

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ № 5»

Рекомендовано к реализации:

Методическим советом
МБОУ ДО ЦДО № 5
г. Красноярск

Протокол № 5
от «12» августа 2025 г.

Утверждено:

И.о. директора МБОУ ДО ЦДО № 5

г. Красноярск

Т.В. Медведева

Приказ № 289

от «13» августа 2025 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ

ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ЦИФРОВОЙ ХУДОЖНИК»

Направленность: техническая.

Уровень программы: базовый.

Возраст обучающихся: 10-12 лет.

Срок реализации программы: 1 год, 108 часов.

Составители программы:
педагог дополнительного образования
Серикова Ксения Юрьевна

Красноярск
2025

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Цифровой художник» разработана в соответствии с нормативными документами в области образования РФ:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 28.12.2024) "Об образовании в Российской Федерации";
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
4. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам" (вступ. в силу с 01.03.2023);
5. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023);
6. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.03.2016 г. № ВК-641/09 «Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей»;
7. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
8. Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 31.01.2022 № ДГ-245/06 "О направлении методических рекомендаций" (вместе с "Методическими рекомендациями по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий");
9. Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 "О методических рекомендациях" (вместе с "Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ");
10. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении СанПиН

2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа (технической направленности)» разработана на основе Федерального закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепции развития дополнительного образования детей от 04 сентября 2014г. № 1726-р., Приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам", методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ Министерства образования и науки Российской Федерации (информационное письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242), Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.

Новизна и актуальность

Актуальность программы обусловлена тем, что в современном мире цифровые технологии играют ключевую роль в различных сферах жизни, включая искусство и дизайн. Программа «Цифровой художник» отвечает актуальным социально-экономическим и социокультурным потребностям региона, предоставляя детям уникальную возможность освоить навыки рисования на графическом планшете.

Программа будет способствовать развитию креативных навыков, стимулирования культурного развития: программа направлена на развитие художественного вкуса и эстетического восприятия, что важно для формирования культурной идентичности молодежи региона.

Введение в курс цифрового рисования способствует повышению уровня цифровой грамотности, что является важным аспектом современного образования. Это отвечает потребностям региона в подготовке молодежи к вызовам цифровой экономики.

Содержание программы включает изучение основ графического дизайна, работы с программами для цифрового рисования и освоение техники работы на графическом планшете. Это позволяет детям не только развивать художественные навыки, но и осваивать современные технологии, что важно для дальнейшего образования и профессиональной деятельности.

Программа включает элементы проектного обучения, где дети могут реализовать свои идеи в рамках конкретных проектов. Это формирует навыки командной работы, критического мышления и умения презентовать свои работы, что соответствует требованиям современного рынка труда.

В процессе обучения акцентируется внимание на культурных особенностях региона, что способствует формированию уважения к местным традициям и ценностям. Это важно для воспитания гражданской ответственности и патриотизма у молодежи.

Новизна программы состоит в том, что в процессе обучения обучающиеся, передают изображения с помощью графического планшета. Современные технологии имитируют ощущения от традиционных художественных инструментов — карандашей, ручек и кистей. «Планшетное рисование» дает полную свободу для творчества, действия обучающихся ничем не ограничены: нет никакой бумаги и каких ограничений по размеру полотна. Исключается возможность «ошибок», поскольку в любой момент ученик может отменить то, что его не устраивает.

В программе прослеживается интеграция предметов, объединенных общей направленностью (история искусств, рисование, технология, основы информатики).

Таким образом, программа «Цифровой художник» является актуальной и необходимой в контексте современных социальных, экономических и культурных реалий. Она не только отвечает запросам общества на подготовку квалифицированных специалистов, но и способствует всестороннему развитию детей, формируя у них необходимые навыки для успешной жизни в цифровом мире.

Отличительные особенности программы характеризуются тем, что она вобрала в себя направление художественного цикла и технического (математики и информатики). Тем самым происходит формирование ценностей художественного направления и технического в интеграции. Происходит формирование таких ценностей как: духовные, культурные, патриотические, эстетические, а также личные ценности и материальные.

Программа основана на нескольких подходах к обучению. Первый, интерактивный подход. Программа включает в себя активное взаимодействие с учениками через использование современных технологий, что делает процесс обучения более увлекательным и динамичным. Освоение современных инструментов — графического планшета и программами для цифрового рисования (например Procreate), позволяет ученикам овладеть актуальными навыками рисования. Программа предлагает изучение различных техник цифрового рисования, таких как иллюстрация, концепт-арт, анимация и 3D-моделирование. Это позволяет ученикам экспериментировать и находить свой уникальный стиль. В рамках программы реализуются творческие проекты, где ученики могут создавать собственные работы, участвовать в конкурсах и выставках. Это развивает их креативность и уверенность в себе. Учащиеся учатся анализировать свои работы и работы других художников, что способствует развитию критического мышления и способности к самокритике.

Второй подход, на котором основана программа — индивидуальный. Программа учитывает уровень подготовки каждого ученика, предлагая персонализированные задания и рекомендации, что позволяет каждому ребенку развиваться в своем темпе.

Третий – кросс-дисциплинарный подход. Обучение включает элементы истории искусства, теории цвета и композиции, что помогает детям лучше понимать контекст своей работы и расширяет их культурный кругозор. Работа в команде. Участие в групповых проектах способствует развитию навыков командной работы, что важно для будущей профессиональной деятельности. Поддержка талантливых учеников. Программа предоставляет возможности для участия в конкурсах, выставках и мастер-классах с профессиональными художниками, что вдохновляет учеников и мотивирует их к дальнейшему развитию. Фокус на цифровой грамотности. Обучение включает не только художественные навыки, но и основы цифровой грамотности, что необходимо для успешной интеграции в современное общество.

Эти особенности делают программу «Цифровой художник» не только образовательной, но и культурно значимой, способствуя всестороннему развитию учащихся в эпоху цифровых технологий.

Адресат программы

Программа предполагает участие детей в возрасте от 10 до 12 лет. Принцип приема обучающихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка. Уровень освоения программы базовый, что предполагает освоение обучающимися специализированных знаний, обеспечение трансляции общей и целостной картины тематического содержания программы.

Срок реализации программы и объем учебных часов

Срок реализации программы 1 год. Трудоемкость обучения - 108 учебных часов.

Форма обучения и режим занятий. Согласно требованиям СанПиН, занятия проводятся 2 раза в неделю по 1,5 академических часа (108 часа в год). Продолжительность каждого занятия – 40 минут.

Форма обучения очная. В содержание занятий включаются следующие формы организации занятий: индивидуальная, работа в парах, работа в группах, самостоятельная работа.

II. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель программы - развитие творческого потенциала обучающихся посредством использования графического планшета как рабочего инструмента художника.

Задачи:

Предметные:

- познакомить обучающихся с основами растровой и векторной графики;
- обучить возможностям создания собственных изображений, используя базовый набор инструментов графических программ, а также средствам обработки готовых рисунков с целью воплощения новых творческих задач;
- обучить возможностям создания собственных изображений, на основе знания законов и средств композиции, цвета.

Метапредметные:

- развить творческий потенциал обучающихся посредством использования графического планшета как рабочего инструмента художника;
- рассмотреть возможности работы с текстом и фотографиями (преобразование, подбор к изображению, спецэффекты, создание логотипа и т.д.);
- рассмотреть возможности анимирования изображений;
- развитие коммуникативных умений.

Личностные:

- воспитание трудолюбия и аккуратности;
- развитие творческой активности и самостоятельности;
- воспитание культуры общения, умения работать в коллективе;
- воспитать творческую личность, способную к эмоционально-образному отражению своих впечатлений и размышлений
- развивать у детей художественный вкус, способность видеть и понимать прекрасное.

III. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов (1 год обучения)			Формы организации занятий	Формы аттестации, диагностики и контроля
		всего	теори я	практи ка		
Раздел 1: Дизайн и интерфейс (вводные занятия) (6 часов).						
1.1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Кисти и их художественные возможности	2	2	-	Фронтальная	
1.2.	Цветовой круг. Создание палитры. Работа со слоями.	2	1	1	Индивидуаль но- фронтальная	Тестирование
1.3.	Инструменты в procreate	2	1	1	Индивидуаль но- фронтальная	Опрос

Раздел 2: Художественные средства выразительности (8 часов).						
2.1.	Изображать можно пятном. Изображать можно линией.	2	0,5	1,5	Индивидуальная	Практическая работа
2.2.	Первичные навыки определения пропорций и понимание их значения.	2	0,5	1,5	Индивидуальная	Практическая работа
2.3.	Последовательность рисунка в procreate. Работа с подложками	4	0,5	3,5	Индивидуальная или работа в парах.	Практическая работа
Раздел 3: Композиция (6 часов).						
3.1.	Генерация разных форм	2	0,5	1,5	Работа в парах.	Практическая работа
3.2.	Работа с референсами	2	0,5	1,5	Индивидуальная фронтальная	Практическая работа
3.3.	Первичные навыки работы с композицией	2	0,5	1,5	Работа в парах.	Практическая работа
Раздел 4: Проект- стикер (8 часов).						
4.1.	Создание паттерна/ стикера	2	0,5	1,5	Индивидуальная фронтальная	Практическая работа
4.2.	Заполнение листа деталями	2	0,5	1,5	Фронтальная	Практическая работа
4.3.	Создание простого сюжета	2	0,5	1,5	Индивидуальная фронтальная	Практическая работа
4.4.	История через предметы	2	-	2	Мини-выставка	Самостоятельная работа
Раздел 5. Создание проекта (6 часов).						
5.1.	Создание проекта. Определение темы и концепции.	2	0,5	1,5	Индивидуальная фронтальная	Практическая работа
5.2.	Создание черновика проекта.	2	0,5	1,5	Индивидуальная	Практическая работа
5.3.	Оформление и защита проекта.	2	-	2	Мини-выставка	Самостоятельная работа
Раздел 6. «Колористика» (10 часов).						

6.1.	Цвет как одно из главных средств выражения. Навыки работы с палитрой Три основных цвета.	2	1	1	Индивидуаль но- фронтальная	Опрос
6.2.	Ассоциативные представления, связанные с каждым из цветов.	4	1	3	Индивидуаль но- фронтальная	Практическая работа
6.3.	Представления о симметрии. Развитие ассоциативного воображения.	2	0,5	1,5	Фронтальная	Самостоятельн ая работа
6.4.	Эмоциональная выразительность цвета. Цвет как выражение настроения, душевного состояния.	2	0,5	1,5	Индивидуаль ная	Самостоятельн ая работа

Раздел 7: Иллюстрация (16 часов).

7.1.	Работа с разными материалами	2	0,5	1,5	Индивидуаль но- фронтальная	Опрос. Практическая работа.
7.2.	Генерация разных форм	2	0,5	1,5	Индивидуаль но- фронтальная	Практическая работа
7.3.	Визуальная история иллюстрации	2	0,5	1,5	Индивидуаль но- фронтальная	Практическая работа.
7.4.	Создание истории персонажа через детали	4	1	3	Индивидуаль но- фронтальная	Практическая работа.
7.5.	Совмещение предметов и свойств	4	1	3	Индивидуаль но- фронтальная	Опрос. Практическая работа.
7.6.	Характер персонажа через форму. Подбор фона для персонажа	2	0,5	1,5	Индивидуаль но- фронтальная	Самостоятельн ая работа.

Раздел 8: Иллюстрация для бренда (16 часов).

8.1.	Создание персонажа и его стилистики	2	0,5	1,5	Индивидуаль но- фронтальная	наблюдение, беседа, опрос, практическая работа
8.2.	Инфографика	4	0,5	3,5	Индивидуаль но-	наблюдение, беседа, опрос,

					фронтальная	практическая работа
8.3.	Визуальная история иллюстраций. Принципы создания стилистического единства и разнообразия в серии иллюстраций.	10	1	9	Индивидуально-фронтальная	наблюдение, беседа, опрос, практическая работа
Раздел 9: Художественный коллаж (4 часа).						
9.1.	Виды цифрового коллажа и сферы его использования. Генерация идей.	2	1	1	Индивидуально-фронтальная	наблюдение, беседа, опрос, практическая работа
9.2.	Серия коллажных иллюстраций к журнальной статье.	2	0,5	1,5	Индивидуально-фронтальная	наблюдение, беседа, опрос, практическая работа
Раздел 10: Визуальный сторителлинг (10 часов).						
10.1	Подбор и трансформация сюжета для визуальной истории.	2	0,5	1,5	Индивидуально-фронтальная	Опрос. Практическая работа.
10.2.	Дизайн персонажей.	2	0,5	1,5	Индивидуально-фронтальная	Практическая работа
10.3.	Декорации для визуальной истории.	2	0,5	1,5	Индивидуально-фронтальная	Практическая работа.
10.4.	Композиция и последовательность кадров.	4	0,5	3,5	Индивидуально-фронтальная	Практическая работа.
Раздел 11. Проект-комикс (16 часа).						
11.1	Принципы создания комикса.	6	1	5	Индивидуально-фронтальная	Опрос. Практическая работа.
11.2	Характер и эмоции персонажей.	6	1	5	Индивидуально-фронтальная	Опрос. Практическая работа.
11.3	Светотень и цвет. Создание обложки.	4	0,5	3,5	Индивидуально-фронтальная	Опрос. Практическая работа.

Раздел 12: Итоговая аттестация (2 часа).						
12.1	Итоговые выставки работ, конкурсы.	2	-	2		Самостоятельная работа.
	Итого часов:	108	24,5	83,5		

IV.СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПРОГРАММЫ

Раздел 1: Дизайн и интерфейс (вводные занятия) (6 часов).

Тема 1.1 Инструктаж по технике безопасности. Кисти и их художественные возможности

Теория: Инструктаж по технике безопасности при работе с компьютером. Разбор кистей и их художественных возможностей.

Практика: Создание рисунка разными кистями

Тема 1.2 Цветовой круг. Создание палитры. Работа со слоями.

Теория: Разбор цветового круга и теории цвета.

Практика: Рисование цифрового круга Иттена при помощи пипетки и смешения цветов.

Тема 1.3 Инструменты в procreate

Теория: Изучения интерфейса программы procreate

Практика: Создание словаря по использованию программы

Раздел 2: Художественные средства выразительности (8 часов).

Тема 2.1 Изображать можно пятном. Изображать можно линией.

Теория: Изучение значения ритма линий, роль ритма. Изучение теории понятия *силуэт, тон, ритм* в изобразительном искусстве.

Практика: Создание изображения с использованием выразительных возможностей пятна и линии.

Тема 2.2 Первичные навыки определения пропорций и понимание их значения.

Теория: Изучение пропорций и золотого сечения

Практика: Создание чек-листа по теме

Тема 2.3 Последовательность рисунка в procreate. Работа с подложками

Теория: Изучение теории слоев.

Практика: Выполнение послойного рисунка

Раздел 3: Композиция (6 часов).

Тема 3.1 Генерация разных форм

Теория: Изучение простых форм объекта. Расположение их в пространстве листа

Практика: Создание чек-листа по теме

Тема 3.2 Работа с референсами

Теория: Изучение понятие референс. Способы поиска референсов в интернете и преобразование в свой рисунок

Практика: Творческая работа по теме

Тема 3.3 Первичные навыки работы с композицией

Теория: Теоретические основы композиции: равновесие, гармония, ритм

Практика: Создание изображений на равновесие, гармонию и ритм.

Раздел 4: Проект- стикер (8 часов).

4.1 Создание паттерна/ стикера

Теория: Теоретические основы определение цели и концепции, исследование и вдохновение, изучение примеров паттерна

Практика: Написание цели и концепции

4.2. Заполнение листа деталями

Теория: Что такое детали? Как они украшают рисунок? Из каких деталей складывается общая картинка?

Практика: разработка деталей творческого проекта

4.3. Создание простого сюжета

Теория: Что такое сюжет? Как его использовать в своей творческой работе.

Практика: Разработка сюжета для творческого проекта

4.4. История через предметы

Теория: Как раскрывать историю через предметы

Практика: Доработка творческого проекта

Раздел 5. Создание проекта (6 часов).

5.1. Создание проекта. Определение темы и концепции.

Теория: Как выбрать тему для своего творческого проекта?

Практика: Определение темы и концепции группового творческого проекта

5.2. Создание черновика проекта.

Теория: Теоретические аспекты оформления проекта?

Практика: Создание черновика проекта

5.3. Оформление и защита проекта.

Теория: Аспекты защиты своего творческого проекта

Практика: Оформление и защита своего творческого проекта.

Раздел 6. «Колористика» (10 часов).

6.1. Цвет как одно из главных средств выражения. Навыки работы с палитрой. Три основных цвета.

Теория: Теоретические основы цвета

Практика: создание работ на основе разных цветовых сочетаний.

6.2. Ассоциативные представления, связанные с каждым из цветов.

Теория: Что такое ассоциации в цвете?

Практика: Создание ассоциативных работ

6.3. Представления о симметрии. Развитие ассоциативного воображения.

Теория: Цветовая симметрия, при которой три или более цветов меняются местами в симметричном узоре.

Практика: Создание ассоциативных изображений в цвете

6.4. Эмоциональная выразительность цвета. Цвет как выражение настроения, душевного состояния.

Теория: Эмоции как психические реакции человека на внешние и внутренние воздействия, основанные на субъективном переживании жизненных смыслов и определяющие мысли, и действия человека.

Практика: Создание чек-листа по теме занятия

Раздел 7: Иллюстрация (16 часов).

7.1. Работа с разными материалами

Теория: Какие кисти и материалы можно использовать в создании иллюстрации.

Практика: создание чек-листа по теме

7.2. Работа с брифами

Теория: Что такое бриф и как правильно его составлять?

Практика: Составление брифа

7.3. Работа над скетчами

Теория: Что такое скетч и как его нарисовать?

Практика: Создание скетча

7.4. Создание истории персонажа через детали

Теория: Что такое характер и сторитейлинг персонажа, через какие инструменты изображать?

Практика: Создание истории персонажа через детали.

7.5. Совмещение предметов и свойств

Теория: Теоретические основы совмещения предметов и свойств

Практика: Создание изображения по теме

7.6. Характер персонажа через форму. Подбор фона для персонажа

Теория: Теория создания фона. Передача характера через формы.

Практика: Создание фона.

Раздел 8: Иллюстрация для бренда (16 часов).

8.1. Создание персонажа и его стилистики

Теория: Изучение понятия стилистика. Изучение создания персонажа. Стилистика персонажа.

Практика: Создание изображения с персонажем и его стилистикой.

8.2. Инфографика

Теория: Метод визуализации информации. Привлечение внимания зрителя. Типы инфографики и примеры использования

Практика: Создание чек-листа по теме

8.3. Визуальная история иллюстрации. Принципы создания стилистического единства и разнообразия в серии иллюстраций.

Теория: Разбор серии иллюстраций

Практика: Создание серии иллюстраций

Раздел 9: Художественный коллаж (4 часа).

9.1. Виды цифрового коллажа и сферы его использования. Генерация идей.

Теория: Теоретические основы видов цифрового коллажа и сферы его использования. Генерация идей.

Практика: разработка творческого проекта

9.2. Серия коллажных иллюстраций к журнальной статье.

Теория: Что такое серия коллажных иллюстраций. Виды иллюстраций.

Практика: Разработка серии коллажных иллюстраций.

Раздел 10: Визуальный сторителлинг (10 часов).

10.1 Подбор и трансформация сюжета для визуальной истории.

Теория: Как подобрать сюжет для изображения.

Практика: Создание изображения.

10.2. Дизайн персонажей.

Теория: Разбор дизайна персонажей.

Практика: Создание дизайна персонажей

10.3. Декорации для визуальной истории.

Теория: Теория декорации для создания визуальной истории.

Практика: Создание декорации для визуальной истории.

10.4. Композиция и последовательность кадров.

Теория: Раскадровка. Последовательность кадров.

Практика: Создание композиции и последовательности кадров.

Раздел 11. Проект-комикс (16 часа).

Теория: Основы создания комикса.

Практика: Выбор сюжета для индивидуального проекта.

11.1 Принципы создания комикса.

Теория: Теоретические принципы создания комикса.

Практика: Выявить принципы и придерживаясь им наметить проект комикса.

11.2 Характер и эмоции персонажей.

Теория: Изучение отображения характера и эмоции героев в комиксе.

Практика: Написание характера и эмоций персонажей.

11.3 Светотень и цвет. Создание обложки.

Теория: Изучение света и тени и создания обложки.

Практика: Создание обложки.

Раздел 12: Итоговая аттестация (2 часа).

V. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты:

- понимание значения творчества и искусства в жизни человека и общества, восприятие и характеристика образов, представленных в литературных произведениях;
- способность высказывать собственное суждение;
- умение обсуждать коллективные и индивидуальные результаты творческой деятельности;
- умение использовать различные материалы и средства для передачи замысла в собственной деятельности;
- моделирование новых образов путём трансформации известных.

Метапредметные результаты:

- умение видеть и воспринимать проявления культуры в окружающей жизни (дизайн);
- активное использование выразительных возможностей различных материалов (технологии, ИЗО, окружающего мира);
- в обогащении ключевых компетенций (коммуникативных, деятельностных и др.);
- умение организовать самостоятельную творческую деятельность, выбирать средства для реализации творческого замысла;
- оценивание результатов творческой деятельности, собственной и других детей.

Личностные результаты:

- эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру (природе, семье, Родине);
- художественный вкус и способность к эстетической оценке окружающей жизни;
- способность применять полученные знания в своей собственной творческой деятельности;
- навыки использования различных материалов для работы в разных техниках, стремление использовать умения для создания красивых вещей или их украшения.

VI. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество о учебных недель	Количество о учебных часов в год	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной, итоговой аттестации
1 год обучения (базовый уровень)	09.09. 2025	31.05. 2026	36	108	2 раза в неделю по 1,5 ак. часа.	Промежуточная 21.12.- 28.12.2025 Итоговая 19.05.- 26.05.2026

VII. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение:

Освоение программы «Цифровой художник» требует наличие учебного кабинета. Помещение кабинета должно соответствовать требованиям санитарно-эпидемиологических правил и нормативов и быть оснащено типовым оборудованием, в том числе специализированной

учебной мебелью, необходимой для организации занятий, хранения и показа, и средствами обучения, достаточными для выполнения требований к уровню подготовки обучающихся.

Перечень оборудования, инструментов и материалов, необходимых для реализации программы:

- столы, стулья;
- шкафы для выставочных работ;
- папки с наглядными материалами: схемами;
- компьютеры или ноутбуки;
- графические планшеты;

В кабинете должно быть мультимедийное оборудование, компьютер, сеть.

Информационное обеспечение:

Интернет-источники:

-

[https://p23.навигатор.дети/образования/детей/Красноярского края](https://p23.навигатор.дети/образования/детей/Красноярского_края)».

-

<http://www.dop-obrazovanie.com/>
внешкольном образовании

-

<http://news.redu.ru> - рассылка новостей в рамках проекта “Развитие исследовательской деятельности учащихся в России”

-

<http://www.redu.ru> - сайт Центра развития исследовательской деятельности учащихся.

Кадровое обеспечение:

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа обеспечена квалифицированными кадрами, образование которых соответствует профилю ДОП.

VIII. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Средством проверки знаний, умений и навыков является разработанная диагностическая методика.

Контроль знаний в группах должен осуществляться строго дифференцированно, исходя из возрастных, физических, психологических особенностей развития каждого отдельного учащегося.

Реализация программы даёт учащимся представление о различных видах рукоделия, формирует умения и навыки учащихся по техническому исполнению изделий, а также воспитывает стремление творчески подходить к работе.

В основе методики лежит изучение программы на трех уровнях:

- восприятие — посещение музеев, показ детских работ;
- воспроизведение — дети выполняют изделие по заданному образцу;

творчество — выполнение разнообразных текстильных изделий по личному замыслу.

Программа предусматривает различные формы контроля в процессе обучения:

Текущий контроль - осуществляется на каждом занятии путем устного и фронтального опроса, постоянный контроль на каждом занятии, взаимоконтроль детей, коллективный разбор ошибок и их устранение.

Тематический контроль - по окончании темы проходят обобщающие, творческие занятия, где дети показывают свои знания и умения, полученные в ходе работы. Итогом является тематическая выставка работ детей.

Итоговый контроль – в конце учебного года проводится выставка или защита творческих проектов, мониторинг достижения результатов по итогам учебного года.

Данные формы контроля помогают выявить достижения обучающихся в освоении знаний и определить уровень умений в практической деятельности на каждом занятии и в конце темы.

При этом используются следующие формы работы:

Теоретические занятия:

Практические задания по изучаемой теме:

Оздоровительные моменты на занятиях:

- подвижные игры;
- дыхательная гимнастика;
- гимнастика для глаз.

IX. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

В процессе реализации программы применяются методы и приемы обучения, основанные на общении, диалоге педагога и учащихся, развитии творческих способностей детей:

- наглядно-слуховой метод (личный показ педагога с комментариями);
- наглядно-зрительный метод (личный показ педагога, просмотр образцов);
- словесный метод (рассказ, объяснение);
- практический метод (совместная работа по созданию мягких игрушек);
- репродуктивный метод (объяснение нового материала на основе пройденного);
- метод формирования интереса к учению (создание ситуаций успеха, приёмы занимательности);
- метод творческих заданий (творческие задания по теме занятия);
- проблемный (поиск способов разрешения проблемных ситуаций);
- поисково-исследовательский (подготовка к проектной деятельности);
- метод самоконтроля, формирования ответственности в обучении (самостоятельная работа учащихся, подготовка к выставкам, анализ собственного изготовления сувенира);

– метод контроля (индивидуальный опрос, фронтальный опрос, тест, наблюдение, творческие задания).

Х. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.

1. Вельская, В. А. Рисованный фильм: история, теория, практика / В. А. Вельская. – М.: Искусство, 1984. – 232 с.
2. Гроенстин Т. Система комиксов / Т. Гроенстин. – М.: Новое литературное обозрение, 2019. – 144 с.
3. Дункан Р., Смит М. История комиксов / Р. Дункан, М. Смит. – М.: Эксмо, 2019. – 384 с.
4. Иттен И. Искусство цвета / И. Иттен. – М.: Д. Аронов, 2007. – 96 с.
5. Волков Н.Н. Композиция в живописи / Н.Н. Волков. – М.: Искусство, 1977. – 275. с.
6. Алпатов М.В. Композиция в живописи / М.В. Алпатов. – М.: Искусство, 1940. – 132 с.
7. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства / Р.В. Паранюшкин. – Ростов н/Д: Феникс, 2005. – 96 с.
8. Громова Т. В. Инфографика: теория и практика / Т. В. Громова. – М.: Питер, 2019. – 180 с.
9. Кривуля, Н. В. Анимация от А до Я: теория и практика / Н. В. Кривуля. – М.: АСТ, 2017. – 320 с.
10. Лидвелл У., Холден К., Батлер Дж. Универсальные принципы дизайна / У. Лидвелл, К. Холден, Дж. Батлер. – СПб.: Питер, 2012. – 272 с.
11. Круг С. Не заставляйте меня думать! / С. Круг. – М.: Вильямс, 2008. – 224 с.
12. Речинский А.В. Usability: Практическое руководство по разработке удобных интерфейсов / А.В. Речинский. – М.: Кудиц-Образ, 2007. – 320 с.
13. Шнайдерман Б., Плаза Де Лас Лукес Р., Кларксон М. и др. Проектирование пользовательского интерфейса. Стратегии эффективного взаимодействия человека и компьютера / Б. Шнайдерман, Р. Плаза Де Лас Лукес, М. Кларксон и др. – СПб.: Питер, 2013. – 672 с.
14. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – М.: Прогресс, 1974. – 392 с.
15. Халфо, Л. Иллюстрация. Визуальный гид по креативным техникам / Л. Халфо. – М.: Эксмо, 2019. – 224 с.
16. Художник комиксов. Полное руководство / Под ред. Э. Банна. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 240 с.