

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

РЕКОМЕНДОВАНО
Экспертным советом
МАУДО «ДПШ»

Протокол № 7 от 28.08.2023



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Цифровые художники»**

Направленность Программы: художественная
Возраст учащихся: 10-16 лет
Срок реализации: 1 год
Год разработки Программы: 2023

Автор-составитель:
Бояков Артур Павлович,
педагог дополнительного образования

Челябинск, 2023 г.

РАЗДЕЛ 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Оглавление

Раздел 1. Пояснительная записка.....	3
Раздел 2. Содержание Программы.....	7
Учебный план Программы.....	7
Содержание Программы.....	8
Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.....	14
Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	16
Приложение 1. Календарный учебный график Программы.....	19
Приложение 2. Карточка Программы.....	20
Приложение 3. План воспитательных мероприятий Программы.....	22
Приложение 4. Контрольно-измерительные материалы.....	23

Перечень нормативно-правовых актов:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями на 30 декабря 2021 года (редакция, действующая с 1 марта 2022 года).
2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».
3. Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 (редакция от 24.12.2021) «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (с изм. и доп., вступ. в силу с 06.01.2022).
4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».
6. 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»).
7. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» (утвержден на заседании проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018, протокол №3).
8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» (с изменениями на 30 сентября 2020 года № 533).
9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
10. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
11. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
12. 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 образования, дополнительным общеобразовательным программам».

13. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности по сетевой форме реализации образовательных программ».

14. Закон Челябинской области от 30.08.2013 № 515-ЗО «Об образовании в Челябинской области» (с изменениями на 2 ноября 2021 года).

15. Локальные акты МАУДО «ДПШ».

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «**Цифровые художники**» (далее – Программа): художественная.

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 системе эстетического воспитания подрастающего поколения особая роль принадлежит изобразительному искусству. Умение видеть и понимать красоту окружающего мира, способствует воспитанию культуры чувств, развитию художественно-эстетического вкуса и творческой активности, дает возможность творческой самореализации личности. Все эти процессы подвергаются воздействию технических новшеств, и сегодня можно с уверенностью говорить о глобальной цифровизации художественного образования.

Важность изучения возможностей цифровой живописи, компьютерной графики в художественном образовании становится очевидной. Цифровые технологии, применяемые в настоящее время в художественной сфере, достаточно разнообразны. Можно нарисовать картину с помощью различных компьютерных программ (digital art – цифровая живопись) или оцифровать картины, выполненные с помощью традиционных технологий.

Овладение основами художественного языка, получение опыта эмоционально-ценностного, эстетического восприятия мира и художественно-творческой деятельности помогут обучающимся при освоении смежных дисциплин, а в дальнейшем станут основой отношения растущего человека к себе, к окружающим людям, природе, науке, искусству и культуре в целом.

Воспитательный потенциал Программы

Программа художественной 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. Данная программа призвана сформировать у обучающихся основы творческого подхода при выполнении заданий традиционными и 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.

Новизна Программы заключается в сочетании классических изобразительных и цифровых средств для обучения и развития обучающихся. Системообразующей основой Программы является сочетание трех видов художественной деятельности: изобразительное искусство; цифровой рисунок; дизайн. В процессе обучения используются графические редакторы: Adobe Photoshop, Blender и другие.

Отличительные особенности Программы

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 изобразительного искусства, возможностях цифрового мира. Направленность на деятельностный и проблемный подходы в обучении искусству диктует необходимость экспериментирования обучающимися с разными художественными материалами, понимания их свойств и возможностей для создания выразительного образа. Разнообразие художественных материалов и техник, используемых на занятиях, будет поддерживать интерес к художественному творчеству.

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) – 12-15 человек.

Цель Программы: развитие творческого потенциала обучающихся через освоение изобразительного искусства и 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 изобразительного искусства;
- научиться использовать различные материалы и средства художественной выразительности для передачи замысла;
- 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;
- умеет использовать различные материалы и средства художественной выразительности для передачи замысла;
- 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: беседа, практическое занятие, презентация проекта, мастер-класс.

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 рисование»

Предмет: «Изобразительное творчество»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Общее кол-во часов	Из них		Формы аттестации/ контроля
			теория	практика	
1.	Раздел 1. Введение в Программу	4	3	1	
1.1	«Мой Дворец»: Дворец и его традиции. Инструктаж по технике безопасности	2	2	-	
1.2	Основы композиции	2	1	1	
2.	Раздел 2. Рисунок	22	5	17	
2.1	Что умеет карандаш?	6	2	4	
2.2	Графические художественно-выразительные средства	8	2	6	
2.3	Форма предметов	8	1	7	
3.	Раздел 3. Живопись	62	10	52	
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 изобразительном искусстве	8	1	7	
3.6	Рисование с натуры	6	1	5	
3.7	Узор и орнамент	8	1	7	
3.8	Русское народное творчество	6	1	5	
3.9	Скетчинг	4	1	3	
3.10	Рисование объектов. Текущий контроль	6	1	5	творческое задание
4.	Раздел 4. Фирменный стиль	14	3	11	
4.1	Дизайн объектов	6	1	5	
4.2	Дизайн персонажей	8	2	6	
5.	Раздел 5. Дизайн	26	4	22	
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	
6.	Раздел 6. Иллюстрация	14	3	11	
6.1	Персонажи	6	1	5	
6.2	Декоративные элементы одежды	8	2	6	
7.	Раздел 7. «Мой выбор»: мир профессий.	6	1	5	
7.1	«Мой персонаж». Профессия художник-иллюстратор. Иллюстрирование сказки.	4	1	3	

7.2	Итоговое занятие «Цифровые художники». Промежуточная аттестация	2	-	2	презентация проекта
Итого:		148	29	119	

2.2 Содержание учебного плана дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровые художники»

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. Обсуждение иллюстраций и образцов. Культура труда и организация трудового процесса, подготовка рабочего места. Режим работы.

Практика (1 час).

Выполнение задания: нарисовать картинку на тему «Осень».

Раздел 2. Рисунок (22 часа).

Тема 2.1 Что умеет карандаш? (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.

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 предметы, 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).

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).

Работа с акварельными и гуашевыми красками. Смешивание красок различных цветов, получение новых цветов. Так же в цифровом варианте, работа с цветом и наложением слоёв.

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.

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.

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).

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).

Практика (3 часа).

Рисование натюрморта. Ретушь фотографий путем изменения контрастов.

Тема 3.5 Композиция в изобразительном 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, загоразивания. 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.

Практика (7 часов).

Выполнение задания: расположить основные элементы и части пейзажа в определенной системе и последовательности в соответствии с правилами композиции для наибольшей выразительности и раскрытия художественного образа.

Тема 3.6 Рисование с натуры (6 часов).

Теория (1 час).

Понятие «натура» в изобразительном искусстве, техника измерения объекта, поиск стиля для будущей работы.

Практика (5 часов).

Создание зарисовок с натуры.

Тема 3.7 Узор и орнамент (8 часов).

Теория (1 час).

Знакомство с фризовой композиции. Симметрия, повтор, ритм, свободный фантазийный узор. Выразительность фактуры. Многообразие и красота узоров.

Практика (7 часов).

Интерпретация и воплощение цифровых изображений (картины, фотоколлажи, т. д.).

Тема 3.8 Русское народное творчество (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.

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, в комбинированных жанрах и техниках изобразительного искусства или используя главные инструменты графических программ, а именно: создавать рисунки из простых объектов.

Тема 3.10 Рисование объектов (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.

Практика (5 часов).

Определение строения и поиск геометрических форм для создания зарисовок. Разделение по слоям и монтажным областям. Текущий контроль

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.

Практика (5 часов).

Создание собственного оригинального объекта.

Тема 4.2 Дизайн код персонажей (8 часов).

Теория (2 часа).

Что означают понятия: дизайн персонажей.

Практика (6 часов).

Разработать персонажа на основе различных референсов.

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.

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

Теория (1 час).

Знакомство с 3D в искусстве.

Практика (5 часов).

Создание рисунка на основе 3D модели.

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.

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. Настройка кистей и слоев. Подготовка и презентация своего проекта в среде для наглядной демонстрации.

Раздел 6. Персонажи (16 часов).

Тема 6.1 Персонажи (4 часа).

Теория (1 час).

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

Практика (3 часа).

Сбор референсов или других фото элементов. подготовка материалов для изготовления композиций.

Тема 6.2 Декоративные элементы одежды (8 часов).

Теория (2 часа).

Способы изготовления и оформления печатных изделий, проекта.

Практика (6 часов).

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

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

Тема 7.1 «Мой персонаж»: профессия художник-иллюстратор.

Иллюстрирование сказки (4 часа).

Теория (1 час).

Знакомство с «Атласом новых профессий». Изучение надпрофессиональных компетенций в области изобразительного искусства.

«Мой персонаж»: профессия художник-иллюстратор. Беседа о сказках. Что такое изобразительный фольклор. Иллюстрирование сказок.

Практика (3 часа).

Создание композиции с иллюстрациями из сказок. Презентация подготовленных композиций.

Тема 7.2 Итоговое занятие «Цифровые художники». Промежуточная аттестация (2 часа).

Практика (2 часа).

Итоговое занятие. Промежуточная аттестация.

Создание рисунка с использованием различных художественных приемов, пройденных в рамках Программы с помощью графического редактора.

Раздел 3. 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 выполненных работ.

Форма контроля	Уровень освоение материала	Зачетные требования
Творческое задание	высокий	- выполнение сложной работы, соответствующей теме; - правильное использование инструментов; - качественное и аккуратное выполнение работы
	средний	- выполнение работы средней сложности, соответствующей теме; - правильное использование материалов и инструментов (бумага, карандаш); - аккуратное выполнение работы
	низкий	- выполнение простой работы, соответствующей теме; - правильное использование материалов и инструментов

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 «Цифровые художники» оцениваются по карте педагогического наблюдения (приложение 4).

Личностные результаты освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровые художники» оцениваются специально подобранным психологическим инструментарием (приложение 4).

Раздел 4. Организационно-педагогические условия реализации Программы

4.1 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. Мастер-класс – это особая форма учебного занятия, которая основана на «практических» действиях показа и демонстрации творческого решения определенной познавательной и проблемной педагогической задачи.

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.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Гапсилл, 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 искусств, быта, этнографии) <https://goskatalog.ru/portal/#/>

4.2 Материально-техническое обеспечение и оснащенность 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 (программные средства)		
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.	раздаточный материал: рисунки, схемы, лекала, трафареты	25
2.	Игра «Поможем художнику»	1
3.	Инструкции по О.Т. и Т.Б.	1
4.	Дидактические презентации о художественных техниках	15
IV. Учебно-практическое (учебно-лабораторное, специальное, спортивный инвентарь, инструменты и т.п.) оборудование		
1.	Для одного обучающегося: Бумага акварельная формата А3, ластик, карандаш (В, Н, ВН, цветные), краски (акварель, гуашь), кисти, емкость для воды, клей-карандаш, ножницы, цветная бумага, белая бумага А4, вата, губка, палитра	
2.	персональный компьютер (рабочее место учащегося)	6
V. Технические средства обучения		
1.	персональный компьютер (рабочее место педагога)	1
VI. 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
6.	мольберты	12

Приложение 1

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

"Утверждаю"
Директор МАУДО "ДПШ"
_____ Ю.В. Смирнова
1 сентября 2023г.

Первый заместитель директора
_____ А.А. Завьялов
1 сентября 2023 г.

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Цифровые художники» Филиал «ДПШ» на 2023-2024 год

название программы	Сентябрь				Октябрь				Ноябрь				Декабрь				Январь				Февраль			Март			Апрель				Май														
	1-4 сентября	4-10 сентября	11-17 сентября	18-24 сентября	25 сентября-1 октября	2-8 октября	9-15 октября	17-22 октября	23-29 октября	30 октября-5 ноября	6-12 ноября	13-19 ноября	20-26 ноября	27 ноября-3 декабря	4-10 декабря	11-17 декабря	18-24 декабря	25-31 декабря	1-7 января	8-14 января	15-21 января	22-28 января	29 января-4 февраля	5-11 февраля	12-18 февраля	19-25 февраля	26 февраля-3 марта	4-10 марта	11-17 марта	18-24 марта	25-31 марта	1-7 апреля	8-14 апреля	15-21 апреля	22-28 апреля	29 апреля-5 мая	6-12 мая	13-19 мая	20-26 мая	27 мая-2 июня					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40					
полугодие	первое полугодие 01.09.2023-31.12.2023																		второе полугодие 1.01.2024-31.05.2024																										
«Цифровые художники»		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4/т	4	4	4	4	4	4	в	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4/п	4

т- текущий контроль
п-промежуточная аттестация
в-выходные праздничные дни

Приложение 2

КАРТОЧКА
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Цифровые художники»

Наименование	Содержание
название ДООП/модуля (каждый модуль отдельно)	«Цифровые художники»
краткое название ДООП/модуля	«Цифровые художники»
направленность программы	Художественная
краткое описание	Программа направлена на овладение основами изобразительного творчества через сочетание трех видов художественной деятельности: изобразительное искусство; цифровой рисунок; дизайн. В процессе обучения используются графические редакторы: Adobe Photoshop, Blender и другие.
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 карандаш?</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 изобразительном искусстве</p> <p>3.6 Рисование с натуры</p> <p>3.7 Узор и орнамент</p> <p>3.8 Русское народное творчество</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 3Д- 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>

	6.2 Декоративные элементы одежды 7. Раздел 7. «Мой выбор»: мир профессий. 7.1 «Мой персонаж». Профессия художник-иллюстратор. Иллюстрирование сказки. 7.2 Итоговое занятие «Цифровые художники». Промежуточная аттестация
ключевые слова для поиска программы	Рисунок, Рисование, Живопись, Творчество, Дизайн, Графика
цель и задачи	Цель Программы: развитие творческого потенциала обучающихся через освоение изобразительного искусства и компьютерной графики
Результат	<ul style="list-style-type: none"> - обучающийся демонстрирует эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру; - проявляет целеустремленность и трудолюбие; - умеет планировать и осуществлять свою деятельность; - умеет конструктивно взаимодействовать внутри коллектива на основе принятых социальных норм; - владеет основами изобразительного искусства; - умеет использовать различные материалы и средства художественной выразительности для передачи замысла; - имеет опыт создания художественного образа в графическом редакторе.
материальная база	<ul style="list-style-type: none"> - большой светлый кабинет, вместимостью 15 человек; - различные поверхности для реализации творческой деятельности: столы, мольберты; - наглядные пособия: постановки, гипсовые и деревянные формы, скульптуры; - компьютер, с возможностью выхода в интернет
требования к состоянию здоровья	Нет
наличие медицинской справки для зачисления	Нет
возрастной диапазон	10-16 лет
число учащихся в группе	12-15
способ оплаты	Бюджет
Продолжительность	1 год
общее количество и количество часов в неделю	148/4

**План воспитательных мероприятий
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Цифровые художники»**

№ п/п	Название мероприятия	Цель мероприятия	Дата выполнения (месяц)
1.	Экскурсия по музею изобразительных искусств	знакомство с областным фондом, формирование положительно-эмоционального восприятия окружающего мира	октябрь
2.	Посещение городской выставки-конкурса детского декоративно-прикладного творчества «Город мастеров»	знакомство с детскими творческими работами, накопление опыта культурных образов, воспитание художественного вкуса	апрель
3.	Посещение музея декоративно-прикладного искусства Урала	ознакомление с творческими работами уральских мастеров, профессиональная ориентация обучающихся	май

**Контрольно-измерительные материалы
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
«Цифровые художники»**

Текущий контроль

Форма контроля: творческое задание.

В рамках текущего контроля обучающиеся выполняют учебные задания (подготовка и демонстрация готового изделия). Работа обучающихся оценивается в соответствии с зачётными требованиями.

Структура проведения зачетного занятия:

1. Создание и оформление готового творческого продукта (художественный образ, выразительные средства, композиция).
2. Подготовка описания или технологической карты для своей разработки.
3. Презентация работ (выставка).
4. Подведение итогов.

Задание: Изготовить художественную работу на заданную тематику.

Ход работы:

1. Создать набросок с соблюдением пропорций и композиции.
2. Оформить работу в цвете с применением пройденных художественных приемов.
3. Оформить работу в паспарту.
4. Подготовить презентацию работы с описанием этапов выполнения.
5. Отправить готовые материалы.

Материалы: Бумага, простой карандаш, ластик, цветные карандаши или фломастеры, клей-карандаш, дополнительные декоративные элементы.

Зрительный ряд: готовое изделие, рисунки, шаблоны, фотографии работ.

Критерии оценивания:

- 1) соответствие технологии выполнения (1-4 балла);
- 2) практическая направленность (1-4 балла);
- 3) качество изготовления представляемого изделия (1-4 балла);
- 4) гармония, эстетика, стиль изделия и его соответствие концепции (1-4 балла);
- 5) уровень понимания практического задания (1-4 балла).

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

9-15 баллов - обучающийся освоил образовательную программу на среднем уровне;

16-20 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