

Комитет по делам образования города Челябинска  
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования  
«Дворец пионеров и школьников им. Н.К. Крупской г. Челябинска»



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
«Цифровое искусство»**

Направленность Программы: техническая  
Возраст учащихся: 10-16 лет  
Срок реализации: 1 год  
Год разработки Программы: 2024

**Автор-составитель:**  
Бояков Артур Павлович,  
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2024 г.

## Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка.....	3
Раздел 2. Содержание Программы.....	8
Учебный план Программы.....	8
Содержание Программы.....	9
Раздел 3. Воспитательная деятельность.....	20
Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы.....	24
Раздел 5. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	26
Приложение 1. Календарный учебный график Программы.....	29
Приложение 2. Карточка Программы.....	30
Приложение 3. Контрольно-измерительные материалы.....	32

## РАЗДЕЛ 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ред. от 25.12.2023).
2. Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (ред. от 28.04.2023).
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 №996-р).
4. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 №2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания» (рзд.VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи)».
6. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» 07.12.2018, протокол №3).
7. Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (ред. от 08.12.2023).
8. Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 №1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года и плана мероприятий по ее реализации».
10. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
11. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (с изм. и доп. от 21.04.2023).
12. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации №882, Министерства просвещения Российской Федерации №391 от 05.08.2020 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ» (вместе с «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ») (ред. от 22.02.2023).



13. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 №114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

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

15. Методические рекомендации по проектированию общеобразовательных программ (включая разноуровневые программы), разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «МГПУ», ФГАУ «ФИРО» и АНО дополнительного профессионального образования «Открытое образование» (письмо Минобрнауки России №09-3242 от 18.11.2015).

16. Закон Челябинской области от 30.08.2013 №515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (ред. от 29.01.2024).

17. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «**Цифровое искусство**» (далее – Программа): техническая.

**Уровень освоения Программы:** базовый.

**Актуальность Программы** обусловлена тем, что в настоящее время возникает необходимость в новых подходах к освоению искусств, способных решать современные задачи эстетического восприятия и развития личности в целом.

В современном мире все больше сфер жизни переходят в цифровую плоскость. Образование не является исключением. Программа «Цифровое искусство» поддерживает эту тенденцию, обучая детей основам цифрового творчества и графического дизайна. Занятия в рамках образовательной программы предлагают обучающимся возможность экспериментировать с различными инструментами и технологиями, что способствует развитию их творческого потенциала; обучающиеся имеют возможность не только потреблять цифровой контент, но и создавать его самостоятельно, что является стимулом для обучения и развития. В будущем многие профессии будут связаны с цифровыми технологиями. Программа «Цифровое искусство» может стать стартовой площадкой для тех, кто хочет связать свою карьеру с дизайном, анимацией или разработкой игр.

Родители стремятся дать своим детям качественное и современное образование. Программа «Цифровое искусство» удовлетворяет этот запрос, предлагая образовательный контент, соответствующий современным стандартам и потребностям рынка труда.

Таким образом, Программа актуальна как с точки зрения адаптации образования к современным социальным тенденциям, так и с позиции удовлетворения потребностей и интересов современных детей и их родителей.

**Воспитательный потенциал Программы**

Программа технической направленности нацелена на воспитание у обучающихся художественного вкуса, развитие творческой инициативы, самостоятельности, приобретение навыков и опыта при создании простых, а затем и сложных художественных замыслов. Воспитательная функция Программы включает в себя несколько аспектов, которые способствуют развитию ребенка и формированию его личности. Вот некоторые из них:

1. Развитие творческих способностей: Программа по цифровому искусству позволяет детям экспериментировать с различными техниками и стилями, что стимулирует их творческие способности и воображение.

2. Формирование критического мышления: обучающиеся учатся анализировать и оценивать свои работы, а также работы других детей, что способствует развитию критического мышления и аналитических навыков.

3. Воспитание чувства ответственности: участие в проекте или совместное создание произведения искусства требует от детей чувства ответственности и умения работать в команде.

4. Развитие коммуникативных навыков: работа в группе или обмен мнениями о творческих работах помогает обучающимся развивать коммуникативные навыки и уважение к чужому мнению.

5. Формирование эстетического вкуса: Программа помогает обучающимся познакомиться с различными стилями и направлениями искусства, что способствует формированию эстетического вкуса и культурного развития.

Данная Программа призвана сформировать у обучающихся основы творческого подхода при выполнении заданий цифровыми инструментами изобразительной деятельности.

Также в содержание Программы включены темы: «Мой Дворец» и «Мой выбор». Тема «Мой Дворец» предполагает знакомство с историей и традициями Дворца. Тема «Мой выбор» рассчитана на профессиональную ориентацию обучающихся через знакомство с профессиями художественной сферы.

#### **Отличительные особенности Программы**

Программа «Цифровое искусство» обладает несколькими отличительными особенностями, которые делают её привлекательной и полезной для развития творческих способностей и технических навыков юных пользователей:

1. Интуитивно понятный интерфейс: Программа разработана с учетом возрастных особенностей обучающихся, что позволяет им легко осваивать инструменты и функции без сложностей.

2. Разнообразие инструментов и эффектов: В Программе представлен широкий набор инструментов для рисования, таких как кисти, карандаши, акварель и др., а также различные фильтры и эффекты для создания уникальных художественных работ.

3. Совместная работа и обмен: Программа предоставляет возможность для совместной работы и обмена своими творениями с друзьями или членами сообщества.



4. Безопасная среда: Программа обеспечивает безопасную среду для работы обучающихся, не предоставляя доступ к нежелательному контенту или ненадлежащим контактам.

5. Возможность экспорта и печати: результаты работы обучающихся могут быть легко экспортированы в различные форматы или напечатаны для демонстрации их достижений.

**Адресат Программы:** 10-16 лет.

*Младший школьный возраст - 7-11 лет.* Ключевым, психолого-педагогическим аспектом данного возрастного периода является развитие психики детей на основе ведущей деятельности – учения. Младшие обучающиеся отличаются остротой и свежестью восприятия, своего рода созерцательной любознательностью. Восприятие на этом уровне психического развития связано с практической деятельностью ребёнка.

*Средний школьный возраст - 12-14 лет.* Одним из ключевых факторов, характеризующих средний школьный возраст, является развитие мышления. Идеальная форма – то, что ребенок осваивает в этом возрасте, с чем он реально взаимодействует, – это область моральных норм, на основе которых строятся социальные взаимоотношения. Общение со своими сверстниками – ведущий тип деятельности в этом возрасте. В данном возрасте стабилизируются черты характера и основные формы межличностного поведения. Период характеризуется особым вниманием ребёнка к собственным недостаткам.

*Старший школьный возраст - 15-17 лет.* У старших школьников активно формируются устойчивые ценности и системы ценностей, корректируется мировоззрение. Все чаще старший школьник начинает руководствоваться сознательно поставленной целью, появляется стремление углубить знания в определенной области, возникает стремление к самообразованию.

Объем, структура, содержание, формы и методы обучения определены в соответствии с возрастными, физиологическими и психологическими особенностями обучающихся.

Программа может быть реализована для детей с ОВЗ, включенных в группу обучающихся по Программе. В случае запроса родителей (законных представителей) обучающихся на индивидуальное сопровождение разрабатывается «индивидуальный образовательный маршрут по освоению дополнительной общеразвивающей программы».

Оптимальное количество обучающихся по Программе (в одной группе) – 15 человек.

**Цель Программы:** развитие творческого потенциала обучающихся через освоение компьютерной графики.

**Задачи Программы:**

*Личностные:*

- развитие эмоционально-ценностного отношения к окружающему миру (знаниям, культуре, человеку);
- развитие целеустремленности и трудолюбия.

*Метапредметные:*

- развить умение планировать и осуществлять свою деятельность;
- развить навыки конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм.

*Предметные:*

- изучить и освоить основы цифрового искусства;
- приобрести опыт создания художественного образа в графическом редакторе.

**Планируемые образовательные результаты,** которые приобретет обучающийся по итогам освоения Программы

*Личностные:*

- демонстрирует эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру (знаниям, культуре, человеку);
- проявляет целеустремленность и трудолюбие.

*Метапредметные:*

- умеет планировать и осуществлять свою деятельность;
- умеет конструктивно взаимодействовать внутри коллектива на основе принятых социальных норм.

*Предметные:*

- владеет основами изобразительного искусства;
- имеет опыт создания художественного образа в графическом редакторе.

**Объем Программы:** 148 часов.

**Форма обучения:** очная. Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

**Виды занятий:** объяснение, беседа, практическое занятие, презентация проекта.

**Срок реализации Программы:** 1 год.

**Режим занятий:** два раза в неделю по два академических часа; перерыв между занятиями 10 мин.



## Раздел 2. Содержание Программы

### 2.1 Учебный план модульной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровое искусство»

Предмет: компьютерная графика

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Введение в Программу</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	
1.1	«Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности	2	2	-	
1.2	Основы композиции	2	1	1	
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. Рисунок</b>	<b>22</b>	<b>5</b>	<b>17</b>	
2.1	Что умеет стилус?	6	2	4	
2.2	Графические художественно-выразительные средства	8	2	6	
2.3	Форма предметов	8	1	7	
<b>3.</b>	<b>Раздел 3. Живопись</b>	<b>62</b>	<b>10</b>	<b>52</b>	
3.1	Цветовой круг	8	1	7	
3.2	Теплые и холодные цвета	4	1	3	
3.3	Основные приемы в живописи	8	1	7	
3.4	Контрасты черного и белого	4	1	3	
3.5	Композиция в цифровом искусстве	8	1	7	
3.6	Рисование с референсов	6	1	5	
3.7	рисование	8	1	7	
3.8	Русское народное творчество в цифре	6	1	5	
3.9	Скетчинг	4	1	3	
3.10	Рисование объектов. Текущий контроль	6	1	5	творческое задание
<b>4.</b>	<b>Раздел 4. Фирменный стиль</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	
4.1	Дизайн объектов	6	1	5	
4.2	Дизайн персонажей	8	2	6	
<b>5.</b>	<b>Раздел 5. Дизайн</b>	<b>26</b>	<b>4</b>	<b>22</b>	
5.1	Построение и план локации	6	1	5	
5.2	Возможности 3D-конструирования	6	1	5	
5.3	Оформление локации	8	1	7	
5.4	Дизайн-проект игровых объектов	6	1	5	
<b>6.</b>	<b>Раздел 6. Иллюстрация</b>	<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	
6.1	Персонажи	6	1	5	
6.2	Декоративные элементы одежды	8	2	6	
<b>7.</b>	<b>Раздел 7. «Мой выбор»: мир профессий</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>	

7.1	«Мой выбор»: «Цифровой художник: создание искусства на компьютере»	4	1	3	
7.2	Итоговое занятие «Цифровое искусство». Промежуточная аттестация	2	-	2	презентация проекта
<b>Итого:</b>		<b>148</b>	<b>29</b>	<b>119</b>	

### 2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровое искусство»

**Раздел 1. Введение в Программу (4 часа).**

**Тема 1.1 «Мой дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности**

Теория (2 часа).

Беседа о Дворце пионеров и школьников им. Н.К. Крупской и его традициях. Инструктаж по технике безопасности, правила поведения в учреждении при возникновении чрезвычайной ситуации. Правила поведения на занятиях. План работы группы на учебный год.

**Тема 1.2 Основы композиции (2 часа).**

Теория (1 час).

Беседа об истории «композиции» и её правилах. Объяснение основных принципов композиции:

- Равновесие: симметричное и асимметричное.
- Пропорции и масштаб: соотношение размеров объектов на изображении.
- Ритм и повтор: чередование элементов и повторение форм для создания динамики.
- Контраст: сопоставление элементов с разными характеристиками (цвет, форма, текстура).

- Фокусное пятно: выделение главного объекта на изображении. Показ примеров цифровых работ с различными композиционными решениями. Культура труда и организация трудового процесса, подготовка рабочего места. Режим работы.

Практика (1 час).

Выполнение задания. Задание: создать цифровое изображение на заданную тему (например, «Природа» или «Город») с использованием изученных принципов композиции. Работа обучающихся за компьютерами с использованием графического редактора. Консультирование и помощь педагога в процессе работы. Обсуждение результатов.

**Раздел 2. Рисунок (22 часа).**

**Тема 2.1 Что умеет стилус? (6 часов).**

Теория (2 часа).



Роль рисунка в искусстве: основная и вспомогательная. Красота и разнообразие природы, человека, зданий, предметов, выраженных средствами рисунка. Различие между цифровым рисунком и традиционным. Базовые приемы работы в графической программе. Приемы работ с кистями и их настройка в программе для рисования. Настройки кистей в программе, кисти, имитирующие карандаш, работа с пером планшета как с карандашом, сходства отличия.

#### Практика (4 часа).

Рисование сложных форм и составление объекта из простых форм с помощью графической программы. Изображение деревьев, птиц, животных, роботов: общие и характерные черты.

### **Тема 2.2 Графические художественно-выразительные средства (8 часов).**

#### Теория (2 часа).

Многообразие линий (тонкие и толстые, прямые и волнистые, плавные и острые, закругленные спиралью, летящие) и их знаковый характер. Линия, штрих, пятно и художественный образ.

#### Практика (6 часов).

Выполнение задания: передача с помощью линии эмоционального состояния природы, человека, животного.

#### Практическая часть:

- Задание для обучающихся: создание простой цифровой композиции с использованием изученных графических средств.
- Оказание индивидуальной помощи педагогом.
- Обсуждение и анализ созданных работ с точки зрения использования графических средств.

#### Групповая работа:

- Разделение на группы для совместного создания более сложной цифровой композиции.
- Обсуждение плана работы и распределение обязанностей в группе.
- Совместное создание композиции с использованием различных графических средств.
- Презентация работ и обсуждение.

### **Тема 2.3 Форма предметов (8 часов).**

#### Теория (1 час).

Разнообразие форм предметного мира и передача их на плоскости и в цифровом пространстве. Сходство и контраст форм. Простые и геометрические формы. Трансформация форм. Влияние форм на представление о его характере. Силуэт. Цифровое и Классическое восприятие искусства. Анализ цвета и мазков.

#### Практика (7 часов).

Определение строения и поиск геометрических форм для создания зарисовок (Куб, Ваза, Ветка). Знакомство с интерфейсом графических программ и изучения работы с формой (Adobe Photoshop). Практическая работа:

- Создание зарисовок куба, вазы и ветки в Adobe Photoshop с использованием геометрических форм.
- Редактирование и улучшение зарисовок с помощью инструментов и эффектов.
- Подведение итогов и обсуждение результатов практической работы.

### **Раздел 3. Живопись (62 часа).**

#### **Тема 3.1 Цветовой круг (8 часов).**

##### Теория (1 час).

Основные и составные цвета. Смешение цветов. Передача с помощью цвета характера персонажа, его эмоционального состояния.

##### Практика (7 часов).

Задание: создать свой собственный цветовой круг, используя инструменты графического редактора. Педагог помогает обучающимся освоить базовые функции графического редактора, такие как выбор цвета, заливка, круглый выбор и т.д. Обсуждение цветовых решений и использованных техник.

##### **Пример заданий:**

##### **Задание 1: Создание цветового круга**

Цель: Научить детей создавать свой собственный цветовой круг с помощью графического редактора.

##### Инструкция:

1. Откройте графический редактор, такой как Paint, GIMP или Adobe Photoshop.
2. Нарисуйте круг с помощью инструмента "Эллипс" или "Перо".
3. Выберите инструмент "Заливка" или "Цвет" для заполнения круга цветом.
4. Создайте новый слой для каждого цвета в цветовом круге.
5. Используйте основные цвета (красный, синий, желтый) и вторичные цвета (оранжевый, фиолетовый, зеленый), чтобы заполнить круг.
6. Расположите цвета в правильном порядке, следуя цветовому кругу.
7. Сохраните свою работу и покажите ее учителю или друзьям.

##### **Задание 2: Создание цветового круга с использованием градиента**

Цель: Научить детей создавать цветовой круг с использованием градиента.

##### Инструкция:

1. Откройте графический редактор, такой как Paint, GIMP или Adobe Photoshop.
2. Нарисуйте круг с помощью инструмента "Эллипс" или "Перо".
3. Выберите инструмент "Градиент" или "Цвет" для заполнения круга цветом.
4. Создайте новый слой для каждого цвета в цветовом круге.
5. Используйте основные цвета (красный, синий, желтый) и вторичные цвета (оранжевый, фиолетовый, зеленый), чтобы заполнить круг.
6. Расположите цвета в правильном порядке, следуя цветовому кругу.
7. Создайте градиент между каждыми двумя соседними цветами, чтобы показать переход от одного цвета к другому.
8. Сохраните свою работу и покажите ее учителю или друзьям.

##### **Задание 3: Создание цветового круга с использованием текстуры**

Цель: Научить детей создавать цветовой круг с использованием различных текстур.

##### Инструкция:



1. Откройте графический редактор, такой как Paint, GIMP или Adobe Photoshop.
2. Нарисуйте круг с помощью инструмента "Эллипс" или "Перо".
3. Выберите инструмент "Заливка" или "Цвет" для заполнения круга цветом.
4. Создайте новый слой для каждого цвета в цветовом круге.
5. Используйте основные цвета (красный, синий, желтый) и вторичные цвета (оранжевый, фиолетовый, зеленый), чтобы заполнить круг.
6. Расположите цвета в правильном порядке, следуя цветовому кругу.
7. Выберите различные текстуры для каждого цвета, такие как пятна, полосы или узоры.
8. Примените текстуру к каждому цвету с помощью инструмента "Текстура" или "Фильтр".
9. Сохраните свою работу и покажите ее учителю или друзьям.

### **Тема 3.2 Теплые и холодные цвета (4 часа).**

#### Теория (1 час).

Знакомство с понятием теплые и холодные цвета и оттенки. Основные и составные цвета, получение светлых и темных оттенков. Дискуссия о том, где и как можно использовать теплые и холодные цвета в искусстве.

#### Практика (3 часа).

Выполнение рисунков с использованием светлых и темных тонов. Теплые цвета «кружка», холодные цвета «кружка». Смешивание и подбор цвета в палитрах RGB и CMYK.

Практическая работа:

- Разделить обучающихся на группы и дать каждой группе задание создать цифровое произведение искусства, используя теплые или холодные цвета.
- Консультирование и помощь обучающимся в процессе работы.
- Обсуждение и презентация работ.

### **Тема 3.3 Основные приемы в живописи (8 часов).**

#### Теория (1 час).

Живописные материалы. Красота и разнообразие природы, человека, зданий, предметов, выраженных средствами живописи. Цвет – основа языка живописи. Выбор средств художественной выразительности для создания живописного образа в соответствии с поставленными задачами. Образы природы и человека в живописи.

#### Практика (7 часов).

Выполнение работ. Материалы. Знакомство с функциями графических программ (штрихи, заливка. Копирование/вставка, штамп).

Практическая часть:

- Разделение на группы.
- Выполнение каждой группой задания на применение одного из основных приемов в цифровой живописи.
- Обсуждение результатов работы каждой группы и

### **Тема 3.4 Контрасты черного и белого (4 часа).**

#### Теория (1 час).

Роль белых и черных красок в эмоциональном звучании и выразительность образа. Эмоциональные возможности цвета, техника наложение цвета в программе (Adobe Photoshop). Понятием «контраст» и его значением в фотографии.

#### Практика (3 часа).

Ретушь фотографий путем изменения контрастов. Пошаговые действия обучающихся:

1. Выбор фотографии: обучающиеся выбирают фотографию, которую они хотят отретушировать.
2. Открытие программы: обучающиеся открывают программу для цифрового искусства, такую как Adobe Photoshop, GIMP или другой подходящий инструмент.
3. Импорт фотографии: обучающиеся импортируют выбранную фотографию в программу, используя соответствующие инструменты.
4. Изучение и применение инструментов: использование инструментов и функций программы для изменения контраста. Например, это может быть инструмент «Уровни» или «Картинка», где есть возможность регулировать контраст.
5. Ретушь фотографии.
6. Оценка результатов.

### **Тема 3.5 Композиция в цифровом искусстве (8 часов).**

#### Теория (1 час).

Элементарные приёмы композиции на плоскости и в цифровом пространстве. Понятия: горизонталь, вертикаль, диагональ в построении композиции. Пропорции и перспектива. Понятия: линия горизонта, ближе- больше, дальше- меньше, загораживания. Роль контраста в композиции: низкое и высокое, большое и маленькое, тонкое и толстое, темное и светлое, спокойное и динамичное и т.д. Композиционный центр (зрительный центр композиции). Главное и второстепенное композиции, симметрия и асимметрия. Обсуждение важности композиции в искусстве. Показ примеров цифровых работ с различными композиционными решениями. Объяснение основных принципов композиции:

- a. Равновесие: симметричное и асимметричное.
- b. Пропорции и масштаб.
- c. Экспозиция и акценты.
- d. Перспектива и глубина.
- e. Ритм и повтор. Показ примеров и обсуждение каждого принципа.

#### Практика (7 часов).

Выполнение задания:

- разделение на группы;
- каждая группа получает задание создать композицию на заданную тему (например, городской пейзаж, природа, фантастический мир) с использованием цифровых инструментов (программа для рисования, такие как Adobe Photoshop, GIMP или Krita);
- педагог консультирует группы, помогает применять принципы композиции в своих работах. Презентация и обсуждение работ.



### **Тема 3.6 Рисование с референсов (6 часов).**

#### Теория (1 час).

Обсуждение значения референсов в искусстве. Показ примеров использования референсов в цифровом искусстве. Объяснение основных функций программы для рисования. Показ, как загружать и использовать референсы в программе. Обсуждение различных техник рисования с использованием референсов.

#### Практика (5 часов).

Практическая часть:

1. Разделение обучающихся на группы и выбор референсов для каждой группы.
2. Помощь в настройке графического планшета и программы для рисования.
3. Индивидуальное и групповое рисование с использованием референсов.
4. Консультирование и помощь в процессе рисования.
5. Обсуждение и анализ работ.

### **Тема 3.7 Рисование роботизированных деталей (8 часов).**

#### Теория (1 час).

Показ примеров изображений роботизированных деталей. Обсуждение основных элементов роботизированных деталей (механические соединения, провода, аккумуляторы, датчики и т.д.). Рассмотрение различных стилей и подходов к рисованию роботов. Обсуждение основных принципов рисования в цифровом искусстве. Показ процесса рисования роботизированных деталей с использованием графического редактора. Обращение внимания на выбор инструментов, масштабирование, заливку, наложение текстур и добавление световых эффектов.

#### Практика (7 часов).

Интерпретация и воплощение цифровых изображений (картины, фотоколлажи, т. д.). Практическая работа: обучающиеся работают самостоятельно, рисуя роботизированные детали в выбранном графическом редакторе. Обсуждение и анализ работ.

### **Тема 3.8 Русское народное творчество в цифре (6 часов).**

#### Теория (1 час).

Знакомство с разнообразием видов народного художественного творчества.

#### Практика (5 часов).

Использование народных мотивов в создании композиции. Создание цифровых изображений на основе пройденного материала. Практическая работа:

- Демонстрация работы в графическом редакторе (например, Paint, GIMP или другом подходящем для детей программном обеспечении).
- Создание цифрового орнамента:
  - a. Выбор основного мотива (например, цветок, птица, солнце).
  - b. Создание узора, используя геометрические фигуры и линии.
  - c. Заливка цветов, соответствующих традиционным русским орнаментам.
- Индивидуальная работа обучающихся за компьютерами.
- Консультирование и помощь педагога в процессе работы.

### **Тема 3.9 Скетчинг (4 часа).**

#### Теория (1 час).

Что такое скетч? Скетчинг персонажа. Жанры рисования, тени, цвет, анатомия персонажа, рисование персонажа в движении.

#### Практика (3 часа).

Создание эскиза персонажа, используя разнообразный материал, и главные инструменты графических программ, а именно: создавать рисунки из простых объектов.

Примеры заданий:

Задание 1: Создание эскиза персонажа с использованием разнообразного материала.

Задание 2: Создание рисунков из простых объектов с использованием графических программ.

Задание 3: Создание цифрового искусства с использованием графических программ.

### **Тема 3.10 Рисование объектов. Текущий контроль (6 часов).**

#### Теория (1 час).

Разнообразие форм предметного мира и передача их на плоскости и в пространстве. Сходство и контраст форм. Природные формы. Трансформация форм. Влияние форм заднего плана на предметы и представление о его характере. Обзор основных инструментов и функций программы для цифрового рисования (например, Adobe Photoshop, Procreate или Krita). Объяснение принципов работы с палитрой цветов, кистями, слоями и масштабированием.

#### Практика (5 часов).

Определение строения и поиск геометрических форм для создания зарисовок. Разделение по слоям и монтажным областям. Практическая работа:

1. Выбор объекта для рисования (например, фрукты, животные, транспорт).
2. Пошаговое создание объекта с помощью инструментов программы.
3. Индивидуальная работа обучающихся под руководством педагога.
4. Обсуждение и анализ работ.

Текущий контроль – творческое задание по теме «Цифровой рисунок-рассказ».

### **Раздел 4. Фирменный стиль (14 часов).**

#### **Тема 4.1 Дизайн объектов (6 часов).**

#### Теория (1 час).

Знакомство с понятием игровой объект. Фантазийные и классические мотивы. Объяснение базовых принципов дизайна: контраст, гармония, акцент, равновесие, движение. Показ примеров применения этих принципов в дизайне объектов.

#### Практика (5 часов).

Создание собственного оригинального объекта. Тема: «Магический цифровой мир: создание персонажа-талисмана» (в рамках этой темы обучающиеся будут создавать своих персонажей-талисманов, используя навыки цифрового искусства. Каждый ребенок сможет придумать уникального героя, который будет символизировать его мечты, интересы и таланты). Показ и объяснение основных инструментов программы для цифрового искусства. Выполнение задания: обучающимся



предлагается создать свой первый дизайн объекта (например, игрушечный автомобиль или плакат). Обсуждение и анализ работ.

#### **Тема 4.2 Дизайн код персонажей (8 часов).**

##### Теория (2 часа).

Что означают понятия: дизайн персонажей. Обсуждение важности дизайна персонажей в искусстве и развлекательных медиа. Показ примеров цифровых персонажей из известных мультфильмов и видеоигр. Объяснение основных принципов дизайна персонажей: формы, цвета, пропорции и стили. Введение в программы для создания цифровых персонажей (например, Adobe Illustrator, Procreate или Tinkercad). Показ и обсуждение кода, используемого для создания и управления персонажами в видеоиграх (например, использование переменных для хранения данных о персонаже).

##### Практика (6 часов).

Разработать персонажа на основе различных референсов.

Групповая работа:

- Разделение на группы по 3-4 человека.
- Каждая группа выбирает стилистику для своего персонажа (например, футуристический, средневековый или современный).
- Группы работают вместе, используя выбранную программу для создания дизайна своего персонажа.
- Презентация и обсуждение сильных сторон и возможных улучшений в дизайне персонажей.

#### **Раздел 5. Дизайн (26 часов).**

##### **Тема 5.1 Построение и план локаций (6 часов).**

##### Теория (1 час).

Знакомство со стилями и особенностями создания мира. Назначение помещения. Условные обозначения.

##### Практика (5 часов).

Знакомство с интерфейсом дизайна Adobe Photoshop. Создание базовых бытовых объектов. Практическое упражнение №1: настройка рабочего пространства для удобства работы. Пошаговое создание простых бытовых объектов, таких как чашка, тарелка, вилка и ложка. Практическое упражнение №2: обучающимся предлагается самостоятельно создать свой бытовой объект, используя изученные инструменты.

##### **Тема 5.2 Возможности 3D -конструирования (6 часов).**

##### Теория (1 час).

Знакомство с 3D в искусстве. Демонстрация различных примеров цифрового искусства, основанного на 3D моделях. Объяснение основных этапов создания рисунка на основе 3D модели:

1. Выбор и подготовка 3D модели.
2. Настройка камеры и освещения.
3. Рендеринг изображения.

4. Обработка и редактирование полученного изображения в графическом редакторе. Практика (5 часов).

Создание рисунка на основе 3D модели по теме: «Волшебный мир трехмерных приключений: создание рисунка из 3D-модели».

Практическая часть:

1. Разделение на группы по 2-3 человека.
2. Выдача заданий на карточках, каждая группа получает свою 3D модель для работы.
3. Группы работают над созданием рисунка на основе предоставленной 3D модели, следуя инструкциям педагога.
4. Педагог консультирует группы и помогает в решении возникающих проблем.
5. Обсуждение и оценка работ.

##### **Тема 5.3 Оформление локации (8 часов).**

##### Теория (1 час).

Виды и направления в дизайне локации. Эргономичность расстановки объектов в пространстве.

##### Практика (7 часов).

Объединение стилей. Визуализация локации: изменение размера, приподнятость, поворот. Подбор цвета модели.

Практическая работа:

- Разделение на группы по 2-3 человека.
- Каждая группа получает задание создать свою локацию на выбранную тему (например, парк, город в ночное время, фантастический мир и т.д.).
- Обучающиеся работают в программе цифровое искусство, используя полученные знания и навыки.
- Педагог консультирует и помогает обучающимся в процессе работы
- Подведение итогов и обсуждение результатов работы групп.

Самостоятельное создание обучающимися локации на тему «Мой любимый уголок природы», презентация и обсуждение.

##### **Тема 5.4 Дизайн-проект игровых объектов (6 часов).**

##### Теория (1 час).

Понятия естественное и искусственное освещение. Тени, в зависимости от направления и яркости света.

##### Практика (5 часов).

Создание объекта рендер проекта (Задание: создать свой собственный мир, используя программу для 3D-моделирования. Нужно будет спроектировать и создать объекты, которые будут в этом мире, например, дом, дерево, животных или фантастических существ). Настройка кистей и слоев (Задание: выбрать кисть и настроить ее параметры (размер, форму, текстуру) для создания определенного эффекта. Затем создать несколько слоев для своего рисунка, чтобы легче было редактировать отдельные элементы).



## **Раздел 6. Иллюстрация (14 часов).**

### **Тема 6.1 Персонажи (6 часов).**

#### Теория (1 час).

Знакомство с распространенными культурами. Подготовка материала для творческой работы. Применение правил постановки композиции. Особенности организации работы.

#### Практика (5 часов).

Сбор референсов или других фото элементов, подготовка материалов для изготовления композиций по теме: «Магический мир цифровых референсов: создание сказочных композиций».

### **Тема 6.2 Декоративные элементы одежды (8 часов).**

#### Теория (2 часа).

Беседа о различных декоративных элементах одежды (аппликации, вышивка, кружева, рюши, пуговицы и т.д.). Представление примеров одежды с декоративными элементами. Способы изготовления и оформления печатных изделий, проекта.

#### Практика (6 часов).

Оформление и презентация самостоятельной работы при помощи инструментов, изученных на основе пройденных тем. Практическая работа:

1. Объяснение основ работы с программным обеспечением для рисования.
2. Разделение обучающихся на группы по 2-3 человека.
3. Задание для групп: создать дизайн одежды с использованием декоративных элементов.
4. Группы работают над своими проектами, используя цифровые инструменты.
5. Презентация работ обучающихся, обсуждение, выявление сильных и слабых сторон работ.

## **Раздел 7. «Мой выбор»: мир профессий (6 часов).**

### **Тема 7.1 «Мой выбор»: «Цифровой художник: создание искусства на компьютере» (4 часа).**

#### Теория (1 час).

Обсуждение значения искусства в жизни людей. Введение понятия «цифровое искусство» и его отличия от традиционного. Показ примеров цифрового искусства, созданного известными художниками. Обсуждение используемых программ и инструментов для создания цифровых изображений. Знакомство с «Атласом новых профессий».

#### Практика (3 часа).

Выполнение практического задания: обучающиеся рисуют простой рисунок с помощью цифровых инструментов (на планшете или компьютере). Создание композиции с иллюстрациями из сказок. Презентация подготовленных композиций.

### **Тема 7.2 Итоговое занятие «Цифровое искусство». Промежуточная аттестация (2 часа).**

#### Практика (2 часа).

Итоговое занятие «Цифровое искусство». Промежуточная аттестация (создание рисунка с использованием различных художественных приемов, пройденных в рамках Программы с помощью графического редактора).



## Раздел 3. Воспитательная деятельность

### 3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и право-порядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

**Задачами воспитания** по ДООП «Цифровое искусство» являются:

- содействие развитию коммуникативных навыков при работе в группе;
- воспитание интереса к современным технологиям, развитие информационной грамотности и умений работы с графическими программами;
- воспитание ответственного отношения к использованию графических материалов, в том числе соблюдение авторских прав и этических норм;
- формирование уважительного отношения к различным проявлениям и традициям в искусстве и дизайне, включая изучение различных стилей компьютерной графики и их культурного контекста.

Основные целевые ориентиры определяются на основе российских базовых конституционных ценностей с учётом целевых ориентиров результатов воспитания обучающихся в общеобразовательных организациях, что обеспечивает единство содержания воспитания, воспитательной деятельности, воспитательного пространства во всех образовательных организациях, в которых обучаются дети.

**Основные целевые ориентиры** воспитания детей ДООП «Цифровое искусство»:

- развитие у обучающихся любознательности, терпения, настойчивости;
- формирование навыков коллективной работы и креативного мышления через совместные проекты и задания;
- формирование у обучающихся воли, дисциплинированности; уверенности в своих силах и способностях, а также развитие креативности и фантазии;
- формирование ценностей технической безопасности и контроля;
- развитие трудолюбия, ответственности и самостоятельности;
- ориентация на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества.

### 3.2. Формы и методы воспитания

Дополнительное образование имеет практико-ориентированный характер и ориентировано на свободный выбор педагогом таких видов и форм воспитательной деятельности, которые способствуют формированию и развитию у детей индивидуальных способностей и способов деятельности, объективных представлений о мире, окружающей действительности, внутренней мотивации к творческой деятельности, познанию, нравственному поведению.

Основными формами воспитания по методу воздействия в ДООП «Цифровое искусство» являются:

- получение информации об истории и развитии компьютерной графики, введение понятия «цифровое искусство» и его отличия от традиционного, показ примеров цифрового искусства, созданного известными художниками, изучение биографий выдающихся деятелей в области компьютерной графики и лучшими графическими дизайнерами мира, как источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения (важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.):

- практические занятия обучающихся - развитие коммуникативных навыков при работе в группе и обмене идеями по заданиям компьютерной графики;

- участие в воспитательных мероприятиях коллектива/объединения, где проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи;

- проведение творческих работ - поддержка самостоятельности и инициативности обучающихся, развитие умения принимать ответственные решения и доводить задачи до конца;

- участие в конкурсах способствует закреплению ситуации успеха, развитию рефлексивных и коммуникативных умений, ответственности, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

В воспитательной деятельности с обучающимися по ДООП «Цифровое искусство» используются следующие методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение);
- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упражнений (приучения);
- методы стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);
- методы самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки;
- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

### 3.3. Условия осуществления воспитательного процесса, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации



программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижении в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, о влиянии воспитательных мероприятий в рамках реализации программы на коллектив обучающихся.

#### 3.4. Календарный план воспитательной работы по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Цифровое искусство»

№ п/п	Название мероприятия, события	Цель мероприятия	Сроки	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
	Игра: «Давайте познакомимся»	создание благоприятной психологической атмосферы для обучения в объединении	сентябрь	размещение фото- и видеоматериалов, постов с проведённого мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»
	Экскурсия по музею изобразительных искусств	знакомство с областным фондом, формирование положительно-эмоционального восприятия окружающего мира	октябрь	размещение фото- и видеоматериалов, постов с проведённого мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»

	Фестиваль «Pro Технологии». Конкурс компьютерной графики	воспитание ответственности за порученное дело, аккуратности, взаимовыручки, коллективизма и «здорового духа» соперничества; популяризация занятий компьютерной графикой	апрель	размещение фото- и видеоматериалов, постов с проведённого мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»
	День открытых дверей	воспитание чувства уважения друг к другу и чувства сопричастности к успехам коллектива	май	размещение фото- и видеоматериалов, постов с проведённого мероприятия на странице объединения ВКонтакте; в официальной группе ВКонтакте филиала МАУДО «ДПШ»



#### Раздел 4. Формы аттестации и оценочные материалы

##### Текущий контроль

**Форма контроля:** творческое задание.

Выполнение обучающимся работ в соответствии с учебным планом Программы.

Педагог просматривает работы обучающихся и оценивает техническое и художественное качество выполнения представленных работ.

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Творческое задание	высокий	- Оригинальность и креативность идеи рисунка и рассказа. - Техническое мастерство в создании цифрового рисунка (использование различных инструментов, техник, эффектов). - Глубина и качество изложения сюжета рассказа, наличие деталей и сюжетных поворотов. - Полное соответствие выбранной теме
	средний	- Наличие цифрового рисунка с выполненными основными элементами (фон, персонажи, объекты). - Среднее техническое исполнение работы, некоторая оригинальность в подаче материала. - Общая когерентность рассказа, но возможное отсутствие глубины и развития сюжета. - Присутствие элементов, характерных для заданной темы
	низкий	- Отсутствие цифрового рисунка или его минимальное выполнение. - Низкое техническое исполнение работы, недостаточное использование инструментов и техник. - Поверхностный рассказ без смысловой составляющей, отсутствие глубины и оригинальности. - Отсутствие связи с темой задания или ее неполное выполнение.

##### Промежуточная аттестация

**Форма контроля:** презентация творческого проекта.

Форма аттестации/ контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Презентация творческого проекта	высокий	- самостоятельное выполнение сложной творческой работы; - умение довести работу до конца; - правильное использование инструментов графического редактора; - использование дополнительных художественных приемов; - выполнение оригинального и сложного образа; - качественное и аккуратное выполнение работы
	средний	- выполнение сложной творческой работы с

		дополнительными элементами с помощью педагога; - стремление к самостоятельной работе; - правильное использование инструментов графического редактора с помощью педагога; - аккуратное выполнение работы
	низкий	- выполнение простой творческой работы с помощью педагога; - правильное использование инструментов графического редактора с помощью педагога; - умение выстроить иерархию элементов изделия

Метапредметные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровое искусство» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 3).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровое искусство» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 3).



### 5.1 Методические материалы

*Форма обучения* – очная.

Программа может быть реализована с применением дистанционных образовательных технологий.

*Основные формы учебных занятий:*

1. Беседа – диалогический метод обучения, при котором преподаватель путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит обучающегося к пониманию нового материала или проверяет усвоение уже изученного.

2. Практическое занятие – это занятие, проводимое под руководством преподавателя, направленное на углубление научно-теоретических знаний и овладение определенными методами самостоятельной работы, которое формирует практические умения.

3. Презентация проектов – это педагогическая технология, стержнем которой является самостоятельная деятельность детей – исследовательская, познавательная, продуктивная, в процессе которой обучающийся познаёт окружающий мир и воплощает новые знания в реальные продукты.

4. Объяснение – словесный метод обучения, заключающийся в истолковании закономерностей, существенных свойств изучаемых объектов, отдельных понятий, фактов или явлений при изучении, как правило, теоретического материала различных наук, при раскрытии коренных причин и следствий в явлениях природы и общественной жизни.

*Методы обучения:* объяснительно-иллюстративный, репродуктивный.

*Форма организации образовательного процесса:* групповая.

*Методы воспитания:* убеждение, поощрение, стимулирование, мотивация.

*Педагогические технологии:* технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, здоровьесберегающие технологии и др.

1. Гаптилл, А.Л. Работа пером и тушью. – Минск: Поппури, 2001. – 256 с.
2. Горяева, Н.А. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека. – Москва: Просвещение, 2000. – 143 с.
3. Еременк, Н.И. Дополнительное образование в образовательном учреждении. – Волгоград: ИТД Корифей, 2007. – 255с.
4. Кошаев, В. Б. Декоративно-прикладное искусство: понятия; этапы развития: учебное пособие. – Москва: Гуманит. Изд. Центр Владос, 2014. – 112с.
5. Кузин, В.С. Изобразительное искусство и методика его преподавания в школе: Учебник. 3-е изд., перераб. и доп. Москва, 1998. – 336 с.
6. Кульневич, С.В. Не совсем обычный урок, Издат. программа Педагогика нового времени, Воронеж, 2006. – 176 с.
7. Пауэл, У. Ф. Цвет и как его использовать. – Москва: Астрель: АСТ, 2008. – 68 с.
8. Поделки папье-маше: Бумажные цветы. / Пер. с англ. Л.Я. Гальперштейна. – Москва: Росмэн, 1996. – 65 с.
9. Свиридова, О. В. Изобразительное искусство. 5-8 классы: проверочные и контрольные тесты. – Волгоград: Учитель, 2008. – 93 с.
10. <https://psy.wikireading.ru/7532>
11. <https://psy.wikireading.ru/7531>

#### *Список рекомендуемой литературы для обучающихся*

1. Афонькин, С.Ю., Афонькина, Е.Ю. Уроки оригами в школе и дома. - Аким, 1997. – 10 с.
2. Божко, Л.А. Бисер. – М.: Мартин, 2001. – 120с.
3. Дмитриева, В.Г. Умный карандаш/В.Г. Дмитриева. – Москва, 2009. – 32с.
4. Курочкина, Н. А. Знакомство с натюрмортом. – СПб.: Акцидент, 1998. – 72 с.
5. Лыкова, И.А. Игрушки (рисование красками). Карапуз – Москва, 2007. – 16 с.
6. Лыкова, И.А. Натюрморт (рисование красками). Карапуз / И.А. Лыкова. – Москва, 2008. – 15 с.
7. Соколова. С.С. Школа оригами: аппликации и мозаика. - Москва: Издательство Эксмо; 2006. – 175 с.

#### *Интернет ресурсы:*

1. Федеральный ресурсный информационно-аналитический центр художественного образования: <https://rfartcenter.ru/>
2. Цифровая коллекция государственного каталога Музейного фонда Российской Федерации «Госкаталог.РФ» (живопись, графика, скульптура, предметы прикладного искусства, быта, этнографии) <https://goskatalog.ru/portal/#/>



**5.2 Материально-техническое обеспечение и оснащённость образовательного процесса Программы**

№ п/п	Наименование основного оборудования	Кол-во единиц
I. Печатные пособия		
1.	иллюстрации из различных источников по темам учебно-тематического плана	20
2.	учебная литература	15
II. Информационно-коммуникационные средства ( <i>программные средства</i> )		
1.	операционная система	Windows-8
2.	антивирусная программа	Dr. Web
3.	пакет Microsoft Office	Word, Excel и пр.
4.	графический редактор	Adobe Photoshop
III. Дидактические материалы		
1.	Инструкции по О.Т. и Т.Б.	1
2.	Дидактические презентации о художественных техниках	15
IV. Учебно-практическое (учебно-лабораторное, специальное, спортивный инвентарь, инструменты и т.п.) оборудование		
1.	персональный компьютер (рабочее место учащегося)	15
IV. Технические средства обучения		
1.	персональный компьютер (рабочее место педагога)	1
V. Мебель		
1.	стол учительский	1
2.	парта	12-15
3.	стулья	20
4.	аудиторная доска (для письма фломастером с магнитной поверхностью /мелом)	1
5.	шкафы для хранения оборудования	3-4







Приложение 2

**КАРТОЧКА**  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Цифровое искусство»

Наименование	Содержание
название ДООП/модуля (каждый модуль отдельно)	«Цифровое искусство»
краткое название ДООП/модуля	«Цифровое искусство»
направленность программы	Техническая
краткое описание	В процессе освоения Программы, обучающиеся получают знания о правилах работы с компьютером, цветоведении, композиции, образовании форм, рисовании, 2D-графике, дизайне, а также о наиболее интересных фактах из истории и возможностях цифрового мира
содержание программы учебного плана (наименование разделов и тем)	<p>1. Раздел 1. Введение в Программу</p> <p>1.1 «Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности</p> <p>1.2 Основы композиции</p> <p>2. Раздел 2. Рисунок</p> <p>2.1 Что умеет стилус?</p> <p>2.2 Графические художественно-выразительные средства</p> <p>2.3 Форма предметов</p> <p>3. Раздел 3. Живопись</p> <p>3.1 Цветовой круг</p> <p>3.2 Теплые и холодные цвета</p> <p>3.3 Основные приемы в живописи</p> <p>3.4 Контрасты черного и белого</p> <p>3.5 Композиция в цифровом искусстве</p> <p>3.6 Рисование с референсов</p> <p>3.7 рисование</p> <p>3.8 Русское народное творчество в цифре</p> <p>3.9 Скетчинг</p> <p>3.10 Рисование объектов. Текущий контроль</p> <p>4. Раздел 4. Фирменный стиль</p> <p>4.1 Дизайн объектов</p> <p>4.2 Дизайн персонажей</p> <p>5. Раздел 5. Дизайн</p> <p>5.1 Построение и план локации</p> <p>5.2 Возможности 3D-конструирования</p> <p>5.3 Оформление локации</p> <p>5.4 Дизайн-проект игровых объектов</p> <p>6. Раздел 6. Иллюстрация</p> <p>6.1 Персонажи</p> <p>6.2 Декоративные элементы одежды</p>

	7. Раздел 7. «Мой выбор»: мир профессий 7.1 «Мой выбор»: «Цифровой художник: создание искусства на компьютере» 7.2 Итоговое занятие «Цифровое искусство». Промежуточная аттестация
ключевые слова для поиска программы	Цифровое искусство, творчество, дизайн, графика
цель и задачи	Цель Программы: развитие творческого потенциала обучающихся через освоение компьютерной графики
Результат	<ul style="list-style-type: none"> <li>- обучающийся демонстрирует эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;</li> <li>- проявляет целеустремленность и трудолюбие;</li> <li>- умеет планировать и осуществлять свою деятельность;</li> <li>- умеет конструктивно взаимодействовать внутри коллектива на основе принятых социальных норм;</li> <li>- владеет основами изобразительного искусства;</li> <li>- имеет опыт создания художественного образа в графическом редакторе</li> </ul>
материальная база	<ul style="list-style-type: none"> <li>- кабинет, вместимостью 15 человек;</li> <li>- компьютер, с возможностью выхода в интернет</li> </ul>
требования к состоянию здоровья	Нет
наличие медицинской справки для зачисления	Нет
возрастной диапазон	10-16 лет
число учащихся в группе	15
способ оплаты	Бюджет
Продолжительность	1 год
общее количество и количество часов в неделю	148/4



**Контрольно-измерительные материалы  
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Цифровое искусство»**

**Текущий контроль**

**Форма контроля:** творческое задание. Данная форма текущего контроля позволит не только оценить навыки рисования в цифре, но и развить творческие способности, умение рассказывать истории и общаться с аудиторией.

**Тема задания:** «Цифровой рисунок-рассказ».

**Описание задания:**

1. Каждый обучающийся выбирает придумывает свой собственный сюжет.
2. Обучающиеся создают цифровой рисунок, используя программу цифровое искусство, который иллюстрирует выбранный сюжет.
3. На протяжении всего процесса создания рисунка обучающиеся должны использовать различные инструменты и техники, изученные на предыдущих занятиях (например, заливка, кисть, ластик, настройка размера и цвета, использование слоев и т.д.).
4. После завершения работы над рисунком, каждый обучающийся должен составить небольшой рассказ (5-7 предложений) о своем рисунке, объясняя, что изображено на нем, какие эмоции хотел передать и почему выбрал именно этот сюжет.
5. Презентация работ обучающимися.

**Критерии оценки:**

**1. Качество рисунка: аккуратность, четкость, использование изученных инструментов и техник:**

- 1 балл - отсутствие аккуратности и четкости в работе, неправильное использование инструментов и техник из программы цифрового искусства.
- 2 балла - некоторая аккуратность и четкость в работе, частичное использование изученных инструментов и техник по программе цифрового искусства.
- 3 балла - высокий уровень аккуратности и четкости в работе, полное использование изученных инструментов и техник по программе цифрового искусства.

**2. Креативность и оригинальность сюжета:**

- 1 балл: Сюжет работы не отличается оригинальностью и креативностью, используются шаблонные и заезженные темы и приемы. Идеи слабо проработаны и не приносят что-то новое в контексте цифрового искусства.
- 2 балла: Сюжет работы имеет элементы оригинальности и креативности, но не все идеи проработаны до конца или не уникальны. Присутствуют стандартные приемы и темы, которые уже известны из других работ.

3 балла: Работа имеет оригинальный и креативный сюжет, неожиданные повороты и интересные идеи, которые выделяют ее из общего потока. Используются нестандартные подходы к созданию произведения искусства, присутствует оригинальный стиль и видение автора.

**3. Соответствие рисунка выбранному сюжету.**

1 балл - рисунок не соответствует выбранному сюжету по программе цифрового искусства, отсутствуют основные элементы сюжета или выполнение слишком отличается от характерного для данной программы стиля.

2 балла - рисунок частично соответствует выбранному сюжету по программе цифрового искусства, есть незначительные отклонения от основных элементов сюжета или исполнения в технике и стиле.

3 балла - рисунок полностью соответствует выбранному сюжету по программе цифрового искусства, отображает все основные элементы и детали сюжета, выполнен в технике и стиле, характерных для данной программы.

**4. Эмоциональная выразительность рисунка.**

1 балл - обучающийся слабо отразил на рисунке эмоции и чувства, используя ограниченный диапазон цветов, линий и форм.

2 балла - ребенок частично отразил на рисунке эмоции и чувства, используя ограниченное количество цветов, линий и форм.

3 балла - ребенок отобразил на рисунке широкий диапазон эмоций и чувств, используя разнообразные цвета, линии и формы.

**5. Качество рассказа: грамотность, логичность, последовательность, способность передать суть рисунка.**

1 балл: рассказ нелогичен, содержит множество противоречий и несоответствий, затрудняющих понимание.

2 балла: рассказ в целом логичен, но имеются отдельные несогласованные моменты или небольшие пробелы в последовательности.

3 балла: рассказ логичен, все элементы связаны между собой, отсутствуют несоответствия и противоречия.

*0-5 баллов* - обучающийся освоил образовательную программу на низком уровне;

*6-10 баллов* - обучающийся освоил образовательную программу на среднем уровне;

*11-15 баллов* - обучающийся освоил образовательную программу на высоком уровне.

**Промежуточная аттестация**

**Форма контроля:** презентация творческого проекта.

Обучающиеся разрабатывают и презентуют творческий проект (цифровой рисунок).

**Задание:** Нарисовать рисунок с использованием различных художественных приемов, пройденных в рамках Программы с помощью графического редактора.



*Ход работы:*

1. Определить тематику будущего рисунка, создать эскиз.
2. Подобрать цифровые инструменты и техники для реализации идеи.
3. Выполнить работу, используя навыки работы в графическом редакторе.

**Критерии оценки:**

1. Эстетическое восприятие (насколько красива и гармонична композиция) - 1- 5 баллов.
2. Оригинальность (насколько композиция уникальна композиция и не похожа на другие) - 1- 5 баллов.
3. Сложность (насколько трудоемка и технически сложна работа, приемы, которые использовались для создания композиции) - 1-5 баллов.
4. Интересность (насколько вызывает внимание и интерес у зрителей данная композиция) – 1-5 баллов.
5. Использование разных текстур и цветов (как много различных элементов использовано) – 1-5 баллов.

0-8 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на низком уровне;

9-19 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на среднем уровне;

20-25 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на высоком уровне.

**Карта педагогического наблюдения метапредметных результатов**

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии оценки							
		Развитие навыков постановки цели, планирования и осуществления деятельности по ее достижению, коррекции своих действий в изменяющейся ситуации и соотношения своих действий с результатом на основе самоанализа				Развитие навыков конструктивного взаимодействия внутри коллектива на основе принятых норм взаимоотношений и освоение различных социальных ролей, умения работать на общий результат и нести ответственность за свои обязанности и поручения			
		Развиты навыки планирования своей работы	Умеет нести ответственность за результаты действий	Умеет определять способы действия в рамках предложенных условий и требований	Способен ставить цель и выбирать пути её достижения	Умеет взаимодействовать со сверстниками и педагогом	Развита социальная компетентность, готовность к осуществлению общественно значимой деятельности	Владеет различными социальными ролями	Владеет и применяет нормы взаимоотношения в коллективе

+ 1 – владеет в совершенстве

0 – средний уровень

- 1 – не владеет

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_

**Анкета определения знаниевого компонента сформированности личностных результатов дополнительной общеобразовательной программы**

**Ценностное основание/ориентир: Знания**

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Стремление к знанию – одна из основных черт человека	4 – полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
2.	Каждое полученное знание несёт в себе цель и значимость, пусть даже оно покажется слишком простым	4 – полностью согласен (-а) 3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
3.	Самообразование — это изучение новой информации	4 – полностью согласен (-а)



и получение знаний, навыков самостоятельно	3 – в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 – это неверно
--	--

7 – 12 баллов – показатель полностью сформирован  
5 – 6 баллов – показатель частично сформирован  
0 – 4 баллов – показатель не сформирован

#### Ценностное основание/ориентир: Культура

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Культура – это набор правил, которые предписывают человеку определённое поведение с присущими ему переживаниями и мыслями	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
2.	Культура – это общая характерная особенность людей, которые живут в пределах одной страны или отдельного её региона	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
3.	Культурные ценности — это незаменимые материальные и нематериальные предметы и произведения культуры, имеющие художественную и материальную ценность, значимость	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
4.	Через культуру осуществляется связь между поколениями и совершенствуется развитие общества	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован  
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован  
0 – 5 баллов – показатель не сформирован

#### Ценностное основание/ориентир: Человек как духовный образ

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Человек с богатым внутренним миром или духовно богатый человек	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
2.	Духовное богатство – это единственный вид богатства, лишить которого человека невозможно	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
3.	Душа человека – это стержень, основа его бытия и определяет его бытие	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно

4.	Духовно богатый человек обязан знать историю своего народа, элементы его фольклора, быть разносторонне образованным	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
----	---	---

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован  
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован  
0 – 5 баллов – показатель не сформирован

#### Ценностное основание/ориентир: Труд

№	Утверждение/основание/вопрос	Варианты ответа (подчеркните выбранный)
1.	Труд нужен человеку для саморазвития, получения каких-то новых навыков или знаний	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
2.	Труд нужен, чтобы получать деньги	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
3.	Когда ты трудишься, ты делаешь себе лучше	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно
4.	Труд является существенным признаком отличия человека от животного	4-полностью согласен (-а) 3 –в общем, это верно 2 – это не совсем так 1 –это неверно

10 – 16 баллов - показатель полностью сформирован  
6 – 9 баллов – показатель частично сформирован  
0 – 5 – баллов – показатель не сформирован