

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ГОРОДСКОГО ОКРУГА ТОЛЬЯТТИ

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

Принято на педагогическом совете

МБОУ ДО «Эдельвейс»

Протокол № 4 от 08.07.2025 г.

Утверждаю

директор МБОУ ДО «Эдельвейс»

Мельникова Т.А.

приказ от 08.07.2025 г. № 85 – ОД

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности

«Мир цифровой иллюстрации»

Возраст детей: 10-17 лет

Срок реализации: 3 года

Авторы составители: Шабурова Э.Т.

педагог дополнительного образования

Методическое сопровождение:

Маслихина Г.Ю., инструктор-методист

Тольятти 2025

Оглавление

1.	Пояснительная записка	3
1.1	Нормативно-правовые документы	3
1.2	Направленность	4
1.3	Актуальность	4
1.4	Новизна программы	4
1.5	Педагогическая целесообразность	4
1.6	Цель и задачи программы	5
1.7	Возраст обучающихся	5
1.8	Сроки реализации программы	6
1.9	Формы организации образовательной деятельности	6
1.10	Ожидаемые результаты	6
0		
2.	Учебный план	8
3.	Содержание программы	9
4.	Раздел «Воспитание»	21
5.	Методическое обеспечение программы	23
6.	Материально-техническое обеспечение	23
7.	Список информационных источников	24
	Приложение 1 «Календарный учебный график»	26
	Приложение 2 «Календарный план воспитательной работы»	28
	Приложение 3 «Оценочные материалы»	30

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.

1.1. Цель и задачи программы

Цель - формирование практических навыков в области цифровой иллюстрации с использованием ИКТ, для развития творческого и креативного мышление при проектировании и конструировании авторского дизайнера 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 знаний 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 мире	Знает основные виды цифрового искусства, представителей разного жанра и стилей.	Знает некоторые моменты из биографии художников, дизайнеров, виды и стили и т.д.	Знает некоторые моменты из мира искусства (художников, техники, стили)
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	Сформированное	Без проблем создает идеи, в	Существуют некоторые

стиль	виденье своего стиля	разных вариациях, но требуется выработать устойчивое направление стиля	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:

- освоенные 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 одногруппниками);
- 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;

Учебный план 1 год обучения

Наименование модулей	Всего часов	Теория часов	Практика часов
Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
Модуль 1 «Контурная графика»	60	8	52
Модуль 2 «Графика в цвете»	60	8	52
Работа по конкурсам	2	1	1
Итоговая выставка	2	1	1
ВСЕГО, ч	126	20	106
2 год обучения			

Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
Модуль 3 «Плакат»	60	8	52
Модуль 4 «Дизайн»	60	8	52
Работа по конкурсам	2	1	1
Итоговая выставка	2	1	1
ВСЕГО, ч	126	20	106
3 год обучения			
Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
Модуль 5 «Сам-издат.»	60	8	52
Модуль 6 ««Книга -Кто я?»»	60	8	52
Работа по конкурсам	2	1	1
Итоговая выставка	2	1	1
ВСЕГО, ч	126	20	106

2. Содержание программы

Учебно-тематический план первого года обучения

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего часов	Теория часов	Практика часов
1.	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3.	Модуль 1 «Контурная графика»	60	8	52
4.	Модуль 2 «Графика в цвете»	60	8	52
5.	Работа по конкурсам	2	1	1
6.	Итоговая выставка	2	1	1
7.	ВСЕГО, ч	126	20	106

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.

Модуль 1 «Контурная графика»

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего часов	Теория часов	Практика часов
1.	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3.	Знакомство с планшетом и программой. Что такое растровая графика?	4	1	3
4.	Контур. Простые фигуры	13	2	11
5.	Контур. Персонажи-стикеры	13	2	11
6.	Контур. Символ года	13	2	11
7.	Контур. Минимализм. Открытка к праздникам	13	1	12
8.	Работа по конкурсам	3		3
9.	Итоговая выставка	2		2
10.	ВСЕГО, ч	63	10	53

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. 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 паспарту.

Модуль 2 «Графика в цвете»

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего часов	Теория часов	Практика часов
1.	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3.	Знакомство с планшетом и программой. Что такое растровая графика?	4	1	3
4.	Цвет . Простые фигуры	13	2	11
5.	Цвет. Персонажи-стикеры	13	2	11
6.	Цвет. Символ года	13	2	11
7.	Цвет Минимализм. Открытка к праздникам	13	1	12
8.	Работа по конкурсам	3		3
9.	Итоговая выставка	2		2
10.	ВСЕГО, ч	63	10	53

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. 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 паспарту.

Второй год обучения

Учебно-тематический план второго года обучения

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего часов	Теория часов	Практика часов
1.	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3.	Модуль 3 «Плакат»	60	8	52
4.	Модуль 4 «Дизайн»	60	8	52
5.	Работа по конкурсам	2	1	1
6.	Итоговая выставка	2	1	1
7.	ВСЕГО, ч	126	20	106

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.

Модуль 3 «Плакат»

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего часов	Теория часов	Практик а часов
----------	--	----------------	-----------------	--------------------

1.	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3.	Знакомство с видами плакатов, для чего они? Что такое визуальная форма общения?	4	1	3
4.	Плакат из простых фигур. Понятие компоновки идеи.	13	2	11
5.	Плакат с персонажами. Идея.	13	2	11
6.	Плакат к новому году. Идея	13	2	11
7.	Плакат для интерьера. Минимализм	13	1	12
8.	Работа по конкурсам	3		3
9.	Итоговая выставка	2		2
10.	ВСЕГО, ч	63	10	53

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 в ручную, 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 в ручную, 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 в ручную, 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 создания 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 паспарту.

Модуль 4 «Дизайн»

Цель: Формирование знаний обучающихся основам дизайна разного направления, на основе работ знаменитых художников, дизайнеров, модельеров. Дальнейшее совершенствование 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 дизайна;
- 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:

- развить общие познавательные способности (памяти, внимания, мышления).
- развивать формирование личного стиля.

Воспитательные:

- воспитать интерес 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.

Модуль 4 «Дизайн»

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего часов	Теория часов	Практика часов
1.	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3.	Знакомство с видами дизайна, для чего нужен дизайн? Кто такой дизайнер?	4	1	3
4.	Дизайн футболки. Понятие компоновки идеи.	13	2	11
5.	Дизайн бытовой утвари на выбор.	13	2	11
6.	Дизайн календаря к НГ	13	2	11
7.	Минималистичный дизайн упаковки для еды на выбор.	13	1	12
8.	Работа по конкурсам	3		3
9.	Итоговая выставка	2		2
10.	ВСЕГО, ч	63	10	53

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. 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 создания 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 паспарту.

Третий год обучения

Учебно-тематический план третьего года обучения

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего часов	Теория часов	Практик а часов
1.	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3.	Модуль 5 «Сам-издат.»	60	8	52
4.	Модуль 6 ««Книга -Кто я?»»	60	8	52
5.	Работа по конкурсам	2	1	1
6.	Итоговая выставка	2	1	1
7.	ВСЕГО, ч	126	20	106

Модуль 5 «Сам-издат»

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.

Модуль 5 «Сам-издат»

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего часов	Теория часов	Практика часов
1	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3	Знакомство с видами «Сам-издат», для чего нужны, кто придумал?	12	2	10
4	Полноценная проработка сюжета, идеи «Сам-издат»/ отрисовка вручную	22	2	20
5	Полноценная проработка сюжета, идеи «Сам-издат»/ отрисовка на планшете	22	2	20
6	Работа по конкурсам	3	1	2
7	Итоговая выставка	2	1	1
8	ВСЕГО, ч	63	10	53

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 «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 3x-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 3x-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 паспарту.

Модуль 6 «Книга – Кто я?»

Цель: Формирование знаний обучающихся основам дизайна и разработки книги «кто я?» на планшетах Huawei и приложения Sketchbook., в качестве проиллюстрированного рассказа о себе, своих увлечениях, как способ совершенствования личного стиля, а также возможность для самоопределения будущей профессии.

Задачи:

Обучающие:

- Закрепить изучение интерфейса планшета Huawei и приложения Sketchbook ;
- изучить вариации подобных изданий, в формате книги-самоопределения, с элементами арт-терапии;

- овладеть практическими навыками и приёмами иллюстрирования по заданной теме;
- 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, выделения личных сильных качеств, для будущего самоопределения профессии;

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 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.

Модуль 6 «Книга – Кто я?»

№ п/п	Наименование раздела и темы программы	Всего часов	Теория часов	Практика часов
-------	---------------------------------------	-------------	--------------	----------------

1.	Вводное занятие. Обзор плана работы.	1	1	-
2.	Правила поведения и техника безопасности на занятиях при работе с ИКТ	1	1	-
3.	Знакомство с видами арт-терапии, через иллюстрацию, как способ для самоопределения будущей профессии.	12	2	10
4.	Полноценная проработка сюжета, идеи «Книга – Кто я?»/ отрисовка вручную	22	2	20
5.	Полноценная проработка сюжета, идеи «Книга – Кто я?»/ отрисовка на планшете	22	2	20
6.	Работа по конкурсам	3	1	2
7.	Итоговая выставка	2	1	1
8.	ВСЕГО, ч	63	10	53

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 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 паспарту.

4. Раздел «Воспитание»

Цель воспитательной работы - развитие личности через самоопределение и социализацию детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей принятых в российском обществе

Задачи:

- сформировать интерес к изучению истории и традиций российского и мирового театра и других видов искусств (изобразительное искусство, хореография, музыка, кино, цирк);
- просветить в сфере достижений отечественной культуры и духовно-нравственных традиций российского общества,
- содействовать воспитания чувства патриотизма и уважения к истории России и Самарского края;

Ожидаемые результаты:

- освоение детьми понятия о своей российской культурной принадлежности (идентичности);
- понимание значимости достижений отечественной культуры и духовно-нравственных традиций российского общества;
- уважение к старшим, бережное отношение к истории и традициям своей семьи, понимание важности знания истории своей страны и малой родины;

В воспитательной работе с детьми по программе используются следующие методы воспитания: метод убеждения, метод положительного примера (педагога, родителей, детей), метод упражнений, метод переключения деятельности, метод развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании, методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Работа осуществляется в следующих формах:

- игровые тренинги, творческие мастерские, репетиции номеров художественного чтения и театрализованных представлений (способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива, готовность к командной деятельности и взаимопомощи);
- участие в проектной деятельности (способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, дает опыт долгосрочной системной деятельности (создание мультфильмов, озвучивание художественных текстов, съемка в социальных роликах и др.)

Работа с родителями или законными представителями осуществляется в форме:

- родительских собраний;
- открытых занятий для родителей;
- творческого взаимодействия в процессе подготовки творческого продукта студии (анимационные фильмы, медиаконтент);
- консультаций в групповом чате студии;
- анкетирования, опросов, собеседований.

Диагностика результатов воспитательной работы осуществляется с помощью:

- педагогического наблюдения;
- оценки творческих проектов педагогом, родителями, сверстниками;
- отзывов, интервью, материалов рефлексии (опросы родителей, анкетирование родителей и детей, беседы с детьми, отзывы других участников мероприятий и др.).

Воспитательная работа осуществляется в рамках учебных занятий (беседы, творческие проекты, викторины, игры), а также на выездных площадках, в

других организациях во время воспитательных мероприятий (экскурсии в музеи, посещение выставок, встречи с профессиональными художниками, студийные праздники и др.) (см. приложение «Календарный план воспитательной работы»), организуемых с помощью и при активном участии родительского сообщества.

5. Методическое 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.

6. Материально-техническое обеспечение

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

7. Список использованных источников

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. Оксфордовская 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. Стилевые 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.
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.
5. Сборник «Программы дополнительного художественного образования детей». М.:
6. Герчук Ю. Я. Что такое орнамент? Структура и смысл орнаментального образа. - М.: Галарт, 1998. - 328с.
7. Григорьева Т. Г., Линская Л. В., Усольцева Т. П. Основы конструктивного общения.
8. Методическое пособие для преподавателей. Новосибирск: Изд - Новосиб. университета; М.: Совершенство, 1997. - 171 с.

Приложение 2

Календарный план воспитательной работы

№	Название события, мероприятия	Месяц	Форма работы	Практический результат и информационный продукт

1.	Школа русской традиционной культуры - как система воспитания обучающихся через народное творчество	<i>в течение учебного года</i>	экскурсии в музеи народного творчества	Фотоотчет в группе ВК
2.	Мероприятия, посвященные «Дню России»	Июнь	Творческий вечер, флешмоб	Фотоотчет в группе ВК
3.	Творческий проект «День Учителя»	Октябрь	Подготовка проекта открытки, распределение заданий, съемка видеоОткрытки	Фотоотчет в группе ВК
4.	«Память сердца» из цикла мероприятий, посвященных Дням воинской славы:	<i>в течение учебного года</i>	<i>выставки творческих работ обучающихся; ретроспективный показ фильмов о войне</i>	Фотоотчет в группе ВК
5.	Творческий проект ко Дню народного единства	Ноябрь	Подготовка сценария, распределение ролей, съемка видеоролика	Фотоотчет в группе ВК
6.	Возложение цветов к Вечному огню в День защитников Отечества	Февраль	Сбор и подготовка к мероприятию	Фотоотчет в группе ВК
7.	Конкурс рисунка: День Государственного герба РФ	30 ноября	Подготовка проекта открытки, распределение заданий, съемка видеоОткрытки	Фотоотчет в группе ВК

8.	Мероприятия, посвященные «Дню русского языка»	Июнь	Викторины	Фотоотчет в ВК
9.	Творческий проект ко Дню защитника Отечества	Февраль	Подготовка проекта открытки, распределение заданий, съемка видео-открытки	Фотоотчет в ВК
10.	Творческий проект к Международному женскому дню «Любимым мамочкам и бабушкам»	Март	Подготовка проекта открытки, распределение заданий, съемка видео-открытки	Фотоотчет в ВК
11.	Изучение истории, культуры и традиций Российского государства, а также государственных символов РФ	<i>в течение учебного года</i>	Беседы, творческие задания	Фотоотчет в группе ВК
12.	Творческий проект «Самара-космическая столица» (ко Дню Космонавтики)	Апрель	Тематические занятия в группах, посещение музея космонавтики в Самаре	Фотоотчет в ВК
13.	Творческий проект «Наш «Бессмертный полк»	Май	Подготовка проекта ролика, распределение заданий, съемка видео-	Фотоотчет в ВК

			открытки	
14.	Праздник «Здравствуй, лето!» ко Дню защиты детей	Июнь	Подготовка сценария, распределение заданий, проведение студийного праздника	Фотоотчет в ВК
15.	Всемирный день ребенка	Июнь	Беседа: «Я знаю свои права и обязанности»	Фотоотчет в ВК

Приложение 3

Оценочные материалы

Протокол №

итоговой аттестации учащихся от

Программа «Мир цифровой иллюстрации», год обучения – 1-й

Форма проведения аттестации: выставка., творческое занятие.

- а) В - высокий уровень (соответствующее количество - 5-6 баллов),
- б) С - средний уровень (соответствующее количество - 3-4 балла),
- в) Н - низкий уровень (соответствующее количество - 1-2 балла).

№ п/п	Фамилия, имя	Год рождения	Теоретическая подготовка (количество баллов)	Теоретическая подготовка (уровень)	Практическая подготовка (количество баллов)	Практическая подготовка (уровень)

Учащиеся освоили дополнительную общеразвивающую программу «Мир цифровой иллюстрации», 1 года обучения

Контрольно-измерительные материалы прилагаются.

Педагог п о д п и с ь /расшифровка/

Таблица по результатам итоговой аттестации учащихся

№ п/ п	Показатели	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1	Теоретическая подготовка	Количество обучающихся	Количество обучающихся	Количество обучающихся
2	Практическая подготовка	Количество обучающихся	Количество обучающихся	Количество обучающихся

Аналитическая записка:

Учащиеся освоили дополнительную общеразвивающую программу «Мир цифровой иллюстрации» 1 года обучения.

Показали:

высокий уровень освоения - Количество обучающихся

средний уровень освоения программы - Количество обучающихся

низкий уровень освоения программы - Количество обучающихся

Практическая часть аттестации проходила в форме Количество обучающихся

Учащиеся продемонстрировали умение Количество обучающихся

В процессе занятий по программе учащиеся сформировали навыки Количество обучающихся

Занятия развили Количество обучающихся

Диагностическая карта «Мир цифровой иллюстрации»

№ п/п	Фамилия Имя	Параметры оценки	Параметр ы оценки	Параметры оценки	Параметры оценки	Параметры оценки

Критерии оценки:

1. Высокий уровень (3 балла):

- четко знает названия;
- безошибочно выполняет;
- безошибочно повторяет сложный;

2. Средний уровень (2 балла):

- знает названия,
- выполняет с подсказкой;
- повторяет;

3. Низкий уровень (1 балл):

- не знает названия;
- не до конца;
- выполняет после нескольких попыток;
- неуверенно повторяет, допускает ошибки.

Предметные

Теоретические знания (терминология)

Практические умения (техника)

Метапредметные

Коммуникативные (умение работать в коллективе, общаться в коллективе, проявлять инициативу в творчестве)

Познавательные (развитие интереса к искусству, культурному наследию)

Регулятивные (самоконтроль и самооценка, саморегуляция)

Личностные

Ответственность (терпение, сила воли, аккуратность во внешнем виде, дисциплина)

Понимание ценности здорового образа жизни (правильное питание, распределение нагрузки, правильное дыхание, регулярное посещение занятий)

Социальная значимость (умение продемонстрировать свои навыки и умения зрителям, участие в концертах, мероприятиях, акциях, в том числе благотворительных)

Сумма баллов

Уровни достижения результатов:

12-18 – диапазон начального уровня;

19-24 – диапазон среднего уровня;

25-36 – диапазон высокого уровня.

Критерии оценивания:

1 балл – низкий уровень освоения программы (не полное знание терминологии, не совсем грамотное выполнение упражнений, недостаточная..., не активная позиция в коллективе, многочисленные пропуски занятий,

2 балла – средний уровень освоения программы (теоретические знания недостаточно глубокие, ... выполняются с некоторыми ошибками, посещение занятий нерегулярное)

3 балла – высокий уровень освоения теоретических знаний и практических умений, активная позиция в коллективе, регулярное посещение занятий и участие в выставках.