

Приложение 2
«УТВЕРЖДАЮ»

Генеральный директор

Соловьев Г.М.

«31» октября 2025 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ)
ПРОГРАММЫ
«ЗИМНЯЯ ПРОГРАММА. ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЙ КУРС В IT»



1. Планируемые результаты обучения

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Зимняя программа. Подготовительный курс в IT» направлена на достижение следующих образовательных результатов:

Образовательная программа направлена на достижение следующих образовательных результатов:

- знать базовые инструменты для создания простых изображений и композиций;
- понимать принципы расположения элементов, подбора цвета и аккуратного оформления;
- уметь создавать простые цифровые открытки и графические проекты в рабочей среде дизайна;
- знать основные элементы 2D–сцены: объекты, спрайты, фон;
- понимать простую игровую логику: движение, столкновения, события;
- уметь собирать примитивную 2D–игру из готовых элементов, настраивая её поведение;
- знать основы съёмки коротких видеороликов: планы, кадры, последовательность;
- уметь выполнять базовый монтаж: обрезка, склейка, добавление надписей и музыки;
- понимать, как подготовить готовое видео к показу или сохранению;
- знать основные инструменты 3D–редактора: примитивы, перемещение, масштаб;
- уметь создавать простую объёмную форму и подготавливать её к печати;
- понимать основы пространственного мышления при работе с моделями;
- уметь создавать простой квиз или викторину, оформлять вопросы и ответы;
- понимать принципы логической структуры интерактивных заданий;
- уметь готовить небольшое мероприятие: распределение ролей, сценарий, презентация.

2. Учебно-тематический план

Учебно-тематический план дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Зимняя программа. Подготовительный курс в IT»



№ п\п	Наименование тем, модулей	Общее количество часов	в том числе			Форма контроля
			Теория	Практика	Сам. работа	
Раздел 1. Цифровой дизайн и визуальное творчество						
1	Подготовка рабочей среды Рабочая среда графического редактора. Базовые элементы. Работа с библиотеками ресурсов. Создание базового макета для будущей открытки.	3	-	3	-	Практическое задание
2	Создание простых графических композиций Основы композиции. Работа с авто-лейаутами. Сборка простой цифровой открытки.	3	-	3	-	Практическое задание
Итого по разделу 1		6	-	6	-	
Раздел 2. Интерактивные проекты, игры и медиа						
1	Создание 2D-игры Интерфейс среды разработки 2D-игр. Настройка логики. Создание игровой механики. Сборка простой играбельной сцены.	3	-	3	-	Практическое задание
2	Запись и монтаж видеоролика Основы видеосъёмки. Импорт материала в видеоредактор. Экспорт итогового видео.	3	-	3	-	Практическое задание
Итого по разделу 2		6	-	6	-	
Раздел 3. Пространственные форматы и интерактивное взаимодействие						
1	Моделирование простой сцены Интерфейс 3D-редактора. Создание простой объёмной	3	-	3	-	Практическое задание



	модели. Правила подготовки модели к печати.					
2	Создание интерактивного квиза и подготовка итогового мероприятия Структура квиза. Оформление квиза в выбранной платформе. Создание сценария итогового мероприятия.	3	-	3	-	Практическое задание
Итого по разделу 3		6	-	6	-	
Итого по образовательной программе ДО «Зимняя программа. Подготовительный курс в IT»		18	-	18	-	

3. Содержание модулей образовательной программы

Раздел 1. Цифровой дизайн и визуальное творчество (6 ч)

Модуль 1. Подготовка рабочей среды (3 ч)

Рабочая среда графического редактора. Создание файла. Фреймы. Слои. Базовые инструменты.

Базовые элементы. Простые фигуры. Текстовые элементы. Принципы аккуратного размещения объектов.

Работа с библиотеками ресурсов. Импорт изображений. Настройка холста.

Создание базового макета для будущей открытки.

Модуль 2. Создание простых графических композиций (3 ч)

Основы композиции. Баланс. Акценты. Читаемость.

Работа с авто-лейаутами. Группировка. Структура проекта.

Сборка простой цифровой открытки. Оформление. Проверка. Экспорт.

Раздел 2. Интерактивные проекты, игры и медиа (6 ч)

Модуль 1. Создание 2D-игры (3 ч)

Интерфейс среды разработки 2D-игр. Сцена. Объекты. Спрайты.

Настройка логики. Движение персонажа. Обработка столкновений. События.

Создание игровой механики. Сбор предметов. Подсчёт очков.

Сборка простой играбельной сцены.

Модуль 2. Запись и монтаж видеоролика (3 ч)

Основы видеосъёмки. Планы. Ракурсы. Структура короткого ролика.

Импорт материала в видеоредактор. Базовый монтаж. Резка. Склейка. Музыка. Титры.

Экспорт итогового видео. Проверка качества.



Раздел 3. Пространственные форматы и интерактивное взаимодействие (6 ч)

Модуль 1. Моделирование простой сцены (3 ч)

Интерфейс 3D-редактора. Навигация. Прimitives. Инструменты трансформации.

Создание простой объёмной модели. Базовые формы.

Правила подготовки модели к печати. Толщина. Стыковки. Целостность.

Модуль 2. Создание интерактивного квиза и подготовка итогового мероприятия (3 ч)

Структура квиза. Темы. Вопросы. Варианты ответов. Подсчёт результатов.



Оформление квиза в выбранной платформе. Визуальный стиль. Навигация.

Создание сценария итогового мероприятия. Распределение ролей. Порядок выступлений.

Презентация проектов. Пробный запуск квиза.

Идентификатор документа e2e850e6-d688-4898-ae32-5e1550e7727e

Документ подписан и передан через оператора ЭДО АО «ПФ «СКБ Контур»

Подписи отправителя:		Доверенность: рег. номер, период действия и статус	Сертификат: серийный номер, период действия	Дата и время подписания
 АПОНО "СИНГУЛЯРИТИ ХАБ" Соловьев Георгий Михайлович ДИРЕКТОР		 Не требуется для подписания	0224601C01FFB271AF4D07901 B91B3A7D7 с 17.06.2025 20:05 по 17.09.2026 20:05 GMT+03:00	23.12.2025 15:39 GMT+03:00 Подпись соответствует файлу документа

