

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ТОЛЬЯТТИ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКО – ЮНОШЕСКОГО ТУРИЗМА «ЭДЕЛЬВЕЙС»
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ТОЛЬЯТТИ



С=RU, О="МБОУ ДО ""
Эдельвейс""", СN=""
Мельникова Татьяна
Алексеевна, директор",
E=tour@edu.tgl.ru
00b9ca730b9bab1771
2026.10.14
15:21:43
+04'00'

Принято на педагогическом совете
МБОУ ДО «Эдельвейс»
Протокол № 4 от 09.07.2026 г.

Утверждаю
Директор МБОУ ДО «Эдельвейс»
Т.А. Мельникова

Приказ № 78 – ОД от 09.07.2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«МИР ЦИФРОВОЙ ИЛЛЮСТРАЦИИ»

Возраст детей: 10-17 лет

Срок реализации: 3 года

Автор составитель:
Шабурова Э.Т.
педагог дополнительного образования

Методическое сопровождение:
Маслихина Г.Ю., инструктор-методист

Тольятти 2026

Оглавление

1. Пояснительная записка.....	1
Нормативно-правовые документы	3
Направленность	5
Актуальность программы.....	5
Новизна программы состоит в том, что в процессе обучения	5
Педагогическая целесообразность.	5
Цель и задачи программы.....	5
Возраст обучающихся.....	6
Сроки реализации программы	7
Формы организации образовательной деятельности	7
Ожидаемые результаты	7
2. Учебный план	9
Учебно-тематический план первого года обучения	10
Учебно-тематический план второго года обучения	15
Учебно-тематический план третьего года обучения	19
3. Раздел «Воспитание»	22
4. Ресурсное обеспечение программы.....	24
5. Материально-техническое обеспечение	25
6.Список литературы	25
Приложение 1	28
Приложение 2	29
Приложение 3	31

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности - «Мир цифровой иллюстрации» (далее – Программа), включает в себя 6-ть тематических модулей.

Знакомство с различными видами цифрового искусства и дизайна, через формат практико-ориентированного обучения, помогают приблизиться к таким профессиям, как: дизайнер, иллюстратор, художник, цифровой художник, и т.д., что способствует воплощению собственных идей по средствам многочисленных техник с использованием современных информационных технологий в личных проектах.

Данная программа разработана с учетом интересов конкретной целевой аудитории, обучающихся среднего и старшего школьного возраста и представляет собой набор профильных тем, необходимых для технического навыка и развития талантов.

Нормативно-правовые документы

В основе создания программы дополнительного образования лежат следующие нормативно-правовые документы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 02.07.2021 г. № 400 «О Стратегии национальной безопасности Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- Указ Президента Российской Федерации от 7.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);

ИЗМЕНЕНИЯ, которые вносятся в распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р (утверждены распоряжением Правительства РФ от 15.05.2023 №1230-р);

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 21.04.2023 № 302 «О внесении изменений в Целевую модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденную приказом Министерства просвещения РФ от 3.09.2019 г. № 467»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

Направленность

Дополнительная общеобразовательная, общеразвивающая программа - «Мир цифровой иллюстрации», имеет техническую направленность.

Актуальность программы обусловлена тем, что происходит сближение содержания программы с требованиями жизни. В настоящее время возникает необходимость в новых подходах к преподаванию эстетических искусств, способных решать современные задачи эстетического восприятия и развития личности в целом. Нетрадиционные технологии, являются хорошими помощниками педагога, способными воодушевить обучающихся, и помочь им найти свой способ самовыражения. Используемые на занятиях планшеты Huawei, в сочетании с удобным и доступным приложением - Sketchbook, помогут обучающимся реализовать свой творческий потенциал, развить целеустремленность и находчивость, а также почувствовать себя в роли профессионального художника иллюстратора, на примере выполненных работ.

Новизна программы состоит в том, что в процессе обучения

обучающиеся, передают изображения с помощью персонального компьютера и графического планшета. Современные технологии имитируют ощущения от традиционных художественных инструментов — карандашей, ручек и кистей. Цифровые носители способны имитировать различные кисти, материалы и поверхности и поддерживают множество эффектов, так что учащиеся могут действительно создать то, что увидели в своем воображении. «Планшетное рисование» дает полную свободу для творчества, действия обучающихся ничем не ограничены: нет никакой бумаги и каких ограничений по размеру полотна

Педагогическая целесообразность.

Программа «Мир цифровой иллюстрации» позволяет обучающимся получить базовые представления о цифровой иллюстрации и рисунке, создании визуальных объектов с помощью специального приложения Sketchbook.

Работа в специальном приложении Sketchbook дает полную свободу для творчества, действия обучающихся ничем не ограничены: нет никакой бумаги и никаких ограничений по размеру полотна.

Цель и задачи программы

Цель - формирование практических навыков в области цифровой иллюстрации с использованием ИКТ, для развития творческого и креативного мышления при проектировании и конструировании авторского дизайнерского продукта.

Задачи:

Обучающие:

- сформировать навыки работы на профессиональных цифровых планшетах (бренда Huawei AGS-L09 32Gb Gr);
- сформировать навыки и умения по созданию цифровых изображений различного уровня сложности на планшете, в приложении Sketchbook;
- Сформировать навыки работы с интерфейсом на планшете и в программе;
- закреплять и расширять знания, полученные на занятиях, через проектную деятельность;
- выработка умения планировать свою деятельность и предъявлять её результат;
- знакомить с продвинутыми знаниями в области композиции, формообразования, современного искусства;
- узнать законы цветоведения и колористики, композиции при работе на планшете;
- сформировать навыки подачи графических работ в авторском стиле;
- дать представление о разнообразии техник обработки и создания цифровой иллюстрации.

Развивающие:

- развивать познавательную активность;
- вовлекать обучающихся в поисково-познавательную деятельность;
- пробуждать интерес к профессиям в качестве цифрового художника/дизайнера;
- развитие собственного стиля в работах;
- представление результатов своей деятельности и хода работы;
- презентации в различных формах, с использованием специально подготовленный продукт проектирования (плаката, иллюстрации, чертежей, моделей, самиздат и др.);
- развивать технологическое мышление.

Воспитательные:

- воспитать трудолюбие, самостоятельность, дисциплинированность, аккуратность, бережливость;
- сформировать целеустремленности, настойчивости в достижении результата;
- добиваться максимальной самостоятельности в создании творческого продукта, по принципу работы дизайн-студии.

Возраст обучающихся

Программа реализуется для среднего и старшего школьного возраста (10 -17 лет).

Специфика типа образовательного учреждения дополнительного образования, целей образования, контингента обучающихся и условий реализации содержания программы позволяет осуществить образовательный процесс в режиме работы с разновозрастными группами детей. Организация занятий в таких группах, прежде всего, предполагает учет индивидуальных и возрастных особенностей обучающихся.

Набор детей в учебные группы – свободный, на основе предварительного собеседования и просмотра портфолио.

Сроки реализации программы

Программа рассчитана на 3 года обучения, общее количество часов – 378

- количество часов в неделю – 3;

- продолжительность образовательного процесса составляет 42 учебных недель.

- Первый год обучения – 126 часов. Программа первого года обучения состоит из двух модулей:

- Модуль 1 «Контурная графика» 63 –часа

- Модуль 2 «Графика в цвете» 63 –часа

- Второй год обучения – 126 часов. Программа второго года обучения состоит из двух модулей:

- Модуль 3 «Плакат» 63 –часа

- Модуль 4 «Дизайн» 63 –часа

- Третий год обучения – 126 часов. Программа третьего года обучения состоит из двух модулей:

- Модуль 5 «Сам-издат» 63 –часа

- Модуль 6 «Книга – Кто я?» 63 –часа

Формы организации образовательной деятельности

Основными формами учебного процесса являются: групповые, теоретические, проектные и практические занятия, тестирование, участие в конкурсах

Режим занятий. Периодичность занятий – 2 раза в неделю.

Продолжительность занятия: 90 минут (2/1 академических часа по 45 минут)

Наполняемость учебных групп: составляет не менее 15 человек.

Ожидаемые результаты

Теоретический блок

Уровень Содержание	Оптимальный «3»	Достаточный «2»	Критический «1»
Обзор развития цифрового искусства в современном	Знает основные виды цифрового искусства, представителей разного жанра и стилей.	Знает некоторые моменты из биографии художников, дизайнеров, виды и	Знает некоторые моменты из мира искусства (художников, техники, стили)

мире		стили и т.д.	
Работа с ИКТ при создании проекта	Знает и соблюдает правила работы в процессе создания проекта, алгоритм работы с планшетом и приложением, при работе с ИКТ, использует художественные приемы и их стилизации	Знает и чаще всего соблюдает правила работы с ИКТ, в процессе создания проекта, знаком с некоторыми техниками и материалами	Знает некоторые правила работы в процессе создания проекта с ИКТ, и так же немного знаком с видами материалов
Авторский стиль	Сформированное виденье своего стиля	Без проблем создает идеи, в разных вариациях, но требуется выработать устойчивое направление стиля	Существуют некоторые сложности. В процессе формирования своего стиля
Краткие сведения о материалах необходимы для работы	Знает сведения о базовых художественных материалах и их интерпретациях, при работе на планшете. Как использовать тот или иной инструмент, работа интерфейса.	Знаком в общих чертах с базовыми художественными материалами и их вариациями при работе за планшетом. Имеется небольшой опыт работы с цифровыми технологиями	Знает краткие сведения базовых художественных материалах, сложно проводить самостоятельную работу на каждом этапе, при работе за планшетом.

К числу планируемых результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы отнесены:

Личностные результаты:

- реализация художественного навыка в виде самосовершенствовании на занятиях;
- сформированность основных художественных знаний, креативного мышления, приобретение опыта работы по примеру дизайнера цифровой иллюстрации;
- сформированность основ предпрофессиональных умений при создании цифровой иллюстрации;
- умение разрабатывать персонажа, сюжет в качестве целостного проекта.

Метапредметные результаты:

- освоённые обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- владение навыками разрешения проблем; способность и готовность к самостоятельному поиску методов решения практических задач;
- умение ориентироваться в различных источниках информации, критически оценивать и интерпретировать информацию, получаемую из различных источников;

Регулятивные:

- владеть навыками познавательной рефлексии как осознания совершаемых действий и мыслительных процессов, их результатов и оснований, границ своего знания и незнания, новых познавательных задач и средств их достижения;
- способность привлекать знания из других образовательных областей, что способствует повышению общекультурного уровня и становлению метапредметного образования;
- способность увидеть знакомое явление с неожиданной стороны, что, в свою очередь, способствует формированию научно-исследовательских способностей;

Коммуникативные:

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;
- приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать с одноклассниками);
- формирование «гибких навыков»;
- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Предметные результаты.

Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

Предметными результатами освоения обучающимися содержания программы являются следующие умения:

- представлять свои художественные работы, в качестве готового дизайн-продукта, для участия в выставках и конкурсах;
- демонстрировать свои креативные решения в материале, при работе за планшетами;
- бережно обращаться с материалами и оборудованием;

2. Учебный план

№	Наименование модуля	Всего часов	Теория	Практика
1-й год обучения (126 часов)				
1.	Модуль 1. «Введение в цифровой рисунок»	42	8	34
2.	Модуль 2. «Графика и цвет»	42	8	34
3.	Модуль 3. «Основы проектирования»	42	6	36
	Итого за 1-й год	126	22	104
2-й год обучения (126 часов)				
4.	Модуль 4. «Искусство плаката»	42	8	34
5.	Модуль 5. «Прикладной дизайн»	42	6	36
6.	Модуль 6. «Визуальные коммуникации»	42	6	36
	Итого за 2-й год	126	20	106
3-й год обучения (126 часов)				
7.	Модуль 7. «Сам-издат. Комикс»	42	6	36
8.	Модуль 8. «Арт-проект. Моя история»	42	6	36
9.	Модуль 9. «Создание портфолио»	42	4	38
	Итого за 3-й год	126	16	110
	ВСЕГО	378	58	320

1. Содержание программы

Учебно-тематический план первого года обучения

№	Наименование раздела и темы программы	Всего	Теория	Практика
	Модуль 1 «Введение в цифровой рисунок»	42	8	34
1	Знакомство с планшетом Huawei и интерфейсом приложения Sketchbook. Растровая графика	4	2	2
2	Работа по конкурсам	2	1	1
3	Итоговая выставка	2	1	1
4	Основные инструменты рисования: кисти, ластик, слои. «Горячие клавиши»	6	2	4
5	Контур. Простые геометрические фигуры. Построение от руки.	12	2	10
6	Контур. Объем и светотень. Тональный рисунок.	10	1	9
7	Контур. Трансформация и копирование. Создание простого орнамента.	10	1	9
	Модуль 2. «Графика и цвет»	42	8	34

1	Основы цветоведения. Цветовой круг. Теплые и холодные цвета.	4	2	2
2	Заливка и градиент. Работа с палитрой.	6	2	4
3	Цвет. Закрашивание простых фигур. Изучение тона.	10	2	8
4	Создание текстур. Имитация бумаги, ткани, дерева.	10	1	9
5	Работа с фоном. Создание атмосферы.	12	1	11
	Модуль 3. «Основы проектирования»	42	6	36
1	Что такое стикер и пиктограмма. Скетчинг.	4	1	3
2	Создание персонажа-стикера. Эмоции и характер.	10	2	8
3	Создание открытки к празднику. Композиция и цвет.	14	2	12
4	Символ года в цифровой графике. Поиск образа.	10	1	9
5	Работа по конкурсам и итоговая выставка	4		4
	ВСЕГО, ч	126	24	102

Цель занятий: Ознакомление обучающихся с интерфейсом планшета Huawei и работе в приложении Sketchbook, в виде базового навыка иллюстрирования, через контурный рисунок с последующим навыком выкраски созданных изображений, как способ совершенствования личного стиля в графических иллюстрациях.

Задачи:

Обучающие:

- изучить интерфейс планшета Huawei и приложения Sketchbook ;
- освоить технологические знания проектирования и художественных приемов в виде контурного рисунка;
- овладеть практическими навыками и приёмами иллюстрирования по заданной теме;
- познакомить с основными законами композиции иллюстрации в графике;
- формировать художественно-образное мышление;
- формировать практические навыки работы в различных видах иллюстрации и изобразительного творчества;

Развивающие:

- развитие общих познавательных способностей (памяти, внимания, мышления).
- формирование личного стиля.

Воспитательные:

- подготовка к будущей профессии художника, дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты:

Обучающийся должен знать:

- процесс работы за планшетом и в приложении.

Обучающийся должен уметь:

- свободно разрабатывать сюжет, согласно выбранной стилистике и любимых материалов в приложении на планшете.

Обучающийся должен приобрести навык:

- планомерной работы по текущей теме, в виде анализа идеи, в формате готового продукта за работой на планшете.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раза в год, с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

- выполнение тестовых заданий;
- игровые формы;
- творческий показ;
- творческие показы в конце года;
- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в конкурсах.

Краткое содержание

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория: Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Особенности растровой графики, основные инструменты, создание иллюстрации.

Теория: знакомство с интерфейсом планшета и программы

Практика: отработка «горячих клавиш»/ касаний стилусом/рисование/стирание/отмена и возвращение операции.

Тема 4. Контур. Простые фигуры

Теория: Закрепление темы по видам и формам простых фигур, схематическое изображение от руки, рисование их сразу на планшете, без черновика.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка построения фигур в растровой графике, разными «кистями».

Тема 5. Контур. Персонажи-стикеры

Теория: что такое стикеры. Какие персонажи популярны, виды эмоций.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка отрисовки персонажей в растровой графике, разными «кистями».

Тема 6. Контур. Символ года

Теория: Какой символ года, его вариации образов на примере работ разных художников цифрового искусства.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка отрисовки иллюстраций в растровой графике, разными «кистями».

Тема 7. Контур. Минимализм. Открытка к праздникам

Теория: что такое минимализм? Примеры работ художников.

Практика: Серия занятий, по созданию иллюстрации в растровой графике, разными «кистями».

Тема 8. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 9. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория. Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Особенности растровой графики, основные инструменты, создание иллюстрации.

Теория: что такое растровая графика? Какими инструментами пользуются дизайнеры.

Практика: знакомство с интерфейсом планшета и программы по работе с выкраской.

Тема 4. Цвет. Простые фигуры

Теория: Закрепление материала, на основе ранее выполненных контурных работ, требуется их выкрасить.

Практика: Серия занятий, для отработки выкраски фигур в растровой графике, разными «кистями».

Тема 5. Цвет. Персонажи-стикеры

Теория: Закрепление материала, на основе ранее выполненных контурных работ, требуется их выкрасить.

Практика: Серия занятий, выкраски персонажей в растровой графике, разными «кистями».

Тема 6. Цвет. Символ года

Теория: Закрепление материала, на основе ранее выполненных контурных работ, требуется их выкрасить.

Практика: Серия занятий, для выкраски иллюстраций в растровой графике, разными «кистями».

Тема 7. Цвет. Минимализм. Открытка к праздникам

Теория: что такое минимализм в цвете?

Практика: Серия занятий, выкраске иллюстрации в растровой графике, разными «кистями».

Тема 8. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 9. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

Второй год обучения

Учебно-тематический план второго года обучения

№	Наименование раздела и темы программы	Всего	Теория	Практика
	Модуль 1 «Искусство плаката»	42	8	34
1	Виды плакатов. Визуальная форма общения. Изучение примеров	4	2	2
2	Законы композиции в плакате (акцент, контраст, ритм).	6	2	4
3	Плакат из простых фигур (минимализм).	10	2	8
4	Плакат с персонажем. Идея и слоган.	12	1	11
5	Тематический плакат (Новый год, День города и т.д.).	10	1	9
	Модуль 2 Прикладной дизайн»	42	6	36
1	Введение в дизайн. Профессия дизайнера. Виды дизайна	4	2	2
2	Дизайн футболки. Понятие принта	10	1	9
3	Дизайн календаря. Верстка и визуал.	10	1	9
4	Дизайн бытовой утвари или упаковки. Разработка стиля.	14	2	12
5	Работа по конкурсам	4		4
	Модуль 3 «Визуальные коммуникации»	42	6	36
1	Инфографика. Способы визуализации данных.	4	2	2
2	Разработка иконок и пиктограмм в едином стиле	10	1	9
3	Создание маскота (талисмана) для мероприятия.	12	1	11
4	Серия стикеров. Анимация простых движений (основы).	12	2	8
5	Итоговая выставка.	4		4
	ВСЕГО, ч	126	24	102

Цель: Формирование знаний обучающихся с использованием темы создания плаката, на планшетах Huawei и приложения Sketchbook, как визуальным способом сообщения той или иной идеи.

Задачи:

Обучающие:

- Закрепить изучение интерфейса планшета Huawei и приложения Sketchbook;
- освоить технологические знания проектирования и художественных приемов создания плаката;

- овладеть практическими навыками и приёмами иллюстрирования по заданной теме;
- познакомить с основными законами композиции иллюстрации при создании плаката;
- формировать художественно-образное мышление;
- формировать практические навыки работы в различных видах иллюстрации и изобразительного творчества;

Развивающие:

- развитие общих познавательных способностей (памяти, внимания, мышления).
- формирование личного стиля.

Воспитательные:

- подготовка к будущей профессии художника, дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты:

Обучающийся должен знать:

- процесс работы за планшетом и в приложении.

Обучающийся должен уметь:

- свободно разрабатывать сюжет, согласно выбранной стилистике и любимых материалов в приложении на планшете.

Обучающийся должен приобрести навык:

- планомерной работы по текущей теме, в виде анализа идеи, в формате готового продукта за работой на планшете.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раза в год, с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

- выполнение тестовых заданий;
- игровые формы;
- творческий показ;
- творческие показы в конце года;
- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в конкурсах.

Краткое содержание модуля

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория. Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Знакомство с видами плакатов, для чего они? Что такое визуальная форма общения?

Теория: знакомство с визуальным видом искусства. Примеры, Работы художников.

Практика: беседа/обсуждение /викторина по текущей теме.

Тема 4. Плакат из простых фигур. Понятие компоновки идеи.

Теория: Отрисовка эскиза вручную, схематичная выкраска художественными материалами.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка создания плаката в растровой графике, разными «кистями».

Тема 5 . Плакат с персонажами. Идея.

Теория: Отрисовка эскиза вручную, схематичная выкраска художественными материалами.

Практика: Серия занятий, для отработки навыка создания плаката в растровой графике, разными «кистями».

Тема 6. Плакат к новому году. Идея.

Теория: Отрисовка эскиза вручную, схематичная выкраска художественными материалами.

Практика: Серия занятий, для создания плаката в растровой графике, разными «кистями».

Тема 7. Плакат для интерьера. Минимализм

Теория: что такое минимализм в визуальном искусстве?

Практика: Серия занятий, по созданию минималистичного плаката в растровой графике, разными «кистями».

Тема 8. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 9. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория. Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Виды дизайна, для чего они нужны? Кто такой дизайнер?

Теория: знакомство с видами дизайна. Примеры работ известных дизайнеров.

Практика: обсуждение темы, викторина.

Тема 4. Дизайн футболки. Понятие компоновки идеи.

Теория: Знакомство с вариациями дизайна одежды. Сосредоточение внимания на современном варианте – футболке.

Практика: Серия занятий, для создания дизайна футболки в растровой графике, на планшете разными «кистями».

Тема 5. Дизайн бытовой утвари на выбор.

Теория: Знакомство с разными видами и применением и нестандартным бытовой утвари, для развития воображения.

Практика: Серия занятий, для создания дизайна одного из видов бытовой утвари в растровой графике, разными «кистями».

Тема 6. Дизайн календаря к НГ

Теория: Виды и примеры дизайна подобного рода календарей.

Практика: Серия занятий, для создания дизайна в растровой графике, разными «кистями».

Тема 7. Минималистичный дизайн упаковки для еды на выбор.

Теория: что такое минимализм в дизайне еды?

Практика: Серия занятий, по созданию минималистичного дизайна упаковки в растровой графике, разными «кистями».

Тема 8. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 9. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

Третий год обучения

Учебно-тематический план третьего года обучения

№	Наименование раздела и темы программы	Всего	Теория	Практика
	Модуль 1 «Сам-издат. Комикс»	42	6	36
1	Что такое Сам-издат и комикс. Жанры. Структура.	4	2	2
2	Разработка персонажей и локаций. Мудборд	8	2	6
3	Раскадровка. Разработка сюжета и диалогов	10	1	9
4	Отрисовка страниц комикса в Sketchbook (контур)	10		10
5	Закраска и цветокоррекция комикса.	10	1	9
	Модуль 2 «Арт-проект. Моя история»	42	6	36
1	Арт-терапия и профессия. Создание книги "Кто я?". Обсуждение.	4	2	2
2	Проработка идей. Сбор мудборда. Текст и концепция.	8	2	6
3	Отрисовка эскизов вручную. Поиск образов.	10	1	9
4	Отрисовка полноцветных иллюстраций на планшете.	14		14
5	Верстка книги. Подготовка к печати или цифровой публикации.	6	1	5
	Модуль 3 «Создание портфолио»	42	4	38
1	Анализ портфолио профессионалов. Отбор лучших работ.	4	2	2
2	Доработка ключевых проектов за 3 года.	14	1	13
3	Создание презентации проектов (постера или PDF).	10	1	9
4	Подготовка работ к итоговой выставке и конкурсам	10		10
5	Итоговая выставка-защита. Рефлексия.	4		4
	ВСЕГО, ч	126	24	102

Цель: Формирование знаний обучающихся основам дизайна и разработки Книги «Сам-издат», в виде сказки/комикса, как способ совершенствования личного стиля в формате работы дизайн-студии на планшетах Huawei и приложения Sketchbook.

Задачи:

Обучающие:

- Закрепить изучение интерфейса планшета Huawei и приложения Sketchbook ;
- изучить основные виды «самиздат»;
- овладеть практическими навыками и приёмами иллюстрирования по заданной теме;
- освоить технологические знания проектирования в дизайне;
- формировать художественно-образное мышление;
- формировать практические навыки работы в различных видах иллюстрации и изобразительного творчества;

Развивающие:

- развитие общих познавательных способностей (памяти, внимания, мышления).
- формирование личного стиля.

Воспитательные:

- подготовка к будущей профессии художника, дизайнера.

Предметные ожидаемые результаты:

Обучающийся должен знать:

- процесс работы за планшетом и в приложении;
- факты истории развития дизайна и его основные виды.

Обучающийся должен уметь:

- свободно разрабатывать проект, согласно выбранной стилистике и любимых материалов в приложении на планшете.

Обучающийся должен приобрести навык:

- планомерной работы по текущей теме, в виде анализа идеи, в формате готового продукта за работой на планшете.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раза в год, с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

- выполнение тестовых заданий;
- игровые формы;
- творческий показ;
- творческие показы в конце года;

- анализ участия коллектива и каждого обучающегося в конкурсах.

Краткое содержание

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория: Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Знакомство с видами «Сам-издат», для чего нужны, кто придумал?

Теория: знакомство с видами. Примеры работ известных дизайнеров.

Практика: обсуждение/закрепление темы.

Тема 4. Полноценная проработка сюжета, идеи «Сам-издат»/ отрисовка вручную.

Теория: Серия занятий, для создания «Сам-издат».

Практика: разработка идеи от эскиза до контурного изображения вручную, от 3х-10 страниц, в зависимости от сложности изображения.

Тема 5. Полноценная проработка сюжета, идеи «Сам-издат»/ отрисовка на планшете.

Теория: Серия занятий, для создания «Сам-издат».

Практика: Отрисовка контурного изображения, а затем выкраска на планшете в приложении, от 3х-10 страниц, в зависимости от сложности изображения.

Тема 6. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 7. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

Тема 1. Вводное занятие. Т/б. Обзор плана работы по текущему модулю.

Теория: Введение в образовательную программу.

Практика: Диагностика. Игровые технологии на сплочение коллектива.

Тема 2. Техника безопасности.

Теория: Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе за планшетами.

Практика: демонстрация приборов и материалов, беседа.

Тема 3. Знакомство с видами арт-терапии, через иллюстрацию, как способ для самоопределения будущей профессии.

Теория: знакомство с видами. Примеры работ известных дизайнеров.

Практика: обсуждение/выбор близких тем, увлечений каждым обучающимся, фиксирование рефлексии текстом, для дальнейшего использования.

Тема 4. Полноценная проработка сюжета, идеи «Книга – Кто я?»/ отрисовка вручную

Теория: Серия занятий, для создания «Книга – Кто я?»

Практика: разработка идеи от эскиза до контурного изображения вручную, от 3х-10 страниц, в зависимости от сложности изображения.

Тема 5 Серия занятий, для создания «Книга – Кто я?»/ отрисовка на планшете.

Теория: Серия занятий, для создания «Сам-издат».

Практика: Отрисовка контурного изображения, а затем выкраска на планшете в приложении, от 3х-10 страниц, в зависимости от сложности изображения.

Тема 6. Работа по конкурсам

Теория: Знакомство с положением конкурса. Обзор информации по текущей тематике.

Практика: Создание иллюстрации по заданной тематике. Подбор необходимых художественных материалов. Согласно условиям конкурса.

Тема 7. Итоговая выставка.

Теория: Обсуждение раскладки экспозиции для просмотра.

Практика: Оформление в паспорту.

3. Раздел «Воспитание»

Воспитательная работа в рамках реализации программы «Мир цифровой иллюстрации» строится на основе Концепции развития дополнительного

образования до 2030 года и Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.

Цель воспитательной работы: Создание условий для личностного развития, самоопределения и социализации обучающихся через приобщение к культурным ценностям, формирование гражданской идентичности и профессиональное самоопределение в сфере визуального искусства и дизайна.

Задачи воспитательной работы:

1. Гражданско-патриотическое воспитание: формировать уважительное отношение к истории и культуре России, Самарской области, чувства гордости за достижения отечественного искусства и дизайна.
2. Духовно-нравственное воспитание: развивать внутреннюю культуру, эстетический вкус, ответственность за результат своего труда, уважение к интеллектуальной собственности и авторскому праву.
3. Профессиональное самоопределение: знакомить с миром профессий (дизайнер, иллюстратор, художник-постановщик), развивать навыки проектной деятельности и «гибкие навыки» (soft skills): командная работа, тайм-менеджмент, презентация своих идей.
4. Формирование коммуникативной культуры: воспитывать умение работать в коллективе, слушать и слышать других, аргументированно отстаивать свою творческую позицию, бесконфликтно решать спорные вопросы.

Методы воспитания:

- Метод убеждения (эвристические беседы, примеры из жизни и искусства).
- Метод положительного примера (анализ работ профессиональных художников, примеры успешных сверстников).
- Метод вовлечения в деятельность (совместные проекты, конкурсы, выставки).
- Метод самооценки и рефлексии (анализ собственных работ и этапов работы над проектом).

Формы воспитательной работы:

- В рамках учебных занятий: тематические беседы, просмотр и обсуждение видеоматериалов, анализ работ мастеров, решение кейсовых задач.
- Внеучебная деятельность: экскурсии в музеи и на тематические выставки, мастер-классы от приглашенных специалистов, участие в творческих конкурсах и фестивалях, внутрестудийные праздники и просмотры.

Работа с родителями (законными представителями):

- Родительские собрания (вводные, итоговые, тематические).

- Информационное сопровождение (групповой чат в мессенджере/ВК, публикация фото- и видеоотчетов).
- Открытые занятия для родителей.
- Совместное участие в конкурсных проектах и создании творческих продуктов (например, подготовка к итоговой выставке).

Диагностика воспитательных результатов:

- Педагогическое наблюдение за динамикой поведения и коммуникации.
- Анализ продуктов творческой деятельности (самостоятельность, оригинальность, доведение работы до конца).
- Анкетирование и опросы (уровень удовлетворенности, осознание выбора профессии).
- Участие и результативность в конкурсных мероприятиях.

4. Ресурсное обеспечение программы

Для успешной реализации программы и более полного освоения объема знаний, умений и навыков необходимо:

- образовательная программа, учебно-тематический план, пособия по проведению контрольных мероприятий, руководства по выполнению и задания для самостоятельных теоретических и практических работ, тематические презентации, для образовательного процесса.

Организационное обеспечение:

- набор обучающихся;
- взаимодействие со школой, родителями, СМИ;
- заключение договоров с образовательными учреждениями города о проведении на базе школ занятий по творческой деятельности;
- первичная диагностика.

Методическое обеспечение:

- программирование деятельности;
- отбор педагогически целесообразных форм работы с детьми и подростками;
- формирование пакета диагностических методик;
- разработка учебно-дидактических материалов;
- комплектование методической копилки, специальной литературы.

Мотивационное обеспечение:

- использование современных нетрадиционных форм работы с подростками, методов стимулирования активности и творчества;
- наличие атрибутики;
- применение системы поощрения;

Информационное обеспечение:

- сбор и анализ информации о деятельности;
- информирование общественности о результатах работы;
- взаимодействие со средствами массовой информации.

5. Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование оборудования	Количество	Состояние
1	Проектор	111	отличное
2	Планшет	4	отличное
3	Стилус	4	хорошее
4	Интернет-связь	1	хорошее
5	Ноутбук	1	Имеется личный у педагога
6	Свет напольный	1	Имеется личный у педагога

Наглядные и дидактические пособия:

- для оформления работ наличие картинок, шаблонов и схем по различным темам;
- тематические презентации фотоальбомы
- сборник тематических словарных слов по художественному творчеству;
- таблицы, схемы, иллюстрации.

6.Список литературы

Литература для обучающихся

1. Бурлаков М. Photoshop 6, ImageReady 3 Справочник. - СПб. Издательство Питер, 2001 – 384 с.
2. Кэлби С. Хитрости и секреты работы в Photoshop: Пер с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2009 – 254 с.

Литература для родителей

1. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп.- М.: Европа, 2009.
- 2.Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека- М.: «Издательство Гном и Д», 2011 – 134 с.
3. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука-Общество», 2013 – 234 с.
4. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна- Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014 -342 с.

5. Оксфордская иллюстрированная энциклопедия. В 9-ти т. Т. 5. Искусство. // Ред. Норвич Д.Д. М. ИНФРА М.: Весь мир, 2010 – 98 с.
6. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005

Литература для педагога

1. Бионика для дизайнеров: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, А. В. Скворцов, М. А. Червонная, И. А. Чернийчук. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2018. - 232 с.
2. Жданов, Н. В. Промышленный дизайн: бионика: учеб. пособие для вузов / Н. В. Жданов, В. В. Павлюк, А. В. Скворцов. - 2-е изд., испр., и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2018. - 121 с.
3. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа: учебник для вузов / Т. В. Литвина- 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 181 с.
4. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. Пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.]; отв. ред. Е. Э. Павловская. - 2-е изд., перераб. и доп. - М: Издательство Юрайт, 2019. - 183 с
5. Павловская, Е. Э. Графический дизайн. Выпускная квалификационная работа: учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / Е. Э. Павловская, П. Г. Ковалев. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 227 с.
6. Панкина, М. В. Экологический дизайн: учеб. пособие для СПО / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2017. - 197 с.
7. Панкина, М. В. Экологический дизайн: учеб. пособие для бакалавриата и магистратуры / М. В. Панкина, С. В. Захарова. - 2-е изд., испр. и доп.- М.: Издательство Юрайт, 2019. - 197 с.
8. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под ред. А. Н. Лаврентьева. - 2-е изд., испр. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 208 с
9. Шокорова, Л. В. Стилизация в дизайне и декоративно-прикладном искусстве / Л. В. Шокорова. - 2-е изд., перераб. и доп. - М.: Издательство Юрайт, 2019. - 74 с.

Электронные ресурсы

1. Зудина Е. А. Стилиевые тенденции в современном дизайне web-среды // Архитектон. – 2008. - № 22; то же [Электронный ресурс]. - URL: http://archvuz.ru/numbers/2008_2/des2
2. Тенденции виртуального дизайна 2010 года [Электронный ресурс] // Webассистент: [сайт]. – СПб., 2007-2912. - URL: <http://www.webassistant.ru/tendencii-virtualnogo-dizajna-2010-goda/>

3. Чарли Б. Джонсон Минимализм - направление в дизайне или мы просто обленились? [Электронный ресурс] // Logodesigner: [сайт]. -[Б.м.], 2003 - 2012. - URL: <http://logodesigner.ru/article/416.htm>

4. Буткевич Л.М. История орнамента: учебное пособие для студентов высших педагогических учебных заведений, обучающихся по специальности 030800 «Изобразительное искусство». - М.: Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 2005. - 267с.

Сборник «Программы дополнительного художественного образования детей». М.:

5. Герчук Ю. Я. Что такое орнамент? Структура и смысл орнаментального образа. - М.: Галарт, 1998. - 328с.

1. Григорьева Т. Г., Линская Л. В., Усольцева Т. П. Основы конструктивного общения.

2. Методическое пособие для преподавателей. Новосибирск: Изд - Новосиб. университета; М.: Совершенство, 1997. - 171 с.

Календарный учебный график

Года обучения	1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения
Начало учебного года	01.09.2026		
Окончание учебного года	31.08.2027		
Количество учебных недель	42 недели		
Количество часов в год	126 часов	126 часов	126 часов
Продолжительность занятия (академический час)	45 мин.	45 мин.	45 мин.
Периодичность занятий	3 часа в неделю	3 часа в неделю	3 часа в неделю
Промежуточная аттестация	18 декабря – 30 декабря 2026 года 13 мая – 31 мая 2027 года		
Объем и срок освоения программы	378 часов, 3 года обучения		
Режим занятий	В соответствии с расписанием		
Осенние каникулы	26.10.2026–03.11.2026 г.		
Каникулы зимние	31.12.2026 –10.01.2027		
Каникулы весенние	27.03.2027–04.04.2027		
Каникулы летние	27.05.2027– 31.08.2027		

Приложение 2

Календарный план воспитательной работы

№	Название события / мероприятия	Месяц	Форма работы	Практический результат и информационный продукт
1	День знаний. Всероссийский урок «Разговоры о важном» (в адаптированном формате)	Сентябрь	Тематическая беседа, обсуждение роли образования и творчества в жизни страны	Фотоотчет в группе ВК
2	Творческий проект «День Учителя»	Октябрь	Разработка и создание цифровой открытки-коллажа Индивидуальные открытки, отправленные педагогам.	Фотоотчет в ВК
3	Всемирный день ребенка (20 ноября)	Ноябрь	Беседа-дискуссия «Я знаю свои права и обязанности». Создание социального плаката на тему прав ребенка	Выставка социальных плакатов в фойе
4	День Государственного герба РФ (30 ноября)	Ноябрь	Творческая мастерская: создание открытки/плаката с использованием элементов геральдики в цифровом формате	Фотовыставка работ в группе ВК; Работы участников
5	День Неизвестного Солдата (3 декабря) и День Героев Отечества (9 декабря)	Декабрь	Просмотр и обсуждение тематических видеороликов. Создание цифровых иллюстраций-открыток «Мы помним»	Цифровой архив открыток. Публикация лучших работ в ВК
6	Мероприятия, посвященные Дню защитника Отечества	Февраль	Проектная деятельность: создание серии тематических плакатов/открыток	Фотоотчет в ВК

			Видео-открытка, смонтированная из работ обучающихся.	
7	Творческий проект к Международному женскому дню 8 Марта	Март	Создание серии поздравительных открыток в разных стилях (минимализм, скетчинг)	Видео-презентация лучших работ, поздравление для мам и педагогов
8	Творческий проект «Самара-космическая» (ко Дню Космонавтики)	Апрел ь	Тематическое занятие, создание иллюстраций в стилистике «ретровейв» или минимализм. Виртуальная экскурсия в музей «Самара Космическая»»	Выставка цифровых работ в фойе ЦДЮТ «Эдельвейс»
9	Акция «Наш Бессмертный полк» (в цифровом формате)	Май	Создание портрета ветерана в цифровой технике (по фотографии) с последующей публикацией	Сборник цифровых портретов. Публикация в ВК к 9 Мая
10	Школа русской традиционной культуры	В течение года	Беседы о народных промыслах, изучение орнаментов, их стилизация в цифровом рисунке (задания в рамках модулей)	Тематические творческие работы обучающихся
11	Посещение выставок и музеев изобразительного искусства (очно или виртуально)	В течение года	Выездные или онлайн-экскурсии, анализ экспозиций, зарисовки впечатлений Записи в	Записи в творческих дневниках, рефлексия в чате

Оценочные материалы

Диагностика освоения программы проводится с целью выявления уровня сформированности теоретических знаний и практических навыков, а также личностного развития обучающихся.

Формы контроля:

- Входной контроль (сентябрь): анкетирование, собеседование, просмотр портфолио (для поступивших).
- Промежуточный контроль (декабрь-январь): выставка творческих работ внутри группы, выполнение практического задания (по одному из модулей), педагогическое наблюдение.
- Итоговый контроль (май): итоговая выставка-защита проекта (сам-издат или книга «Кто я?»), тест по теории.

Протокол № ____

итоговой аттестации учащихся по программе «Мир цифровой иллюстрации» за 2026-2027 учебный год (1-й год обучения)

Дата проведения: «__» мая 2027 г.

Форма проведения: Защита творческого проекта / Выставка.

Состав комиссии: педагог, методист (по возможности), представитель родительского комитета.

Критерии оценки (балльная система):

- Теоретическая подготовка (до 5 баллов):
 - Знание терминологии (инструменты, виды графики, жанры).
 - Понимание алгоритма работы в программе Sketchbook.
 - Знание правил композиции и цветоведения.
- Практическая подготовка (до 5 баллов):
 - Уровень владения инструментами (стилус, интерфейс).
 - Качество исполнения работы (композиционное решение, цветовое решение, оригинальность идеи).
 - Самостоятельность выполнения и завершенность продукта.
- Личностные результаты (до 5 баллов):
 - Умение презентовать свою работу (аргументировать выбор темы, рассказать о процессе).
 - Аккуратность, доведение проекта до логического конца.
 - Сотрудничество и взаимодействие в группе (при обсуждении).

Шкала перевода в уровни:

- 13-15 баллов – Высокий уровень (В). Работа выполнена на высоком профессиональном уровне, творчески, идея раскрыта полностью. Обучающийся свободно владеет терминологией.
- 9-12 баллов – Средний уровень (С). Работа выполнена с незначительными ошибками, есть небольшие недочеты в композиции или цвете. Обучающийся знает материал, но допускает неточности.
- 0-8 баллов – Низкий уровень (Н). Работа выполнена не в полном объеме или с грубыми ошибками. Обучающийся плохо ориентируется в материале, нуждается в помощи педагога.

Итоговая ведомость результатов аттестации

№ п/п	Фамилия, Имя	Год рождения	Теоретическая подготовка (балл)	Практическая подготовка (балл)	Личностные результаты (балл)	Итоговый балл	Уровень (В/С/Н)
1	Иванов Иван	2014	5	4	4	13	В

Аналитическая записка к результатам итоговой аттестации:

В состав аттестационной комиссии входили: ФИО педагога.

За учебный год обучающиеся 1-го года обучения освоили образовательную программу в объеме 126 часов.

Результаты освоения программы:

- Высокий уровень: __ чел. (__%). Обучающиеся успешно справились с защитой проектов, продемонстрировали отличное знание интерфейса программы и высокий художественный вкус. Работы отличаются оригинальностью и законченностью.
- Средний уровень: __ чел. (__%). Обучающиеся показали достаточный уровень владения инструментами, но испытывали некоторые затруднения при самостоятельном композиционном решении. Рекомендовано продолжить работу над развитием креативного мышления.
- Низкий уровень: __ чел. (__%). Основная причина — пропуски занятий и недостаток практики. Рекомендовано усилить контроль посещаемости и организовать дополнительные индивидуальные консультации.

Общий вывод: Программа усвоена в соответствии с заявленными целями. Большинство обучающихся приобрели навыки работы в цифровой

иллюстрации, научились работать в режиме дизайн-студии. Подготовлены творческие работы для участия в городских и областных выставках.

Диагностическая карта для мониторинга личностного и метапредметного развития

Заполняется педагогом 2 раза в год (декабрь, май) на основе наблюдений.

ФИО обучающегося: _____ Группа: _____

Критерий оценки	Параметры оценки	Балл (1-3)
Метапредметные результаты		
Коммуникативные навыки	Умение работать в паре/группе, слышать других, аргументировать свою позицию, отсутствие конфликтов	
Познавательные навыки	Интерес к поиску новой информации, самостоятельное изучение приемов в программе, любознательность	
Регулятивные навыки	Умение планировать свое время на занятии, самоконтроль, адекватная самооценка, доведение работы до конца	
Личностные результаты		
Трудовая дисциплина	Ответственность, аккуратность в работе (чистота рабочего места, бережное отношение к планшету), терпение	
Социальная значимость	Активность в жизни коллектива, желание участвовать в конкурсах, демонстрация успехов родителям	
Профориентация	Осознанный интерес к профессии дизайнера/иллюстратора, размышления о своем будущем	

Суммарный балл: _____

Уровень развития:

- Высокий (15-18 баллов): активно проявляет все качества.
- Средний (10-14 баллов): качества проявляются ситуативно, требуется стимулирование.
- Низкий (0-9 баллов): качества проявляются слабо или не проявляются.

