблять специальные термины, испытывает серьёзные затруднения при самостоятельной работе, выполняет задания при поддержке педагога.

### Оценочный материал/КИМ

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля/ промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий (формы, методы, диагностики)
Предметные результаты	знают и понимают основные понятия, терминологию моушн дизайна	демонстрируют понимание основных терминов и концепций моушн дизайна, знание основных стилей и трендов и умеют применять их на практике, в речи	беседа	письменный/ устный ответ на вопросы/ выполнение творческих заданий
	демонстрируют технические умения и навыки в создании проектов моушн дизайна	уверенно используют инструментарий графических и анимационных программ на практике, применяют специальные эффекты	практическая работа	экспертный лист оценки практической работы на соответствие техническому и творческому заданию
	знают программное обеспечение, необходимое для создания моушн дизайна	демонстрируют знания наименования программ, их функционала, форматов файлов, практическое владение основными функциями выбранных программ, последовательность действий	практическая работа	наблюдение - оценка процесса работы и его результата
	учитывают и применяют принципы работы в создании видео контента	демонстрируют теоретические знания принципов создания видео контента, их	практическая работа	экспертный лист оценки практической работы на соответствие техническому и

		практическое применение: постановка задачи, продуманный сценарий, структура видеоролика, выбор формата, графические элементы, звуковое сопровождение, МОНТАЖ		творческому заданию
	приобрели первичные профессиональные умения и навыки моушн дизайна	на практике умеют работать с интерфейсом, анимацией, графическими элементами, разрабатывают простые проекты	практическая работа	экспертный лист оценки практической работы на соответствие техническому и творческому заданию
Метапредметные результаты	улучшатся способности к визуализации технических объектов, пространственному мышлению, смогут предлагать новые технические решения	демонстрируют способность детально представлять технические объекты, фигуры и их взаимоотношения, поворачивать и перемещать их в пространстве, представлять последовательность действий, экспериментировать с различными конструкциями, самостоятельно создавать Моушн дизайн, осознанно вносит предложения	устный, письменный сюжет, рассказ, диалог.	наблюдение - оценка уровня письменного сюжетного рассказа, диалога, раскадровки.
	будут грамотно строить композицию своих работ, работать с цветом, понимать принципы динамики и ритма, создавать эстетически привлекательные работы для достижения эстетического эффекта в процессе создания моушн дизайна	демонстрирует способность гармонично сочетать формы, цвета, динамику, логичность сюжетной линии	творческая работа	лист наблюдения
	умеют эффективно сотрудничать в	проявляют умение работать как	творческая работа	лист наблюдения

	команде, использовать различные источники информации, проявлять оригинальность в решении задач	самостоятельно, так и в коллективе, оказывать помощь, слышать друг друга, демонстрируют желание выполнять поставленную задачу, предлагают пути ее решения придумывают новые идеи и решения		
	научились внимательно и целенаправленно наблюдать за окружающим миром, умеют работать с информацией, анализировать и применять ее, критично оценивать работы в направлении технического и художественного творчества	обращают внимание на детали, характерные особенности объектов, осваивают приемы сбора, фиксации и организации информации из различных источников, выполняют задание самостоятельно, демонстрирует способность к самооценке собственной работы, используют полученный опыт для усовершенствования творческого проекта	индивидуальная и коллективная практическая работа	экспертный лист оценки практической работы на соответствие техническому и творческому заданию
Личностные результаты	научатся планировать и организовывать свою работу, преодолевать трудности и добиваться запланированного результата	смогут принимать решения самостоятельно, меньше нуждаются в руководстве со стороны педагога, будут проявлять упорство в достижении цели, ответственно относиться к своей работе	творческая работа	наблюдение
	приобрели способность осмысленного восприятия художественного творчества, умение аргументированно выражать свое мнение и суждение о нем	демонстрируют умение оценивать творческие работы с точки зрения их эстетической ценности и влияния на человека, обосновывать собственные эмоциональные впечатления	творческая работа	лист наблюдения
	проявляют желание самостоятельно совершенствоваться	регулярно посещают занятия, активно используют новые	творческая работа	журнал посещения, наблюдение

	свои навыки и стремиться к достижению творческих целей в направлении моушн дизайна	знания и навыки, проявляют творческую инициативу, стремятся к самореализации		
	будут более осознанно воспринимать продукты моушн дизайна как часть культуры, демонстрировать умение аргументированно выражать свои эстетические суждения	демонстрируют способность эстетического восприятия в процессе создания ролика в быту, на занятии, используют новые знания при создании творческих работ, могут выделять художественные приемы и композиционные решения, объяснять свои суждения и интерпретации	творческая работа	лист наблюдения
	повысится уровень творческой активности, умение самостоятельно реализовывать свои творческие замыслы в техническом и художественном творчестве	самостоятельно выполняют творческую работу, соблюдая все необходимые этапы, участвуют в конкурсах и выставках, мотивированы презентовать собственную работу публично, проявляют оригинальность и индивидуальность	творческая работа	лист наблюдения

### Результаты целевых ориентиров воспитания

Личностные результаты	Критерии оценки	Форма организации занятий
Выражает понимание ценности отечественного и мирового искусства, народных традиций и народного творчества в искусстве	демонстрируют способность эстетического восприятия в процессе создания ролика в быту, на занятии, используют новые знания при создании творческих работ, могут выделять художественные приемы и композиционные решения, объяснять свои	практическая работа

	суждения и интерпретации	
Ориентирован на самовыражение в разных видах искусства, в художественном творчестве	самостоятельно выполняют творческую работу, соблюдая все необходимые этапы, участвуют в конкурсах и выставках, мотивированы презентовать собственную работу публично, проявляют оригинальность и индивидуальность	практическая работа, конкурсы, проекты
Демонстрирует навыки наблюдений, накопления фактов, осмысления опыта в естественнонаучной и гуманитарной областях познания, исследовательской деятельности	умеют внимательно и целенаправленно наблюдать за окружающим миром, работать с информацией, анализировать и применять ее, критично оценивать работы в направлении технического и художественного творчества	практическая работа, конкурсы, проекты
Научатся планировать и организовывать свою работу, преодолевать трудности и добиваться запланированного результата	смогут принимать решения самостоятельно, меньше нуждаются в руководстве со стороны педагога, будут проявлять упорство в достижении цели, ответственно относиться к своей работе	практическая работа
Приобрели способность осмысленного восприятия художественного творчества, умение аргументированно выразить свое мнение и суждение о нем	демонстрируют умение оценивать творческие работы с точки зрения их эстетической ценности и влияния на человека, обосновывать собственные эмоциональные впечатления	практическая работа, конкурсы, проекты
Проявляют желание самостоятельно	регулярно посещают занятия, активно	практическая работа

совершенствовать свои навыки и стремиться к достижению творческих целей в направлении моушн дизайна	используют новые знания и навыки, проявляют творческую инициативу, стремятся к самореализации	
---	---	--

## **Методическое обеспечение:**

### **1. Методы организации учебно-воспитательного процесса:**

*Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:*

- словесный (устное изложение, рассказ, объяснение);
- наглядный (показ видеоматериалов, иллюстраций, демонстрация);
- практический (упражнения, ролевые, творческие игры, творческие конкурсы).

*Методы, в основе которых лежит уровень деятельности детей:*

- объяснительно-иллюстративный - дети воспринимают и усваивают готовую информацию;
- исследовательский - самостоятельная творческая работа обучающихся;
- интерактивный – активное взаимодействие обучающихся с педагогом и между собой.

*Методы воспитания*

- убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация.

### **2. Современные образовательные технологии:**

- технология использования в обучении игровых методов: ролевых, деловых, и других видов обучающих игр;
- информационно-коммуникационные технологии;
- здоровьесберегающие технологии;
- ТРИЗ;
- технологии игровой деятельности;
- технологии критического мышления;
- проектные технологии.

### **3. Формы проведения занятия:**

#### **По форме взаимодействия:**

- групповые (организация работы по малым группам), индивидуальные (индивидуальное выполнение заданий),
- всем составом (одновременная работа со всеми учащимися, организация проблемно - поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми)

#### **По особенностям коммуникативного взаимодействия:**

- практические занятия, выставка, проектные площадки, игра, конкурсы, акции.

#### **По дидактической цели:**

- вводное занятие;
- традиционное занятие;
- занятие по углублению знаний;
- практическое занятие;
- комбинированное занятие;
- отчетное занятие.

### **4. Алгоритма учебного занятия**

- организационный этап;
- постановка цели и задач занятия;
- актуализация знаний;
- первичное усвоение новых знаний;
- практическая работа;
- рефлексия (подведение итогов занятия).

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Видеомонтаж, анимация, спецэффекты: книга + Видеокурс (CD). – Триумф, 2008 – 270 с.
2. Глушаков, С. В. Цифровое видео и аудио. Секреты обработки на ПК / С.В. Глушаков, А.В. Харьковский. - М.: АСТ, АСТ Москва, ВКТ, 2017. - 320 с.
3. Джо, Торелли Final Cut Pro 6 для новостных и спортивных репортажей / Торелли Джо. - М.: Эком, 2021. - 923 с.
4. Кирьянов, Д. Самоучитель Adobe Premiere Pro CS4 / Д. Кирьянов, Е. Кирьянова. - М.: БХВ-Петербург, 2016. - 288 с.
5. Кирьянов, Дмитрий Самоучитель Pinnacle Studio 12 (+ CD-ROM) / Дмитрий Кирьянов, Елена Кирьянова. - М.: БХВ-Петербург, 2017. - 352 с.
6. Кит, Андердал Цифровое видео для "чайников" / Андердал Кит. - М.: Диалектика / Вильямс, 2020. - 597 с.
7. Лебедев, А. Н. Как создать полноценный видеофильм в Ulead VideoStudio 11 Plus / А.Н. Лебедев. - М.: НТ Пресс, 2021. - 256 с.
8. Медведев Г. С., Пташинский В. С. Adobe After Effects с нуля!
9. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.) (Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09- 3242).
10. Пташинский, В. К-38155 Как в кино! Видеомонтаж в Canonus Edius 8 / В. Пташинский. - Москва: Огни, 2016. - 852 с.
11. Пташинский, В.С. 100% Самоучитель. Adobe After Effects CS3. Профессиональный видеомонтаж, который невозможен в других программах (+ CD-ROM) / В.С. Пташинский. - Москва: СПб. [и др.]: Питер, 2016. - 272 с.
12. Рейнбоу В. Видеомонтаж и компьютерная графика. СПб.: Питер, 2005 г.
13. Ричардсон, Я. Видеокодирование. H.264 и MPEG-4 - стандарты нового поколения / Я. Ричардсон. - М.: Техносфера, 2018. - 288 с.

14. Симаков В.Д. Когда в руках видеокамера // Искусство в школе. - 2006. - № 1. - С. 55-56.
15. Симаков В.Д. Внимание, снимаю! // Искусство в школе. - 2006, №2, С. 34-39, и № 3.
16. Скоппеттуоло, Дион iMovie. Обучение для профессионалов от Apple. Создание фильмов на Mac и устройствах под управлением iOS (+ DVD-ROM) / Дион Скоппеттуоло. - М.: ЭКОМ Паблишерз, 2017. - 344 с.
17. Столяров, А. М. Ваш первый видеофильм / А.М. Столяров, Е.С. Столярова. - М.: НТ Пресс, 2021. - 184 с.
18. Столяров, А. М. Уроки по видеомонтажу (+ CD-ROM) / А.М. Столяров, Е.С. Столярова. - Москва: РГГУ, 2020. - 256 с.
19. Столяров А.М., Столярова Е.С. Ваш первый фильм в Pinnacle Studio/Studio Plus version 10.5 (+CD-ROM). – Изд-во НТ-Пресс, 2007 - 304 с.
20. Щербаков Ю.В. Сам себе и оператор, сам себе и режиссер. М.: Феникс, 2000 – 448 с.
21. Энг, Т. Цифровое видео. Справочник / Т. Энг. - М.: АСТ, 2021. - 1000 с.

**Календарный учебный график**  
**«Моушн дизайн»**  
на 2025-2026 учебный год

№	Дата	Наименование темы	Кол-во часов	Формы контроля
1.	03.09	Введение в моушн-дизайн: Тренды 2025 года	2	Устный опрос
2.	04.09	Этапы создания проекта моушн-дизайна: от анализа референсов до выбора решений	2	Устный опрос
3.	10.09	Коммерческое применение моушн-дизайна: Актуальные тренды индустрии	2	Устный опрос
4.	11.09	Методы работы в условиях ограничений: Этапы создания моушн-дизайна	2	Устный опрос
5.	17.09	Поиск трендов и концепций в моушн-дизайне: Технические характеристики видео	2	Устный опрос
6.	18.09	Обзор онлайн-программ для видеомонтажа: Знакомство и примеры	2	Устный опрос
7.	24.09	Создание анимированной моушн-графики: Работа с онлайн-монтажом по готовым примерам	2	Практическая работа
8.	25.09	Основные принципы видеомонтажа: Изучение интерфейса онлайн-программ	2	Практическая работа
9.	01.10	Разработка проекта с заданными параметрами: Поиск референсов и шаблонов	2	Практическая работа
10.	02.02	Поиск и скачивание футажей: Эффективные методы работы	2	Практическая работа
11.	08.10	Работа с таймлайном: Организация и управление элементами проекта	2	Практическая работа
12.	09.10	Монтирование роликов с таймлаймом: Основные приемы и техники	2	Практическая работа
13.	15.10	Основы перекладной анимации: Применение онлайн-программ	2	Практическая работа
14.	16.10	Создание видеороликов: Принципы монтажа в онлайн-редакторе	2	Творческая работа
15.	22.10	Основы оптики и использование альфа-канала в анимации	2	Практическая работа
16.	23.10	Тенденции в анимации: Стили и техники в онлайн-редакторах	2	Практическая работа
17.	29.10	Настройки импорта и экспорта анимации в онлайн-программах	2	Практическая работа
18.	30.10	Параметры анимации: Создание ролика по образцу в онлайн-редакторе	2	Практическая работа
19.	05.11	Подготовка шотов к монтажу: Создание шотов 1-5 в онлайн-редакторе	2	Практическая работа
20.	06.11	Сборка шотов: Алгоритмы разработки сценариев в онлайн-редакторе	2	Практическая работа
21.	12.11	Структурирование информации для зрителя: Основы сценарного искусства и драматургии	2	Практическая работа
22.	19.11	Применение съемочных ракурсов и стандартных движений камеры в сценариях	2	Практическая работа
23.	20.11	Анализ готовых сценариев и работа с раскадровкой	2	Практическая работа
24.	26.11	Сопоставление планов для анимации и компоновка сцен	2	Практическая работа
25.	27.11	Композитинг и создание анимированной моушн-графики для социальных сетей: Stories и GIF	2	Практическая работа

26.	03.12	Создание анимированной моушн-графики для социальных сетей: Баннеры и посты	2	Практическая работа
27.	04.12	Разработка моушн-заставок для видеороликов и коллажирование	2	Практическая работа
28.	10.12	Создание мультипликации и выполнение ротоскопинга	2	Практическая работа
29.	11.12	Работа с секвенцией и создание инфографики	2	Практическая работа
30.	17.12	Анимация инфографики и производство оперативной графики	2	Практическая работа
31.	18.12	Монтаж ресайзов и готовых роликов в онлайн-редакторе	2	Практическая работа
32.	24.12	Создание видеороликов на основе предложенного сценария	2	Практическая работа
33.	25.12	Читка сценария и разбиение на сцены	2	Практическая работа
34.	14.01	Анализ раскадровки и аниматика: Внесение изменений в сценарий	2	Практическая работа
35.	15.01	Рассмотрение пайплайна и создание рекламных видеороликов	2	Практическая работа
36.	21.01	Создание видеоинфографики и анимированных информационных роликов по примеру	2	Практическая работа
37.	22.01	Создание презентационных роликов и цветокоррекция видеоматериала в онлайн-редакторе	2	Устный опрос
38.	28.01	Постобработка и работа с риггами в онлайн-редакторе	2	Устный опрос
39.	29.01	Разработка тизеров и трейлеров в онлайн-редакторе	2	Устный опрос
40.	04.02	Добавление графики в готовые шаблоны и выполнение трекинга	2	Устный опрос Практическая работа
41.	05.02	Кейинг и работа со стоковыми материалами в онлайн-редакторе	2	Творческая работа
42.	11.02	Преобразование шаблона и внесение изменений в проект	2	Творческая работа
43.	12.02	Упрощенное моделирование объектов и работа с брифом	2	Практическая работа Творческая работа
44.	18.02	Типографика и ее применение в видеомонтаже.	2	Творческая работа Практическая работа
45.	19.02	Работа со звуком: создание звукового дизайна в онлайн-редакторе.	2	Практическая работа
46.	25.02	Монтаж видеороликов со звуковым оформлением.	2	Практическая работа
47.	26.02	Переозвучка готовых видеопроектов и работа с популярными форматами видео в онлайн-редакторе.	2	Практическая работа
48.	04.03	Рендеринг видеоролика: этапы и советы.	2	Практическая работа
49.	05.03	Изучение логотипов аналогичных брендов в процессе работы в онлайн-редакторе.	2	Практическая работа
50.	11.03	Создание уникального логотипа для вашего	2	Практическая

		проекта.		работа
51.	12.03	Анимация логотипа с помощью перекладки в онлайн-редакторе.	2	Практическая работа
52.	18.03	Пошаговая анимация логотипа: основные приемы.	2	Практическая работа
53.	19.03	Формирование элементов для интро в видеопроекте с помощью онлайн-редактора.	2	Практическая работа
54.	25.03	Разработка интро для продакшен-студии.	2	Практическая работа
55.	26.03	Создание эксплейнер-видео в онлайн-редакторе.	2	Практическая работа
56.	01.04	Сбор и подготовка инфографики для анимации. Создание анимированной инфографики в онлайн-редакторе.	2	Практическая работа
57.	02.04	Разработка и отрисовка персонажа для анимации.	2	Практическая работа
58.	08.04	Написание собственного сценария для видеоролика в стиле моушн-дизайна. Процесс анимации персонажа: шаги и рекомендации.	2	Практическая работа Творческая работа
59.	09.04	Подбор референсов для личного проекта и их использование.	2	Практическая работа
60.	15.04	Создание раскадровки и аниматика для планирования видеопроекта.	2	Практическая работа
61.	16.04	Поиск и скачивание видеофонов: советы и ресурсы. Поиск музыки и звуков для видеороликов.	2	Практическая работа
62.	22.04	Создание видеороликов в стиле моушн-дизайна: от идеи до реализации. Отрисовка графических элементов в онлайн-редакторе.	2	Творческая работа
63.	23.04	Создание векторных объектов в процессе видеопроизводства. Прорисовка и анимация фонов для видеороликов.	2	Практическая работа
64.	29.04	Создание объектов с альфа-каналом и их применение. Деление проекта на шоты в онлайн-редакторе: почему это важно	2	Творческая работа
65.	30.04	Работа с шотами: оптимизация и улучшение видеопроекта. Добавление графических элементов в редакторе: техники и приемы.	2	Практическая работа
66.	06.05	Черновая сборка видеоролика: этапы и порядок действий. Введение звуковых эффектов и мелодий в видеопроект.	2	Творческая работа
67.	07.05	Первый композинг: основные принципы и редактирование ошибок.	2	Творческая работа
68.	13.05	Второй композинг: на что обратить внимание при редактировании	2	Творческая работа
69.	14.05	Цветокоррекция: создание гармоничного визуального восприятия. Рендеринг финальной версии работы в онлайн-редакторе.	2	Творческая работа
70.	20.05	Постпродакшн: важные аспекты и нюансы. Демонстрация итогового продукта: подготовка к показу.	2	Творческая работа
71.	21.05	Работа с творческим продуктом: от идеи до реализации.	2	Творческая работа

72.	27.05	Организация выставки работ: рекомендации и подготовка.		Творческая работа
73	27.05	Анализ творческих проектов: выявление успешных решений и ошибок.	2	Устный опрос
74.	28.05	Работа с техническим браком и его устранение. Упрощение проекта: как сделать его более удобным для восприятия.	2	Устный опрос

**Оценочные материалы для проведения контроля:**  
**Диагностическая карта усвоения программы:**

<b>№</b>	<b>Название раздела, темы</b>	<b>Оценка по итогу проведения текущего контроля (0-10 по каждому критерию)</b>	<b>Методы контроля результатов обучения</b>
1	Введение в программу. Что такое Моушн дизайна.		Наблюдение, опрос, беседы по вопросам
2	Этапы создания Моушн дизайна		Наблюдение, опрос, практическая работа
3	Итоговая творческая работа по образцу		Творческая работа
4	Создание видео роликов с нуля на основе предложенного сценария		Наблюдение, опрос, практическая работа
5	Итоговая творческая работа		Творческая работа

*Критерии оценки:*

Успешное выполнение заданий (0-10 баллов)

Вовлеченность в деятельность (0-10 баллов)

Рефлексия (0-10 баллов)

*Шкала оценивания результатов:*

- 21-30 баллов - высокий уровень присваивается детям, которые самостоятельно могут выполнять работы и знают, что от них требуется;

- 13-20 баллов - средний уровень присваивается детям, которые обращаются за помощью, но не постоянно.

- 0-12 баллов - низкий уровень присваивается детям, которые постоянно нуждаются в поддержке и помощи педагога.