

Областная государственная автономная нетиповая образовательная организация
«Центр выявления и поддержки одарённых детей в Ульяновской области
«Алые паруса»

СОГЛАСОВАНО

Экспертным советом
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
Протокол № 1 от « 10 » 04 2025

ПРИНЯТО
на заседании Педагогического совета
«ОГАН ОО Центр «Алые паруса»
Протокол № 1 от « 15 » 04 2025

УТВЕРЖДАЮ

Директор «ОГАН ОО Центр «Алые
паруса»
_____ Т.А. Хмелевская

Приказ № 7-ДК от « 25 » 04 2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Цифровая иллюстрация»

Направленность : техническая
Уровень программы: базовый

Срок реализации: 9 месяцев
Возраст обучающихся: 12-17 лет

Автор-разработчик:
Педагог дополнительного образования
Пантелеев Матвей Андреевич

Ульяновск, 2025 г.

Структура дополнительной общеразвивающей программы

1 Комплекс основных характеристик программы.....	2
1.1 Пояснительная записка.....	2
1.2 Цели и задачи программы.	5
1.3 Содержание программы	6
1.3.1 Учебный план	6
1.4 Планируемые результаты.....	13
2 Комплекс организационно-педагогических условий.....	15
2.1 Календарный учебный график.....	15
2.2 Условия реализации программы	21
2.3 Формы аттестации.....	23
2.4 Критерии оценки	24
Список литературы.	25
Приложение.....	
.....	29

1 Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка

Программа «Цифровая иллюстрация» (12-17 лет) направлена на приобретение детьми базовых знаний, умений и навыков работы с программами создания цифровой графики, получение ими художественного образования, а также на эстетическое воспитание и духовно-нравственное развитие ученика.

Нормативно-правовое обеспечение программы

В настоящее время содержание, роль, назначение и условия реализации программ дополнительного образования закреплены в следующих нормативных документах:

Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79).

Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 г. № 09-3242).

Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573)

Постановление Правительства Российской Федерации об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ от 11 октября 2023 г. № 1678.

Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей и признании утратившим силу Распоряжения Правительства РФ от 04.09.2014 N 1726-р».

Устав «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».

Локальные акты «ОГАН ОО Центр «Алые паруса».

Уровень программы: базовый.

Направленность программы: техническая.

Дополнительность программы по отношению к программам общего образования.

Программа является дополнительной по отношению к программам общего образования. С программами общего образования не пересекается.

Актуальность программы: Используемая при реализации программы проектная деятельность учащихся является очень важным и эффективным механизмом формирования у школьников способности самостоятельно

мыслить, добывать и применять знания, тщательно обдумывать принимаемые решения, четко планировать действия, эффективно сотрудничать в разнообразных группах. Современные педагогические исследования показывают, что проектная деятельность развивает исследовательские и творческие способности учащихся, повышает их мотивацию к получению дополнительных знаний и развивает их самостоятельную активность, активизирует процесс включения школьников в познавательную деятельность.

Новизна программы.

Определяется тем, что обучение цифровой иллюстрации становится доступным для всех обучающихся независимо от их начального уровня подготовки. Программа реализуется в форме групповых занятий, что позволяет учитывать интересы и способности каждого ученика. Индивидуальный подход к обучению помогает выстроить процесс в соответствии с личными творческими запросами и темпами освоения материала, обеспечивая комфортные условия для развития художественных навыков.

Объем и сложность практических заданий подбираются с учетом возможностей и уровня подготовки обучающихся, что позволяет каждому ученику постепенно осваивать техники цифрового искусства. Особое внимание уделяется созданию работ в современных популярных стилях, таких как концепт-арт, иллюстрация для книг и комиксов, а также дизайн персонажей.

Творческое развитие обучающихся направлено на формирование навыков самостоятельной работы, включая создание законченных художественных проектов, что в конечном итоге позволяет им уверенно применять полученные знания в профессиональной деятельности или хобби.

Отличительная особенность программы: в ходе реализации программы учащимся предлагается на основе проведенных исследований создавать собственные творческие работы и проекты, что является в итоге дополнительным стимулом для дальнейшей деятельности.

Педагогическая целесообразность программы

Состоит в том, что образовательная траектория обучающегося выстраивается с учётом его начального уровня подготовки, интересов и индивидуальных особенностей. Сложность заданий и проектов подбирается педагогом-наставником, что способствует постепенному развитию технических навыков и профессиональному совершенствованию в области цифровой иллюстрации. Программа направлена на выявление и поддержку одарённости обучающихся, что позволяет целенаправленно развивать их творческие, профессиональные и личностные качества. Это создаёт прочную основу для дальнейшего профессионального обучения в сфере цифрового искусства, дизайна и смежных направлений.

Адресат программы обучающиеся 12 – 17 лет.

Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями детей младшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности, сформированности мировоззрения, развития навыков цифрового рисунка.

Формы обучения: очная, продолжительность академического урока - 45 минут.

Формы занятий групповая.

Виды занятий:

- Лекция, рассказ, демонстрация.
- Беседа, дискуссия, игра.
- Творческое задание.
- Публичное выступление

Объем программы: 144 часа

Срок освоения программы: 9 месяцев

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом 10 минут.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы – Создание условий для формирования ключевых компетенций в области графического дизайна через исследовательскую деятельность, тренинговые упражнения, применяемые в деятельности по программе.

Задачи:

Образовательные:

- познакомить обучающихся с основами цифрового искусства, включая работу в программах Krita, Aseprite и Figma;
- сформировать у обучающихся понимание принципов композиции, колористики, перспективы и анатомии, необходимых для создания профессиональных работ;
- научить работать с современными цифровыми инструментами, включая графические планшеты и профессиональное программное обеспечение;
- подготовить обучающихся к созданию законченных проектов, таких как иллюстрации, анимации, макеты интерфейсов и портфолио.

Развивающие:

- развить у обучающихся творческое мышление и способность генерировать оригинальные идеи;
- способствовать формированию навыков самостоятельной работы и проектного мышления;
- стимулировать интерес к современным тенденциям в цифровом искусстве и дизайне;
- развить навыки работы в команде, включая коллаборацию над проектами и обмен идеями.

Воспитательные:

- способствовать развитию дисциплины, ответственности и умения работать в срок;
- воспитать уверенность в своих силах через участие в конкурсах, выставках и публичных презентациях работ;
- содействовать формированию у обучающихся стремления к постоянному

самосовершенствованию и профессиональному росту.

1.3 Содержание программы

1.3.1 Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	2	3	4	5	6
	Введение в программу	2	2	0	Беседа
Раздел 1 Основы рисования – 16 часов					
1.1	Введение в рисование	4	4	0	Практическая работа
1.2	Основы академического рисунка	12	4	8	Практическая работа
Раздел 2 Введение в цифровой рисунок – 16 часов					
2.1	Введение в программу Krita	6	6	0	Практическая работа
2.2	Практика в рисовании	10	0	10	Практическая работа
Раздел 3 Введение в векторную графику и дизайн – 30 часов					
3.1	Основы дизайна в программе Figma	10	4	6	Практическая работа
3.2	Поиск качественных референсов	6	2	4	Практическая работа
3.3	Проект с векторной и растровой графикой	14	2	12	Отчётная сессия
Раздел 4 Исследование техник и стилей. Пиксель арт – 14 часов					
4.1	Основы рисования пикселями в программе Aseprite	6	2	4	Практическая работа
4.2	Практика в Пиксель арте	8	0	8	Практическая работа
Раздел 5 Коллаж – 4 часа					
5.1	Создание коллажей	4	2	2	Практическая работа
Раздел 6 Рисование на бумаге – 10 часов					
6.1	Уголь. Трафаретный рисунок	2	1	1	Практическая работа
6.2	Акварель	2	1	1	Практическая работа
6.3	Пастель	2	1	1	Практическая работа
6.4	Использование материальных работ в цифровом рисунке	4	2	2	Практическая работа
Раздел 7 Участие в конкурсах – 20 часов					
7.1	Участие в конкурсах	20	0	20	Анализ

					результативности.
Раздел 8 Создание настольной игры – 20 часов					
8.1	Разработка проекта	2	0	2	Проект.
8.2	Отрисовка проекта	14	0	14	
8.2	Подготовка проекта к печати	4	0	4	
Раздел 9 Создание кейса (Приложение 1) – 8 часов					
9.1	Структура кейса для портфолио художника, дизайнера или иллюстратора	2	2	0	Практическая работа
9.2	Создание кейса из собственных проектов	6	0	6	Практическая работа
Раздел 10 Подготовка проектов к отчётной сессии – 6 часов					
10.1	Создание презентации к отчётной сессии	4	2	6	Практическая работа
Итого:		144	33	111	

Содержание учебного плана

Введение в программу

Теория: Техника безопасности при работе в кабинете. Знакомство с коллективом.

Раздел 1 Основы рисования

Тема 1.1 Введение в рисование

Теория. Что такое рисование: виды, цели и задачи.

Тема 1.2. Основы академического рисунка.

Теория:

- Законы композиции: баланс, ритм, акценты.
- Основы перспективы: линейная и воздушная перспектива.
- Построение геометрических фигур (куб, шар, цилиндр, конус).
- Светотень: понятие света, тени, полутени, рефлекса.

Практика:

- Рисование геометрических фигур с использованием законов перспективы.
- Нанесение светотени на простые формы (куб, шар).
- Создание композиции из нескольких геометрических фигур с учетом светотени.

Раздел 2. Введение в цифровой рисунок.

Тема 2.1 Введение в программу Krita

Теория:

- Обзор Krita: назначение, основные функции (иллюстрация, ретушь, дизайн).
- Интерфейс: рабочие области, панели инструментов, настройка документа (размер, разрешение, цветовой режим).
- Основные инструменты: кисти, выделение, заливка, градиент, трансформация.
- Работа со слоями: создание, управление, режимы наложения.

- Цвет: палитра, выбор цвета, цветовые модели (RGB, CMYK).

Практика:

- Создание документа и настройка интерфейса.
- Рисование линий, форм и текстур с использованием кистей.
- Работа с выделением и перемещением объектов.
- Создание многослойной композиции с применением режимов наложения.
- Мини-проект: создание простой открытки или постера с использованием изученных инструментов.

Тема 2.2 Практика в рисовании.

Теория:

- Основы цифрового рисования: отличие от традиционного, преимущества цифровых инструментов.
- Настройка кистей: размер, жесткость, прозрачность, создание собственных пресетов.
- Работа с цветом: выбор палитры, градиенты, цветовые гармонии.
- Использование слоев: организация работы, режимы наложения, маски.

Практика:

- Создание эскиза: работа с линиями и формами, построение композиции.
- Работа с цветом: заливка, градиенты, создание объемов с помощью светотени.
- Детализация: добавление текстур, теней и бликов.
- Мини-проект: создание законченной иллюстрации (например, персонаж или пейзаж)

Раздел 3 Введение в векторную графику и дизайн

Тема 3.1 Основы дизайна в программе Figma

Теория:

- Обзор Figma: назначение, основные функции (дизайн интерфейсов, прототипирование).
- Интерфейс: рабочие области, инструменты, настройка проекта.
- Основные инструменты: рамки, текст, векторные формы, компоненты.
- Работа с прототипами: создание интерактивных элементов.

Практика:

- Создание макета интерфейса (например, мобильного приложения или сайта).
- Работа с текстом и векторными формами: кнопки, иконки, меню.
- Создание интерактивного прототипа с переходами между экранами.

Тема 3.2 Поиск качественных референсов

Теория:

- Что такое референсы и зачем они нужны.
- Источники для поиска: Pinterest, Behance, ArtStation, Dprofile.
- Как анализировать и использовать референсы в работе.

Практика:

- Поиск референсов для конкретного проекта (например, персонаж, пейзаж, интерфейс).

- Создание мудборда (подборка изображений для вдохновения).
- Использование референсов для создания эскиза или макета.

Тема 3.3 Проект с векторной и растровой графикой

Теория:

- Разница между векторной и растровой графикой.
- Инструменты для работы: Krita (растровая графика), Figma (векторная графика).
- Основы композиции и типографики в дизайне календаря.

Практика:

- Создание растровых иллюстраций для календаря в Krita.
- Разработка векторных элементов (иконки, рамки, текст) в Figma.
- Сборка финального макета календаря с использованием растровых и векторных элементов.

Раздел 4 Исследование техник и стилей. Пиксель арт

Тема 4.1 Основы рисования пикселями в программе Aseprite

Теория:

- Что такое пиксель-арт: история, стили, применение.
- Интерфейс Aseprite: основные инструменты, палитры, слои.
- Основы работы с пикселями: размер холста, ограниченная палитра, четкость линий.

Практика:

- Создание простых объектов (например, фрукты, предметы).
- Работа с цветом: создание и применение ограниченной палитры.
- Мини-проект: создание статичного спрайта персонажа или предмета.

Тема 4.1 Основы рисования пикселями в программе Aseprite.

Теория: Практика в Пиксель-арте.

Теория:

- Основы анимации в пиксель-арте: покадровая анимация, циклы.
- Работа с детализацией: добавление текстур, теней и бликов.
- Оптимизация спрайтов для игр или анимаций.

Практика:

- Создание анимации простого объекта (например, bouncing ball).
- Детализация спрайта: добавление теней, бликов, текстур.
- Мини-проект: создание анимированного персонажа или сцены.

Раздел 5 Коллаж.

Тема 5.1 Теория:

- Что такое коллаж: история, виды (цифровой, бумажный, смешанный).
- Основные принципы композиции: баланс, контраст, акценты.
- Работа с материалами: подбор изображений, текстур, шрифтов.

Практика:

- Создание коллажа в Figma: компоновка изображений, работа со слоями и масками.
- Добавление эффектов: тени, градиенты, фильтры.
- Мини-проект: создание тематического коллажа (например, плакат или обложка).

Раздел 6 Рисование на бумаге.

Тема 6.1 Уголь. Трафаретный рисунок

Теория:

- Особенности работы с углем: текстура, насыщенность, техники растушевки.
- Что такое трафаретный рисунок: применение, создание трафаретов.

Практика:

- Рисование углем: создание эскизов с использованием светотени.
- Создание трафаретов и их применение в рисунке.
- Мини-проект: создание композиции с использованием угля и трафаретов.

Тема 6.2 Акварель

Теория:

- Основы работы с акварелью: прозрачность, слои, техники (по-мокрому, по-сухому).
- Цветовые переходы и создание текстур.

Практика:

- Упражнения на заливку и градиенты.
- Создание пейзажа или натюрморта с использованием акварельных техник.
- Мини-проект: акварельная иллюстрация с детализацией.

Тема 6.3 Пастель

Теория:

- Особенности работы с пастелью: виды (сухая, масляная), техники растушевки.
- Создание объемов и текстур с помощью пастели.

Практика:

- Рисование простых форм с использованием светотени.
- Создание портрета или пейзажа с детализацией.
- Мини-проект: законченная работа в пастельной технике.

Тема 6.4 Использование прикладного рисунка в цифровых проектах

Теория:

- Как интегрировать традиционные техники (уголь, акварель, пастель) в цифровое искусство.
- Оцифровка рисунков: сканирование, обработка, доработка в Krita.

Практика:

- Оцифровка традиционного рисунка и доработка в Photoshop.

- Создание цифрового проекта на основе прикладного рисунка (например, иллюстрация или дизайн).
- Мини-проект: комбинированная работа (традиционная + цифровая техника)

Раздел 7 Участие в конкурсах

Тема 7.1 Участие в конкурсах

Теория: Выбор конкурса и разъяснение конкурсного задания. Определение технических характеристик результата выполнения конкурсного задания. Составление плана-графика реализации конкурсного задания. Регистрация для участия в конкурсе.

Практика: Выполнение конкурсных заданий отборочных этапов. Доработки и корректировки творческого продукта для участия в заключительных этапах конкурсов. Участие в очных этапах конкурсов. Анализ результативности участия по итогам конкурсов.

Раздел 8 Создание настольной игры

Тема 8.1 Разработка проекта.

Теория:

- Основы создания настольных игр: механика, правила, дизайн.
- Разработка концепции: сюжет, персонажи, игровое поле, карточки.

Практика:

- Создание эскизов игровых элементов (поле, карточки, фишки).
- Проработка правил и механики игры.

Тема 8.2 Отрисовка проекта.

Теория:

- Основы дизайна для настольных игр: композиция, цвет, читаемость.
- Использование графических программ (Krita, Figma) для создания элементов.

Практика:

- Отрисовка игрового поля, карточек и других элементов в цифровом формате.
- Добавление деталей: текстур, иконок, декоративных элементов.

Тема 8.3 Подготовка проекта к печати.

Теория:

- Требования к файлам для печати: разрешение, цветовые модели (СМΥК), bleed (вылеты).
- Выбор материалов: бумага, картон, фишки.

Практика:

- Подготовка макетов для печати: проверка размеров, цветов, вылетов.
- Создание финального PDF-файла с игровыми элементами.

Раздел 9 Создание кейсов для портфолио с готовыми проектами

Тема 9.1 Структура кейса для портфолио художника, дизайнера или иллюстратора.

Теория

- Основные элементы профессионального кейса: обложка, описание проекта, этапы работы, финальные результаты
- Принципы эффективной подачи: логичная последовательность, визуальная гармония, удобство восприятия
- Популярные форматы презентации: PDF-документ, Dprofile, персональный сайт.

Практика

- Разбор успешных кейсов известных специалистов в вашей сфере
- Проектирование структуры для вашего будущего кейса
- Написание лаконичного и информативного описания проекта

Тема 9.2 Создание кейса из собственных проектов.

Теория

- Критерии отбора работ: приоритет качества, демонстрация разных навыков
- Визуальное оформление: выбор шрифтовой пары, модульная сетка, фирменные цвета
- Показ рабочего процесса: предварительные эскизы, промежуточные версии

Практика

- Фотографирование или сканирование работ (для традиционных техник)
- Обработка изображений: цветокоррекция, выравнивание, ретушь
- Верстка кейса в профессиональных программах (Figma)
- Публикация на специализированных платформах (Dprofile)

Раздел 10 Подготовка проектов к отчётной сессии

Тема 10.1 Создание презентации к отчётной сессии.

Теория

- Основные цели и структура отчётной презентации: введение, процесс работы, результаты, выводы
- Принципы визуального оформления: читаемость, единый стиль, лаконичность
- Правила эффективного выступления: тайминг, акценты, взаимодействие с аудиторией

Практика

- Подготовка контента: отбор ключевых работ, написание тезисов
- Разработка дизайна слайдов: шрифты, цветовая схема, иконки
- Создание презентации в Figma
- Репетиция выступления с учётом временных рамок

1.4 Планируемые результаты

Уровень подготовки обучающихся является результатом освоения программы «Цифровая иллюстрация» (12–17 лет), который предполагает формирование следующих знаний, умений и навыков:

Личностные результаты

- понимание выразительных возможностей цифрового искусства для передачи идей и эмоций;
- устойчивый интерес к цифровому творчеству, мотивация к самостоятельной работе и изучению новых техник;
- сформированный набор практических навыков, позволяющих создавать законченные иллюстрации, экспериментировать со стилями и инструментами.

Метапредметные результаты

Обучающиеся научатся:

- ставить цели для каждой работы и планировать этапы её создания (эскиз, отрисовка, детализация);
- выбирать подходящие инструменты и техники в зависимости от задач проекта;
- следовать инструкциям педагога, применять алгоритмы работы (например: создание слоёв, работа с цветом);
- анализировать свою работу и корректировать ошибки (композиция, пропорции, цветовые решения).

Предметные результаты

- знание основных направлений цифровой иллюстрации (персонажная графика, пейзажи, комиксы);
- понимание возможностей графических программ (Krita, Figma, Aseprite);
- владение профессиональной терминологией (слои, кисти, разрешение, цветовые модели);
- умение создавать эскизы, работать с линией, цветом и светотенью;
- навыки презентации работ: подготовка файлов к публикации, оформление портфолио;
- способность применять разные стили (стилизация, мультипликация, пиксель-арт);
- начальный опыт участия в творческих конкурсах и выставках.

2 Комплекс организационно-педагогических условий

2.1 Календарный учебный график

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней: 72

Продолжительность каникул: каникулярный период не предусмотрен.

Даты начала и окончания учебного периода: 08.09.25-29.05.26

Количество учебных групп: 1

№п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата проведения занятия		Причина изменения даты
					планируемая	фактическая	
1	2	3	4	5	6	7	8
Введение в программу – 2 часа							
1.	Введение в программу	2	Комбинированное занятие.	Беседа	10.09.2025		
Раздел 1 Основы рисования – 16 часов							
2	Введение в рисование	2	Комбинированное занятие	Беседа	15.09.2025		
3	Основы академического рисунка	2	Комбинированное занятие	Беседа	17.09.2025		
4	Основы академического рисунка	2	Комбинированное занятие	Беседа	22.09.2025		
5	Основы академического рисунка	2	Комбинированное занятие	Беседа	24.09.2025		
6	Основы академического рисунка	2	Комбинированное занятие	Беседа	29.09.2025		
7	Основы академического рисунка	2	Комбинированное занятие	Беседа	01.10.2025		
8	Основы академического рисунка	2	Комбинированное занятие	Беседа	06.10.2025		
9	Основы академического рисунка	2	Комбинированное занятие	Беседа	08.10.2025		
1	2	3	4	5	6	7	8
Раздел 2 Введение в цифровой рисунок – 14 часов							
10	Введение в программу Krita	2	Комбинированное	Беседа	13.10.2025		

			занятие				
11	Введение в программу Krita	2	Комбинированное занятие	Беседа	15.10.2025		
12	Введение в программу Krita	2	Комбинированное занятие	Беседа	20.10.2025		
13	Практика в рисовании	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	22.10.2025		
14	Практика в рисовании	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	27.10.2025		
15	Практика в рисовании	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	29.10.2025		
16	Практика в рисовании	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	03.11.2025		
17	Практика в рисовании	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	05.11.2025		
Раздел 3 Введение в векторную графику и дизайн – 30 часов							
18	Основы дизайна в программе Figma	2	Комбинированное занятие	Беседа	10.11.2025		
19	Основы дизайна в программе Figma	2	Комбинированное занятие	Беседа	12.11.2025		
20	Основы дизайна в программе Figma	2	Комбинированное занятие	Беседа	17.11.2025		
21	Основы дизайна в программе Figma	2	Комбинированное занятие	Беседа	19.11.2025		
22	Основы дизайна в программе Figma	2	Комбинированное занятие	Беседа	24.11.2025		
23	Поиск качественных референсов	2	Комбинированное занятие	Беседа	26.11.2025		
24	Поиск качественных референсов	2	Комбинированное занятие	Беседа	01.12.2025		
25	Поиск качественных референсов	2	Комбинированное занятие	Беседа	03.12.2025		
26	Проект с векторной и растровой графикой	2	Комбинированное занятие	Беседа	08.12.2025		
27	Проект с векторной и растровой графикой	2	Комбинированное занятие	Беседа	10.12.2025		
28	Проект с векторной и растровой графикой	2	Комбинированное занятие	Беседа	15.12.2025		
29	Проект с векторной и растровой графикой	2	Комбинированное занятие	Беседа	17.12.2025		

30	Проект с векторной и растровой графикой	2	Комбинированное занятие	Беседа	22.12.2025		
31	Проект с векторной и растровой графикой	2	Комбинированное занятие	Беседа	24.12.2025		
32	Проект с векторной и растровой графикой	2	Комбинированное занятие	Отчётная сессия	29.12.2025		
Раздел 4 Исследование техник и стилей. Пиксель арт – 14 часов							
33	Основы рисования пикселями в программе Aseprite	2	Комбинированное занятие	Беседа	12.01.2026		
34	Основы рисования пикселями в программе Aseprite	2	Комбинированное занятие	Беседа	14.01.2026		
35	Основы рисования пикселями в программе Aseprite	2	Комбинированное занятие	Беседа	19.01.2026		
36	Практика в Пиксель арте	2	Комбинированное занятие	Беседа	21.01.2026		
37	Практика в Пиксель арте	2	Комбинированное занятие	Беседа	26.01.2026		
38	Практика в Пиксель арте	2	Комбинированное занятие	Беседа	28.01.2026		
39	Практика в Пиксель арте	2	Комбинированное занятие	Беседа	02.02.2026		
Раздел 5 Коллаж – 4 часа							
40	Создание коллажей	2	Комбинированное занятие	Беседа	04.02.2026		
41	Создание коллажей	2	Комбинированное занятие	Беседа	09.02.2026		
Раздел 6 Рисование на бумаге – 10 часов							
42	Уголь. Трафаретный рисунок	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	11.02.2026		
43	Акварель	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	16.02.2026		
44	Пастель	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	18.02.2026		
45	Использование материальных работ в цифровом рисунке	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	25.02.2026		
46	Использование материальных работ в цифровом	2	Комбинированное	Практическая работа	02.03.2026		

	рисунке		занятие				
Раздел 7 Участие в конкурсах – 20 часов							
47	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	04.03.2026		
48	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	09.03.2026		
49	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	11.03.2026		
50	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	16.03.2026		
51	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	18.03.2026		
52	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	23.03.2026		
53	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	25.03.2026		
54	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	30.03.2026		
55	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	01.04.2026		
56	Участие в конкурсах	2	Комбинированное занятие	Беседа	06.04.2026		
Раздел 8 Создание настольной игры – 20 часов							
57	Разработка проекта	2	Комбинированное занятие	Беседа	08.04.2026		
58	Отрисовка проекта	2	Комбинированное занятие	Беседа	13.04.2026		
59	Отрисовка проекта	2	Комбинированное занятие	Беседа	15.04.2026		
60	Отрисовка проекта	2	Комбинированное занятие	Беседа	20.04.2026		
61	Отрисовка проекта	2	Комбинированное занятие	Беседа	22.04.2026		
62	Отрисовка проекта	2	Комбинированное занятие	Беседа	27.04.2026		
63	Отрисовка проекта	2	Комбинированное занятие	Беседа	29.04.2026		
64	Подготовка проекта к печати	2	Комбинированное занятие	Беседа	04.05.2026		

65	Подготовка проекта к печати	2	Комбинированное занятие	Беседа	06.05.2026		
Раздел 9 Создание кейсов для портфолио с готовыми проектами – 8 часа							
66	Структура кейса для портфолио художника, дизайнера или иллюстратора	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	13.05.2026		
67	Создание кейса из собственных проектов	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	18.05.2026		
68	Создание кейса из собственных проектов	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	20.05.2026		
69	Создание кейса из собственных проектов	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	25.05.2026		
Раздел 10 Подготовка проектов к отчётной сессии – 4 часа							
70	Создание презентации к отчётной сессии	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	27.05.2026		
71	Создание презентации к отчётной сессии	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	27.05.2026		
71	Создание презентации к отчётной сессии	2	Комбинированное занятие	Практическая работа	27.05.2026		
Итого: 144 часа							

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы.

Для эффективной реализации программы курса необходимы следующие помещения и оборудование:

Для педагога

1. Учебный класс, оборудованный всем необходимым презентационным оборудованием (доска с маркерами, мультимедийный проектор с экраном и т. д.), выходом в сеть Internet.

2. Требования к каналу связи: пропускная способность не ниже 512Кбит/с на одного пользователя, находящегося в здании для организации взаимодействия в режиме видеоконференции, и 10Мбит/с на 100 пользователей, одновременно подключенных к системе электронного дистанционного обучения.

Для обучающегося:

1. Персональный компьютер или ноутбук.
2. Графический планшет
3. Желательно, чтобы обучающийся имел возможность использовать канал связи с пропускной способностью не ниже 512 Кбит/с.
3. Струйный принтер со сканером.
4. Набор бумаги для черчения А4 – 100 ед
5. Б у м а г а для фотопечати А4 200г/м2 – 200ед (Revocol)
6. Канцелярские принадлежности: Карандаши Kooh-I-noor (2h – 8B) – 12 наборов, Клячки и ластики – 12 наборов.

Информационное обеспечение программы.

Программное обеспечение:

1. Графический редактор Figma.
2. Графический редактор Aseprite
3. Графический редактор Krita.
4. Драйвера для графических планшетов

Интернет-ресурсы:

1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне.
2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне. 23
3. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика.
4. www.sostav.ru – Портал о рекламе и маркетинге.
5. <https://inks-cape.ru/bazovyy-uchebnik>
6. <https://daviesmediadesign.com/ru/учебники-по-Inkscape/>
7. <https://inkscape.org/contribute/>
8. https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2Fdp%2F0132764148%2F%3Ftag%3Dsaiph-20&cc_key=
9. https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Ftavmjong.free.fr%2FINKSCAPE%2FMANUAL%2Fhtml%2F&cc_key=

10.https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2FDigital-Comic-Book-Lettering-Inkscape%2Fdp%2F1470030241&cc_key=

Кадровое обеспечение программы.

Педагог, реализующий программу Пантелеев Матвей Андреевич.

Характеристика основных компетенций педагога, необходимых для реализации программы:

Среднее специальное образование по специальности «Дизайн и реклам».

Наличие документа о прохождении дополнительной подготовки по направлению «Педагогика».

Уверенное владение основными графическими редакторами. Опыт реализации дизайнерских проектов. Портфолио иллюстратора-художника.

3.1 ФОРМЫ ИТОГОВОЙ АТТЕСТАЦИИ

Основной формой итоговой аттестации является отчетная сессия, предполагающая очную защиту выполненных учебных кейсов и проектов. Отчетная сессия проводится по итогам каждого модуля программы.

Дополнительной формой аттестации является оценка результативности участия обучающихся по программе в профильных конкурсах и олимпиадах.

3.2 ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Перечень и описание учебных кейсов, самостоятельных работ и критерии их оценивания приведены в Приложениях 1 и 2 к данной программе.

3.3 МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

В данной программе применяются методы и педагогические технологии, основанные на методических материалах, издаваемых Фондом новых форм развития образования, г. Москва, который является оператором сети детских технопарков «Кванториум». Концепция программы основывается на разработках ведущих советских и российских педагогов, психологов, изобретателей: Г.С. Альтшулера (теория решения изобретательских задач), Л.С. Выготского (формирование личности, смотрящей вперёд, за границы среды), Л.С. Соловейчика (наука об искусстве воспитания), Е.П. Ильина (дифференциальная психология профессиональной деятельности) и многих других, а также французского психолога М.Фуко (культура заботы о себе – автор придаёт особое значение подготовке к взрослой жизни).

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ.

В зависимости от субъектов образовательной деятельности:

- Осуществление образовательной деятельности под руководством наставника («наставник – обучающийся», «обучающийся – обучающемуся», «наставник – родитель и обучающийся»);

- Самостоятельная работа: в рамках учебного занятия (проектная деятельность, лабораторные и письменные работы, а также работа в лабораторных квантах); вне организации – самообразование различными методами (чтение книг, просмотр вебинаров, видео занятие).

В зависимости от источника передачи и восприятия информации:

- Словесные (рассказ, объяснение, беседа, дебаты, дискуссия);
- Наглядные (демонстрация, наблюдение, презентация, макет, иллюстрация, сторителлинг, scamper);
- Практические (воспроизводящие и творческие упражнения, лабораторные работы);
- Дистанционные (информационный материал, тесты, консультации, форумы, чаты).

В зависимости от влияния на степень самостоятельности мышления:

- Репродуктивные (теоретические);
- Продуктивные (практические) – эвристические, поисковые, исследовательские (метод проектов, scam, «кейс-метод», форсайт-сессия, «мозговой штурм», образовательный квест, мировое кафе, тимбилдинг, воркшоп, нетворкинг, хакатон, мастермайнд), игровые (деловая, ролевая, интеллектуальная).

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ МЕТОДЫ.

Рефлексия – обращение внимания субъекта на самого себя и на своё сознание, в частности, на продукты собственной активности, а также какое-либо их переосмысление; способность оценивать личные поступки, поведение – своё и окружающих, способность человека осознать и восстановить способ, которым он пользовался для решения поставленной задачи.

Мозговой штурм – метод группового обучения, стимулирующий познавательную активность посредством совместного разрешения поставленных в ходе организованной дискуссии проблем. Дизайн-мышление – способ решения задач, метод создания каких-либо продуктов или услуг, ориентированных в первую очередь на интересы пользователя. Принципы дизайн-мышления основаны на структурированном накопленном опыте практиков проектирования и выстраивании его с фокусировкой на человека.

Эмпатия – осознанное сопереживание текущему эмоциональному состоянию другого человека без потери ощущения происхождения этого переживания.

Генерация идей – метод работы над проектом, в котором происходит разветвление на возможные концепции и результаты.

Методика креативности SCAMPER – схема постановки определённых вопросов, которые стимулируют генерацию новых идей. Это аббревиатура, где каждой буквой обозначается слово, описывающее самостоятельный способ работы с характеристиками изучаемой проблемы.

Ментальные карты – метод визуализации мышления и альтернативной записи. Он позволяет быстрее и нагляднее представить информацию, чем обычные тексты, таблицы и списки.

Практический метод – выполнение упражнения по готовым технологическим картам, а также деление большого задания на более мелкие части для подробной проработки и последующей организации целого.

Анализ – метод сравнения и обобщения, развитие логического мышления.

Индивидуальный подход – подача материала и заданий каждому обучающемуся с учётом способностей, возрастных особенностей, работоспособности и уровня подготовки.

Профайлинг («англ. profile» – профиль) – понятие, обозначающее совокупность психологических методов и методик оценки и прогнозирования поведения человека на основе анализа наиболее информативных признаков, характеристик внешности, невербального и вербального поведения. Разветвлённый квест – серия игровая задач с различными ветками, нелинейным сюжетом и различными вариантами концовки. Предназначен для формирования определенных сценариев поведения, знакомства с особенностями работы в конкретных ситуациях и для организации быстрой обратной связи.

Решение проблемных задач (Case method, кейс-метод, метод кейсов, метод ситуационного анализа) – метод обучения, использующий описание реальных экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Педагогическое наблюдение – планомерный анализ и оценку индивидуального метода организации учебно-воспитательного процесса без вмешательства исследователя в ходе этого процесса.

ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

1. «Вытягивающая» модель обучения – это концепция организации образовательного процесса, ориентированная на создание привлекательной «ценности» путём «вытягивания» требований, пожеланий и интересов обучающихся с учётом наиболее перспективных направлений развития. В основу модели положено взаимное уважение всех участников процесса обучения друг к другу, а также постоянное совершенствование методических подходов. Концепция включает методы, подходы и инструменты, направленные на создание максимальной «ценности» и устранения всех видов потерь.

2. Игровые технологии Понятие «игровые педагогические технологии» включает достаточно обширную группу методов и приёмов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма

создается на занятиях при помощи игровых приёмов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности.

3. Технология критического мышления. Цель технологии развития критического мышления состоит в развитии мыслительных навыков, которые необходимы детям в дальнейшей жизни (умение принимать взвешенные решения, работать с информацией, выделять главное и второстепенное, анализировать различные стороны явлений). Актуальностью данной технологии является то, что она позволяет проводить уроки в оптимальном режиме, у детей повышается уровень работоспособности, усвоение знаний на уроке происходит в процессе постоянного поиска. Данная технология направлена на развитие учащегося, основными показателями которого являются оценочность, открытость новым идеям, собственное мнение и рефлексия собственных суждений.

4. Технология исследовательской деятельности. Это методика организации учебно-воспитательного процесса, дающая детям настоящие сведения об объектах, процессах и явлениях, которые они открывают самостоятельным образом. Применение этой технологии основывается на представлении учащегося в роли исследователя, проводящего экспериментальную работу, связанную с поиском ответов на разнообразные вопросы в области познания и развития. Такой подход позволяет понять и освоить связи между различными процессами и явлениями окружающего мира, выявить динамику их развития и факторы, воздействующие на них.

5. Технология проектного обучения. Метод проектов – это способы организации самостоятельной деятельности обучающихся по достижению определённого результата. Метод проектов ориентирован на интерес, творческую самореализацию развивающейся личности обучающегося, развитие его интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей в деятельности по решению какой-либо интересующей его проблемы. Проектирование – это целенаправленная деятельность, позволяющая найти решение проблем и осуществить изменения в окружающей среде. Суть проектного обучения состоит в том, что обучающийся в процессе работы над учебным проектом постигает реальные процессы, объекты и т. д. Оно предполагает проживание обучающимся конкретных ситуаций преодоления трудностей; приобщение его к проникновению вглубь явлений, процессов, конструирование новых объектов, процессов. Используются технологии: - планирование работы по интервалам с промежуточными согласованиями на основе технологии «Scrum» – для фокусирования усилий команды; - визуальное отслеживание хода проекта с использованием Kanban-системы – пошагового совершенствования процессов благодаря систематическому идентифицированию проблем, влияющих на эффективность труда; - устранение вариативности «Lean Six Sigma» – для нахождения оптимальных процессов реализации проектов.

6. Кейсовая технология обучения Обучение действием. Техника обучения, использующая описание реальной ситуации. Учащиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблемы, предложить возможные решения (создать прототип), выбрать лучшее (усовершенствовать). Специально подготовленный материал с описанием конкретной проблемы, которую необходимо разрешить в составе группы. Конкретная практическая ситуация, рассказывающая о событии, в котором обнаруживается проблема, требующая решения. Суть работы с кейсом заключается в том, что группа учащихся знакомится с ситуацией, анализирует её, диагностирует проблему и представляет свои идеи и решения в дискуссии и совместной деятельности. Усвоение знаний и формирование умений и навыков есть результат активной самостоятельной деятельности обучающихся по разрешению противоречий, в результате чего и происходит творческое овладение профессиональными знаниями, навыками, умениями и развитие мыслительных способностей.

7. Технологии групповой работы. Под групповой работой понимается совместная деятельность обучающихся в группах по 3-9 человек по выполнению отдельных заданий, предложенных наставником. Члены группы сами устанавливают регламент общения, самостоятельно направляют свою деятельность, отдавая компетентному и организованному лидеру возможность представить результаты работы группы тем, от кого получено задание, или тем, с кем по сценарию занятия группа вступает во взаимодействие.

8. «Портфолио» Способ фиксирования, накопления и аутентичного оценивания индивидуальных образовательных результатов обучающегося в определенный период его обучения. Портфолио позволяет учитывать результаты в разнообразных видах деятельности: учебной, творческой, социальной, коммуникативной. Портфолио это – заранее спланированная и специально организованная индивидуальная подборка материалов и 51 документов, которая демонстрирует усилия, динамику и достижения обучающегося в различных областях.

9. В случае применения дистанционной формы обучения используются следующие формы и методы проведения занятий: онлайн консультации, лекции, презентации, видеоуроки, практические задания. Деятельность с обучающимися может быть организована с использованием:

1. образовательных технологий (разнообразные активности в режиме реального времени с помощью телекоммуникационных систем);
2. возможностей электронного обучения (видео-занятия, формирование подборок просветительского и развивающего материала для самостоятельного использования);
3. бесплатных интернет-сайтов открытых трансляций;
4. ресурсов средств массовой коммуникации;
- 5 образовательных и развивающих материалов на печатной основе.

В процессе реализации программы возможна интеграция форм обучения, например, очного и электронного обучения с использованием

дистанционных образовательных технологий. Формы организации образовательного процесса зависят от задач обучения: групповая, в малых группах, взаимная, индивидуальная.

Виды занятий с указанием ведущего метода обучения:

- кейсовый метод с целью закрепления полученных теоретических знаний;
- проектный метод с целью реализации творческого потенциала обучающихся;
- формирование и совершенствование умений и навыков (изучение нового материала, беседа, сообщение-презентация, практика);
- обобщение и систематизация знаний (самостоятельная работа, творческая работа, дискуссия).

Формы организации деятельности обучающихся на занятии с указанием конкретных видов деятельности:

- фронтальная: беседа, объяснение, показ;
- коллективная: выполнение коллективных проектов и их защита; подготовка к конкурсам и соревнованиям;
- групповая: работа в парах, создание проекта в малых группах;
- индивидуальная: самостоятельная работа учащегося для разработки собственного проекта. При реализации программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий организуется работа обучающихся в «виртуальных группах», которая происходит при удалённости друг от друга практически всех субъектов образования, в том числе с помощью использования систем видеоконференц-связи, через информационно-телекоммуникационную сеть «Интернет».

Формы организации воспитательной и досуговой деятельности: Тематическая беседа, дискуссия, интерактивные, игровые и тренинговые формы (тимбилдинг, нетворкинг, хакатон, мастермайнд-сессия, сторрителлинг, челлендж), фотомарафон, тематическая прогулка, час здоровья, образовательный туризм, профориентационные мероприятия.

СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

Промдизайн-квантум тулкит. Саакян С. Г., Бурбаев Т. Д., Рыжов М. Ю. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2019. — 84 с.

Бесчастнов Н.П. Чёрно- белая графика: учеб.пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Художественное проектирование текстильных изделий» / Н.П. Бесчастнов. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2020.

Визуальные загадки: пер. с англ. – М.: АСТ: Астрель, 2018.

Логвиненко Г. М. Декоративная композиция: учеб. пособие для студентов вузов, обучающихся по специальности «Изобразительное искусство» / Г. М. Логвиненко. – М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2019.

Маккэлэм Г.Л. 4000 мотивов: цветы и растения: справочник: пер. с англ., - М.: АСТ: Астрель, 2017.

Хемпшир М., Стефенсон К. Полосы. - М.: РИП – холдинг, 2016.

Дегтярев А. Р. Изобразительные средства рекламы: Слово, композиция, стиль, цвет. – М.: Фаир-Пресс, 2019.

Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2019. –

Курушин В. Д. Графический дизайн и реклама. – М.: ДМК Пресс, 2017.

Овчинникова Р. Ю. Дизайн в рекламе. Основы графического проектирования. – М.: Юнити-Дана, 2020.

Розенсон И.А. Основы теории дизайна. – СПб.: Питер, 2020.

Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. – М.: Астрель, 2021.

"Цифровой рисунок. Основы" – Скотт Робертсон – М.: Юнити-Дана, 2020 Основы перспективы, света и тени для цифровых художников.

"Искусство цвета" – Иоханнес Иттен – СПб.: Питер, 2020.

Теория цвета и его применение в цифровой иллюстрации.

"Рисуем на планшете" – 3D Total Publishing М.: Астрель, 2021.

Практическое руководство по работе в Photoshop, Procreate и других программах. - М.: РИП – холдинг, 2016.

"Анатомия для художников" – Берн Хогарт

Основы построения фигуры человека, полезные для создания персонажей. - М.: РИП – холдинг, 2016.

"Pixel Logic" – Михаил Петров (Mortis Ghost)

Подробное руководство по пиксель-арту и работе в Aseprite.

"Дизайн персонажей" – Марк Тарли М.: Гуманитар. изд. центр ВЛАДОС, 2020. Создание уникальных героев для комиксов и игр.

"Figma для начинающих" – Официальная документация + дополнительные гайды Основы интерфейса и проектирования в Figma.

"Методика преподавания цифрового искусства" – Сборник статей

"Как объяснять детям сложные темы" – М. Казинс

Рабочие тетради по Adobe Photoshop и Illustrator – Step-by-step проекты

Онлайн-ресурсы:

1. www.adme.ru – Портал о рекламе и дизайне.

2. www.kak.ru – Журнал о графическом дизайне. 23

3. www.rosdesign.com – Дизайн: история, теория, практика.

4. www.sostav.ru – Портал о рекламе и маркетинге.

5. <https://inks-cape.ru/bazovyy-uchebnik>

6. <https://daviesmediadesign.com/ru/учебники-по-Inkscape/>

7. <https://inkscape.org/contribute/>

8.https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2Fdp%2F0132764148%2F%3Ftag%3Dsaiph-20&cc_key=

9.https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Ftvmjong.free.fr%2FINKSCAPE%2FMANUAL%2Fhtml%2F&cc_key=

10.https://vk.com/away.php?to=http%3A%2F%2Fwww.amazon.com%2FDigital-Comic-Book-Lettering-Inkscape%2Fdp%2F1470030241&cc_key=

Proko (YouTube + сайт) – Бесплатные уроки по анатомии и рисунку.

Ctrl+Paint – Видеоуроки по цифровой живописи.

Pixiv и ArtStation – Галереи для вдохновения и изучения стилей.

"Школа цифрового рисунка" (онлайн-курсы) – Базовые программы для начинающих.

Список литературы для детей

1. Библиотечка «Юного художника». – М.: Выпуск 3, 2021. / Панов В. П. Иллюстрация в книге.

2. Библиотечка «Юного художника». – М.: Выпуск 6, 2025. / Панов В. П. Искусство силуэта.

3.«Обработка и редактирование векторной графики в Inkscape» Ю.П.Немчанинов, Москва,2018г.

4.«Векторная графика для дизайнеров» Глемке Вон, ДМК-Пресс,2020 г.272 с.

Список литературы для родителей:

Ковешникова Н. А. Дизайн: история и теория. – М.: Омега-Л, 2021.

Туэмлоу Э. Графический дизайн. Фирменный стиль, новейшие технологии и креативные идеи. – М.: Астрель, 2023.

4. ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Перечень

практических работ, учебных кейсов и проектов, включенных в программу.

Раздел 1. Основы рисования

Проектная задача: познакомиться с базовыми понятиями академического рисунка, освоить правила композиции, перспективы и светотени.

Задание: выполнить серию учебных рисунков с геометрическими формами, используя знания о композиции, построении и светотени.

Требования:

- точность построения формы;
- соблюдение пропорций;
- передача объёма через тень и свет.

Тип задания: базовое, мотивирующее.

Раздел 2. Введение в цифровой рисунок

Проектная задача: научиться работать в цифровом графическом редакторе Krita и освоить основы цифровой живописи.

Задание: создать цифровую открытку или постер, применяя слои, кисти и работу с цветом.

Требования:

- использование базовых инструментов Krita (кисти, слои, выделения);
- композиционная цельность;
- проработка деталей и цветового решения.

Тип задания: базовое, мотивирующее.

Раздел 3. Введение в векторную графику и дизайн

Проектная задача: освоить принципы векторной графики и проектирования интерфейсов, разработать визуальный макет в Figma.

Задание: создать макет приложения или веб-интерфейса, используя референсы, компоненты и стили.

Требования:

- проработка элементов интерфейса (текст, иконки, кнопки);
- интерактивность (переходы между экранами);
- оформление проекта с учётом пользовательского опыта.

Тип задания: базовое, мотивирующее.

Раздел 4. Исследование техник и стилей. Пиксель арт

Проектная задача: изучить особенности пиксель-арта и создать собственный набор статичных и анимированных пиксельных изображений.

Задание: разработать спрайт персонажа и простую анимацию с применением ограниченной палитры.

Требования:

- точность линий;
- аккуратная работа с пикселями;
- создание минималистичной, но выразительной графики.

Тип задания: базовое, мотивирующее.

Раздел 5. Коллаж

Проектная задача: познакомиться с принципами композиции в цифровом коллаже и создать тематическую композицию.

Задание: создать цифровой коллаж в Figma на заданную тему (например, «Мой внутренний мир» или «Будущее»).

Требования:

- оригинальный подбор и компоновка изображений;
- использование слоёв, масок и эффектов;
- художественная выразительность.

Тип задания: базовое, мотивирующее.

Раздел 6. Рисование на бумаге

Проектная задача: изучить традиционные материалы (уголь, пастель, акварель), понять их выразительные возможности и научиться интегрировать традиционные рисунки в цифровую среду.

Задание: выполнить серию работ с использованием разных техник и подготовить комбинированную иллюстрацию (аналоговая + цифровая обработка).

Требования:

- использование разных художественных материалов;
- осмысленное применение техник;
- грамотная оцифровка и доработка в цифровом редакторе.

Тип задания: базовое, мотивирующее.

Раздел 8. Создание настольной игры

Проектная задача: разработать авторскую настольную игру с уникальным визуальным стилем и игровыми элементами.

Задание: создать игровой набор, включая поле, карточки, фишки и оформить их в цифровом формате.

Требования:

- оригинальность идеи и игровых механик;
- визуальная целостность и читаемость элементов;
- готовность к печати (разрешение, вылеты, СМΥК).

Тип задания: базовое, мотивирующее.

Раздел 9. Создание кейса

Проектная задача: оформить портфолио из завершённых проектов в формате кейса, освоить навыки презентации и визуальной коммуникации.

Задание: отобрать 1–2 проекта и представить их в виде кейса: структура, описание, этапы работы, визуал.

Требования:

- логичная структура кейса (обложка, цели, процесс, результат);
- грамотное оформление в Figma;
- наглядность и эстетика.

Тип задания: базовое, мотивирующее.

Раздел 10. Подготовка проектов к отчётной сессии

Проектная задача: систематизировать материал, создать презентацию итоговых работ, подготовиться к защите.

Задание: собрать основные проекты в презентацию, оформить слайды, подготовить текст выступления.

Требования:

- структурированная подача информации;
- стильное визуальное оформление слайдов;
- чёткое и аргументированное представление.

Тип задания: базовое, мотивирующее.

5. ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Критерии оценивания проектной деятельности

Оценка проектной деятельности обучающихся

- | | |
|-----------------------|--------------------------------|
| 1) Процесс | 1) Работа над проектом |
| 2) Результат проекта | 2) Продукт проекта |
| 3) Оформление проекта | 3) Оформление проектной папки |
| 4) Защита проекта | 4) Презентация своего продукта |
| 5) Самоанализ учителя | |

Критерии оценивания работы над проектом

Актуальность проекта (обоснованность проекта в настоящее время, которая предполагает разрешение имеющихся по данной тематике противоречий);

Самостоятельность (уровень самостоятельной работы, планирование и выполнение всех этапов проектной деятельности самими учащимися, направляемые действиями координатора проекта без его непосредственного участия);

Проблемность (наличие и характер проблемы в проектной деятельности, умение формулировать проблему, проблемную ситуацию);

Содержательность (уровень информативности, смысловой емкости проекта);

Научность (соотношение изученного и представленного в проекте материала, а также методов работы с таковыми в данной научной области по исследуемой проблеме, использование конкретных научных терминов и возможность оперирования ими)

Работа с информацией (уровень работы с информацией, способа поиска новой информации, способа подачи информации - от воспроизведения до анализа);

Системность (способность рассматривать все явления, процессы в совокупности, выделять обобщенный способ действия и применять его при решении задач в работе);

Интегративность (связь различных областей знаний);

Коммуникативность.

Критерии оценивания «продукта» проектной деятельности

Полнота реализации проектного замысла (уровень воплощения исходной цели, требований в полученном продукте, все ли задачи оказались решены);

Соответствие контексту проектирования (важно оценить, насколько полученный результат экологичен, т. е. не ухудшит ли он состояние природной среды, здоровье людей, не внесет ли напряжение в систему деловых (межличностных) отношений, не начнет ли разрушать традиции воспитания, складывавшиеся годами);

Соответствие культурному аналогу, степень новизны (проект как «бросок в будущее» всегда соотносится с внесением неких преобразований в окружающую действительность, с ее улучшением. Для того чтобы оценить сделанный в этом направлении вклад, необходимо иметь представление о соответствующем культурном опыте.);

Социальная (практическая, теоретическая) значимость;

- **эстетичность;**
- **потребность дальнейшего развития проектного опыта** (некий предметный результат, если он оказался социально значимым, требует продолжения и развития. Выполненный по одному предмету учебный проект обычно порождает множество новых вопросов, которые лежат уже на стыке нескольких дисциплин).

Критерии оценивания оформления проектной работы

- **Правильность и грамотность оформления** (наличие титульного листа, оглавления, нумерации страниц, введения, заключения, словаря терминов, библиографии);
 - **композиционная стройность, логичность изложения** (единство, целостность, соподчинение отдельных частей текста, взаимозависимость, взаимодополнение текста и видеоряда, Отражение в тексте причинно-следственных связей, наличие рассуждений и выводов);
 - **качество оформления** (рубрицирование и структура текста, качество эскизов, схем, рисунков);
 - **наглядность** (видеоряд: графики, схемы, макеты и т.п., четкость, доступность для восприятия);
- самостоятельность.**

Критерии оценивания презентации проектной работы (продукта):

- **Качество доклада** (композиция, полнота представления работы, подходов, результатов; аргументированность и убежденность);

- **объем и глубина знаний по теме** (или предмету) (эрудиция, наличие межпредметных (междисциплинарных) связей);
- **полнота раскрытия выбранной тематики исследования при защите;**
- **представление проекта** (культура речи, манера, использование наглядных средств, чувство времени, импровизационное начало, держание внимания аудитории);
- **ответы на вопросы** (полнота, аргументированность, логичность, убежденность, дружелюбие);
- **деловые и волевые качества докладчика** (умение принять ответственное решение, готовность к дискуссии, доброжелательность, контактность);
- **правильно оформленная презентация**