

ЦЦОД «ИТ-КУБ» Г. МАГНИТОГОРСК
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ЮНОШЕСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО
на заседании педагогического совета
ГБУ ДО «ДЮТТ Челябинской области»
Протокол №2 от 03 февраля 2025 г.



УТВЕРЖДАЮ
Руководитель ЦЦОД «ИТ-КУБ»
г. Магнитогорск
Щукина А.Н.
Приказ №55-ИИ от 03 февраля 2025 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

«Основы цифрового рисунка»

Направленность: техническая
Уровень программы: базовый
Срок освоения программы: 3 месяца (28 часов)
Возрастная категория обучающихся: 12 -17 лет

Автор-составитель: Сергеев Дмитрий Андреевич,
педагог дополнительного образования

Магнитогорск
2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ.....	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Сведения о программе.....	5
1.3 Цель и задачи программы	8
1.4 Содержание программы	9
1.5 Учебный план.....	10
1.6 Планируемые результаты	12
2.1 Календарный учебный график	13
2.2 Условия реализации программы	13
2.3 Формы аттестации обучающихся.....	14
2.4 Оценочные материалы	14
2.5 Методические материалы:	15
2.6 Воспитательный компонент	17
2.7 Информационные ресурсы и литература	18
Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы цифрового рисунка»	19
Сборник игр на командообразование и сплочение	20
Примерный перечень воспитательных мероприятий.....	21

РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы цифрового рисунка» разработана в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых актов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ (ред. от 22.06.2024) «Об образовании в Российской Федерации» (с изм. и доп., вступ. в силу с 23.06.2024);
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р (ред. от 15.05.2023));
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 25 июля 2016 г. № 09-1790 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Рекомендациями по совершенствованию дополнительных образовательных программ, созданию детских технопарков, центров молодежного инновационного творчества и внедрению иных форм подготовки детей и молодежи по программам инженерной направленности»);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Зарегистрировано в Минюсте России 18.12.2020 № 61573);
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 16 ноября 2020 г. № ГД-2072/03 «О направлении рекомендаций» (вместе с «Практическими рекомендациями (советами) для учителей и заместителей директоров по учебно-воспитательной работе в образовательных организациях, реализующих образовательные программы начального, общего, основного, среднего образования с использованием дистанционных технологий»);
- Государственная программа Челябинской области «Развитие образования в Челябинской области» (утверждена Постановлением Правительства Челябинской области от 28 декабря 2017 г. № 732-П (ред. от 06.03.2024);
- Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ;
- локально-нормативные акты ГБУ ДО ДЮТТ.

Актуальность программы:

Цифровое искусство и дизайн играют важную роль во многих областях повседневной жизни, таких как реклама, медиа, разработка игр, создание контента для социальных сетей и многие другие. Поэтому изучение основ композиции, светотени, теории цвета и работы в популярных графических редакторах (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator) может помочь обучающимся в выборе будущей профессии и развитии их творческих интересов. Кроме того, освоение этих навыков способствует развитию логического мышления, аналитических способностей и умения работать с большим объемом визуальной информации, что особенно важно при реализации масштабных проектов. Учащиеся научатся создавать гармоничные и привлекательные композиции, правильно использовать цветовые сочетания и эмоциональную составляющую палитры, а также строить пропорции и формы для достижения реалистичности или стилизации. Это позволит им экспериментировать с различными визуальными решениями и разрабатывать собственные проекты,

что стимулирует их интерес к искусству и дизайну. Таким образом, программа соответствует запросам современного рынка труда, где востребованы специалисты с навыками цифрового искусства и дизайна, способные создавать качественный визуальный контент для различных отраслей.

Педагогическая целесообразность программы «Основы цифрового рисунка» диктует применение технологий индивидуализации обучения, проблемного обучения и проектного обучения. Это обусловлено особенностями педагогических технологий.

Особенности реализации технологии индивидуализации обучения:

- оказание каждому обучающемуся индивидуальной педагогической помощи;
- учет и преодоление недостатков семейного воспитания, мотивации, воли;
- оптимизация учебного процесса для способных и одаренных обучающихся;
- формирование общеучебных умений и навыков;
- формирование адекватной самооценки учащихся;
- использование технических средств обучения.

Особенности реализации технологии проблемного обучения:

- усвоение участниками взаимодействия в учебном процессе системы знаний и способов умственной и практической деятельности;
- развитие интеллекта обучаемых, т.е. их познавательной самостоятельности и творческих способностей;
- формирование диалектико-материалистического мышления участников обучения;
- развитие всесторонне и гармонично развитой личности.
- воспитание навыков творческого усвоения знаний (применение системы логических приемов или отдельных способов творческой деятельности);
- формирование и накопление опыта творческой деятельности (овладение методами научного исследования, решения практических проблем и художественного отображения действительности);
- формирование мотивов обучения, социальных, нравственных и познавательных способностей.

Особенности реализации технологии проектного обучения:

- наличие проблемы, требующей интегрированных знаний и исследовательского поиска ее решения;
- практическую, теоретическую, познавательную значимость предполагаемых результатов;
- самостоятельную деятельность ученика;
- структурирование содержательной части проекта с указанием поэтапных результатов;
- использование исследовательских методов, т.е. определение проблемы, вытекающих из нее задач исследования, выдвижения гипотезы их решения;
- обсуждение методов исследования, оформление конечных результатов;
- анализ полученных данных, подведение итогов, корректировка, выводы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Основы цифрового рисунка» имеет следующие **отличительные черты**:

1. Комплексный подход к изучению основ рисунка и цифровых технологий, изучение базовых принципов композиции, светотени, цветоведения, пропорций и форм с освоением современных графических редакторов, таких как Figma, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator.
2. Погружение в теорию цвета и его практическое применение, разбор цветовых сочетаний, эмоциональной составляющей цвета и правильном использовании палитры, что помогает создавать гармоничные и привлекательные работы.
3. Развитие навыков работы с большим объемом визуальной информации, эффективной организации рабочего процесса, структурирования данных и успешной реализации масштабные проекты, что особенно важно для будущих дизайнеров и художников.

4. Практическое обучение - программа включает в себя не только теоретический материал, также выделено большое количество часов для практических занятий, которые способствуют формированию навыков работы в популярных графических редакторах для создания проектов для коммерческого дизайна (логотипы, баннеры, постеры).

Адресат программы: программа рассчитана для обучения детей в возрасте 12-17 лет. Вступительные испытания не предусмотрены. Специальных знаний, умений и навыков в предметной области не требуется.

Срок реализации программы – полгода (12 недель)

Объем программы - 28 часов.

Направленность программы – техническая.

Язык реализации программы – государственный язык РФ – русский.

Особенности реализации программы – модульный принцип.

Уровень освоения программы – базовый.

Форма обучения – очная.

Формы организации – в подгруппах до 12 человек.

Форма организации занятий – индивидуально-групповая.

Методы обучения - словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Режим занятий – 2 занятия в неделю (4 часа).

Структура двухчасового занятия:

- 40 минут – рабочая часть;
- 10 минут – перерыв (отдых);
- 40 минут – рабочая часть.

Рабочая часть занятия подразумевает активную смену деятельности: лекционный материал по основам рисунка, теории цвета и композиции, физическая разминка, обсуждение новой информации, практическая работа за компьютером в графических редакторах (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator), гимнастика для глаз, устная защита и демонстрация результатов индивидуальной или групповой работы. Подготовка к выполнению нового задания включает знакомство детей с темой предстоящего проекта, что также является частью рабочей программы: самостоятельный поиск вдохновения и референсов в Интернете, изучение цветовых сочетаний и эмоциональной составляющей палитры. В рамках технологии проблемного обучения используются методы коллективного поиска решений, такие как «Мозговой штурм» и «Метод инверсии», чтобы помочь детям научиться правильно строить пропорции, работать с формами и создавать гармоничные композиции. Совокупность перечисленных факторов позволяет проводить увлекательные и разнообразные занятия, которые помогают детям освоить работу с большим объемом визуальной информации, развить творческое мышление и получить практические навыки в популярных графических редакторах, снимая усталость от однообразной работы.

1.2 Сведения о программе

Описание программы «Основы цифрового рисунка» на 2024-2025 уч. год

Название программы	Основы цифрового рисунка
Возраст обучающихся	12-17 лет
Длительность программы (в часах)	28 часов
Количество занятий в неделю	1 занятие в неделю (2 часа)
Цель, задачи	Цель программы – развитие у обучающихся 12–17 лет творческого и аналитического мышления в процессе освоения основ цифрового

	рисунка, работы с графическими редакторами и создания коммерческих проектов. Задачи: <i>Предметные:</i> – познакомить с основами композиции, светотени и цветоведения для создания гармоничных и привлекательных работ; – сформировать навыки применения теории цвета: понимание цветовых сочетаний, эмоциональной составляющей и правильного использования палитры; – научить правильно строить пропорции и работать с формами для достижения реалистичности или стилизации; – укрепить навыки работы с большим объемом визуальной информации для успешной реализации масштабных проектов; – сформировать практические навыки работы в популярных графических редакторах (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator). <i>Метапредметные:</i> – развить творческую активность через самовыражение в области цифрового искусства и дизайна; – способствовать развитию логических и аналитических способностей при создании визуальных решений; – формировать навыки планирования и реализации проектов, включая разработку концепции, техническое задание и защиту итоговой работы; – развить навыки самостоятельного поиска информации и анализа вдохновения для создания уникальных композиций; – способствовать формированию профессиональных компетенций, которые помогут в дальнейшем обучении или работе в сфере дизайна и искусства. <i>Личностные:</i> – совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе; – воспитать самостоятельность при решении задач; – развивать чувство внутренней инициативы, самостоятельности.
Краткое описание программы	Программа «Основы цифрового рисунка» имеет художественную и техническую направленность. На занятиях дети осваивают основы композиции, светотени и цветоведения, чтобы создавать гармоничные и привлекательные работы, которые будут привлекать внимание зрителей. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и Figma — это популярные графические редакторы, используемые профессионалами по всему миру. На занятиях обучающиеся изучают их интерфейс и инструменты для создания цифровых работ: от простых иллюстраций до сложных коммерческих проектов, таких как логотипы, баннеры и постеры. Для успешного выполнения проектов программа строится на поэтапном изучении основ рисунка (пропорции, формы, теория цвета) и практическом применении этих знаний в графических редакторах. Учащиеся также учатся работать с большим объемом визуальной информации, что помогает им успешно реализовывать масштабные задачи. Уровень освоения программы – базовый, что позволяет детям не только развить творческие способности, но и получить практические

	навыки, применимые в современном дизайне и искусстве. Уровень освоения – базовый.
Первичные знания, необходимые для освоения программы	Вступительные испытания не предусмотрены, специальные навыки не требуются
Результаты освоения программы	<i>Предметные:</i> – ориентироваться в работе с графическими редакторами (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator); – уметь использовать основы композиции, светотени и теории цвета для создания гармоничных и привлекательных работ; – уметь применять навыки работы с цветовыми палитрами, пропорциями и формами для достижения реалистичности или стилизации; – владеть систематизированными знаниями о принципах коммерческого дизайна и уметь их применять на практике. <i>Метапредметные:</i> – владеть базовыми навыками работы с инструментами цифрового искусства, включая слои, маски, текстуры и векторные элементы; – владеть навыками технического и творческого мышления: определение задачи проекта, выбор подходящих визуальных решений и их реализация; – владеть навыками логического, аналитического и творческого мышления для обработки большого объема визуальной информации; – проявлять творческую активность через самовыражение в области цифрового искусства и дизайна; – развить логические, аналитические и творческие способности; – владеть навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового/индивидуального проекта. <i>Личностные:</i> – уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе; – уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач; – имеет чувство внутренней инициативы, самостоятельности.
Перечень соревнований, в которых учащиеся могут принять участие	– Конкурсные мероприятия оригинального календаря Челябинской области по профилю обучения детей; – Всероссийский конкурс молодежных исследовательских и проектных работ "Транспорт будущего"; – Международная сертификационная олимпиада «Траектория будущего»; – Междисциплинарная многопрофильная олимпиада «Технологическое предпринимательство»; – Всероссийский научно-технический конкурс «ИнТЭРА»; – Национальная технологическая олимпиада школьников; – Всероссийская образовательная акция по информационным технологиям «ИТ-диктант». – Открытая Межрегиональная инженерно-технологическая конференция «Наука. Смелость. Изобретения»; – Открытый международный фестиваль «R:ED FEST»;

	– Открытый межрегиональный фестиваль технического творчества «ТехноКакТУС»
Перечень основного оборудования, необходимого для освоения программы	– стул обучающегося – 12 шт.; – стул педагога – 1 шт.; – стол обучающегося – 12 шт.; – стол педагога – 1 шт.; – персональный компьютер обучающегося с выходом в сеть Интернет – 12 шт.; – персональный компьютер педагога с выходом в сеть Интернет – 1 шт.; – магнитно-маркерная доска – 1 шт.; – проектор – 1 шт.; – планшет Lenovo Tab – 12 шт.; – стилус – 12 шт.
Преимущества данной программы (отличия от других подобных курсов)	Данная программа, разработана на основе комплексного подхода к изучению основ рисунка, теории цвета и практического применения этих знаний в цифровом искусстве. Программа сочетает изучение базовых принципов композиции, светотени, пропорций и форм с освоением работы в популярных графических редакторах, таких как Figma, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator. Эти инструменты позволяют, освоив навыки создания гармоничных композиций, работы с цветовыми палитрами и управления визуальной информацией, перейти к созданию коммерческих проектов и масштабных работ. Учащиеся не только научатся создавать привлекательные и эмоционально выразительные работы, но и смогут применять свои навыки в реальных задачах, таких как разработка логотипов, баннеров и других дизайнерских решений.

1.3 Цель и задачи программы

Цель программы – развитие у обучающихся 12–17 лет творческого и аналитического мышления в процессе освоения основ цифрового рисунка, работы с графическими редакторами и создания коммерческих проектов.

Задачи:

Предметные:

- познакомить с основами композиции, светотени и цветоведения для создания гармоничных и привлекательных работ;
- формировать навыки применения теории цвета: понимание цветовых сочетаний, эмоциональной составляющей и правильного использования палитры;
- научить правильно строить пропорции и работать с формами для достижения реалистичности или стилизации;
- укрепить навыки работы с большим объемом визуальной информации для успешной реализации масштабных проектов;
- сформировать практические навыки работы в популярных графических редакторах (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).

Метапредметные:

- развить творческую активность через самовыражение в области цифрового искусства и дизайна;

- способствовать развитию логических и аналитических способностей при создании визуальных решений;
- формировать навыки планирования и реализации проектов, включая разработку концепции, техническое задание и защиту итоговой работы;
- развить навыки самостоятельного поиска информации и анализа вдохновения для создания уникальных композиций;
- способствовать формированию профессиональных компетенций, которые помогут в дальнейшем обучении или работе в сфере дизайна и искусства.

Личностные:

- совершенствовать коммуникативные навыки при работе в паре, коллективе;
- воспитать самостоятельность при решении задач;
- развивать чувство внутренней инициативы, самостоятельности.

1.4 Содержание программы

Модуль 1. Введение в цифровое изображение

Тема 1.1. Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. Формирование мотивации к обучению. Введение в основы композиции

Теория: Изучение принципов гармоничного расположения объектов на изображении и их влияния на восприятие работы.

Практика: Создание простой композиции, используя программное обеспечение, установленное на планшет.

Тема 1.2. Светотень и объем.

Теория: Освоение понятий светотени (свет, тень, полутень, рефлекс, блик) для создания объема.

Практика: Выполнение практической работы №1 «Первый векторный рисунок». Рисование геометрических форм (куб, сфера, цилиндр) с учетом освещения.

Тема 1.3. Пропорции и формы

Теория: Изучение пропорций позитивного и негативного пространства, а также методов построения сложных форм через простые геометрические фигуры.

Практика: Выполнение практической работы №2 «Работа с пропорциями и композицией». Рисование силуэтов и стилизованных объектов с соблюдением пропорций.

Тема 1.4. Теория цвета

Теория: Знакомство с цветовым кругом, правилами сочетания цветов и их эмоциональной составляющей.

Практика: Выполнение практической работы №3 «Теория цвета». Создание палитры для конкретного настроения или идеи.

Модуль 2. Работа и практика в графических редакторах. Коммерческий дизайн.

Тема 2.1. Введение в графические редакторы

Теория: Обзор функционала Figma, Adobe Photoshop и Adobe Illustrator для создания цифровых работ

Практика: Выполнение практической работы №4 «Настройка Adobe Photoshop». Разбор способов сохранения файлов в программном обеспечении. Создание простого логотипа в одном из редакторов.

Тема 2.2. Работа с Adobe Photoshop

Теория: Изучение основного функционала и инструментов Adobe Photoshop для работы со слоями, масками, текстурами и фотообработкой.

Практика: Выполнение практической работы №5 «Первый проект. Визуализируй свою идею». Создание цифрового коллажа с использованием материалов из предыдущих практических работ.

Тема 2.3. Работа с Adobe Illustrator

Теория: Освоение основного функционала и инструментов Adobe Illustrator для создания векторной графики, включая кривые и заливки.

Практика: Выполнение практической работы №6 «Что такое дизайнерский проект? От идеи до реализации». Разработка плаката или визитки с использованием векторных элементов.

Тема 2.4. Коммерческий дизайн

Теория: Изучение особенностей создания рекламных материалов (баннеры, постеры, соцсети) и современных трендов.

Практика: Выполнение практической работы №7 «Оптимизация процессов создания готового дизайнерского продукта». Создание макета для социальных сетей или рекламного баннера.

Тема 2.5. Работа с большим объемом визуальной информации

Теория: Обучение методам организации рабочего процесса, структурирования данных и использования мокапов.

Практика: Выполнение практической работы №8 «Работа с форматами. Как создаются концепт-дизайны». Создание серии изображений для гипотетического бренда с презентацией в мокапах.

Модуль 3. Проектная деятельность.

Тема 3.1. Разработка идеи проекта.

Теория: Изучение основных принципов проектной деятельности и этапов формулировки идеи, разработки концепции и технического задания.

Практика: Создание скетча будущего проекта с указанием ключевых элементов.

Тема 3.2. Разработка дизайна проекта.

Теория: Освоение методов эффективной реализации проекта в выбранных графических редакторах.

Практика: Создание основной части проекта.

Тема 3.3. Защита проекта на Фестивале детских проектов.

Практика: Групповое выступление на Фестивале детских проектов.

1.5 Учебный план

№	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Модуль 1. Основы рисунка	5	3	8	
1.1	Тема 1.1. Техника безопасности и правила пользования компьютером. Организация рабочего места. Формирование мотивации к	2	0	2	Текущий контроль: устный опрос

	обучению. Введение в основы композиции				
1.2	Тема 1.2. Светотень и объем	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.3	Тема 1.3. Пропорции и формы	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
1.4	Тема 1.4. Теория цвета	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2	Модуль 2. Работа и практика в графических редакторах. Коммерческий дизайн.	6	6	12	
2.1	Тема 2.1. Введение в графические редакторы.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.2	Тема 2.2. Работа с Adobe Photoshop.	2	2	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.3	Тема 2.3. Работа с Adobe Illustrator.	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.4	Тема 2.4. Коммерческий дизайн	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
2.5	Тема 2.5. Работа с большим объемом визуальной информации	1	1	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3	Модуль 3. Проектная деятельность	0	8	8	
3.1	Тема 3.1. Разработка идеи проекта.	0	2	2	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.2	Тема 3.2. Разработка дизайна проекта.	0	4	4	Текущий контроль: самостоятельная работа
3.3	Тема 3.3. Защита проекта на Фестивале детских проектов.	0	2	2	Защита проекта
	ИТОГО	11	17	28	

1.6 Планируемые результаты

Предметные:

- ориентироваться в работе с графическими редакторами (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator);
- уметь использовать основы композиции, светотени и теории цвета для создания гармоничных и привлекательных работ;
- уметь применять навыки работы с цветовыми палитрами, пропорциями и формами для достижения реалистичности или стилизации;
- владеть систематизированными знаниями о принципах коммерческого дизайна и уметь их применять на практике.

Метапредметные:

- владеть базовыми навыками работы с инструментами цифрового искусства, включая слои, маски, текстуры и векторные элементы;
- владеть навыками технического и творческого мышления: определение задачи проекта, выбор подходящих визуальных решений и их реализация;
- владеть навыками логического, аналитического и творческого мышления для обработки большого объема визуальной информации;
- проявлять творческую активность через самовыражение в области цифрового искусства и дизайна;
- владеть логическими, аналитическими и творческими способностями;
- познакомиться с навыками проектной деятельности в формате разработки, реализации и защиты группового/индивидуального проекта.

Личностные:

- уметь выстраивать эффективные коммуникации при работе в паре, коллективе;
- уметь принимать самостоятельные решения при выполнении задач;
- имеет чувство внутренней инициативы, самостоятельности.

РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1 Календарный учебный график

Год обучения	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2024-2025	12	28	1 раза в неделю по 2 часа

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Площадка проведения занятий оснащена спектром оборудования, средств обучения и воспитания для развития проектной деятельности обучающихся общеобразовательных организаций.

Кабинет для проведения занятий обустроен в соответствии с:

- Требованиями санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН Постановления Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Сводом правил СП 59.13330.2016 «Доступность зданий и сооружений для маломобильных групп населения»;

- Сводом правил СП 138.13330.2012 «Общественные здания и сооружения, доступные маломобильным группам населения. Правила проектирования»

- иным действующим нормативным правовым актам, определяющим требования к организации дополнительного образования детей, в том числе в части формирования специальных условий для получения дополнительного образования обучающимися с ограниченными возможностями здоровья, детьми-инвалидами и инвалидами

Для наиболее эффективного усвоения учениками данной образовательной программы, занятия необходимо проводить в светлых помещениях с хорошей вентиляцией. Для того, чтобы работа с проектором была продуктивной, необходимо затемнять зону проектора, а рабочие места обучающихся должны быть достаточно освещены.

Перечень оборудования, необходимого для освоения общеобразовательной программы:

Наименование оборудования	Кол-во, шт.
Стул обучающегося	12
Стул педагога	1
Стол обучающегося	12
Стол педагога	1
Магнитно-маркерная доска	1
Проектор	1
Персональный компьютер обучающегося/планшет для обучающегося	12
Персональный компьютер педагога	1
Планшет Lenovo Tab	12
Стилус	12

Информационное обеспечение:

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы цифрового рисунка» используются:

- учебно-методические пособия;
- комплект практических работ (Приложение 1);
- презентации к теоретическим материалам;

- сборник игр (Приложение 2).

Кадровое обеспечение:

Для реализации программы привлекаются педагоги, имеющие профильное техническое образование с профессиональной переподготовкой в области педагогики или педагогические работники, прошедшие курсы повышения квалификации по данному направлению.

Требования к образованию и обучению педагога – высшее или среднее профессиональное образование, профиль которого соответствует направленности дополнительной общеразвивающей программы; педагогическое образование и/или курсы переподготовки, соответствующие направленности дополнительной общеразвивающей программы, обладающий достаточными специальными знаниями и навыками по специфике программы.

Особые условия допуска к работе – успешное прохождение ежегодных курсов повышения квалификации; прохождение обязательных предварительных и периодических медицинских осмотров; отсутствие ограничений на занятие педагогической деятельностью.

Необходимые умения – осуществлять деятельность по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе; создавать условия для успешного освоения обучающимися программы; устанавливать и использовать на занятиях педагогически обоснованные формы, методы и технологии; готовить обучающихся к участию в конкурсах и мероприятиях технической направленности дополнительного образования; анализировать результаты образовательной деятельности; эффективно взаимодействовать с коллективом.

Необходимые знания – нормативно-правовая база в области образования; техники и приемы общения, вовлечения в деятельность; принципы и приемы представления дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

2.3 Формы аттестации обучающихся

Текущий контроль направлен на выявление уровня усвоения нового материала и предотвращение пробелов в знаниях, если таковые имеются. Текущий контроль проводится в следующих формах: самостоятельная работа, беседа, устный опрос, тестирование.

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме представления и защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует знания базовых навыков программирования, установления причинно-следственных связей, применения алгоритмического подхода, пространственного и творческого мышления для решения поставленной проблемы. Тему итоговой работы определяет педагог в соответствии с уровнем усвоения программы, интересами и личностными особенностями обучающихся.

2.4 Оценочные материалы

Оценочные материалы:

Для отслеживания и фиксации результатов предусмотрены следующие формы контроля: самостоятельная работа, беседа, устный опрос. Устный опрос и беседа позволяют своевременно и быстро выявить сложности, возникающие у обучающихся при освоении темы занятия. Самостоятельная работа проверяет уровень владения практическими навыками в популярных графических редакторах (Figma, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator).

Аттестация по итогам освоения программы проводится в форме представления и защиты проекта. Итоговая работа демонстрирует навыки применения алгоритмического и творческого подходов к созданию визуального решения, которое решает поставленную задачу. Проект может включать коммерческий дизайн (логотипы, баннеры, постеры) или иллюстративные работы, выполненные с учетом гармоничного использования композиции, цвета и форм. Выполнение итоговой работы оценивается по следующим параметрам:

Набранные баллы	Уровень освоения
0-49	Низкий

50-79	Средний
80-100	Высокий

Описание уровней освоения:

- «Высокий уровень» - обучающийся самостоятельно выполняет все задачи на высоком уровне, его работа отличается оригинальностью идеи, грамотным исполнением и творческим подходом.
- «Средний уровень» - обучающийся справляется с поставленными перед ним задачами, но прибегает к помощи преподавателя. Работа выполнена, но есть незначительные ошибки.
- «Низкий уровень» - обучающийся выполняет задачи, но делает грубые ошибки (по невнимательности или нерадивости). Для завершения работы необходима постоянная помощь преподавателя.

2.5 Методические материалы:

Методы обучения – словесный, наглядный, объяснительно-иллюстративный, практический, проектный.

Формы организации образовательного процесса – в группах до 12 человек.

Дифференциация обучения – объединение в группу детей по принципу учета состояния здоровья. Заключается в организации работы различной по содержанию, объёму, сложности, методам, приёмам и средствам в зависимости от психофизических возможностей ребенка (Л. А. Дружинина).

Индивидуальный подход – гибкое использование педагогом различных форм и методов педагогического воздействия с целью достижения оптимальных результатов образовательного процесса по отношению к каждому ребенку.

Индивидуальный подход в воспитании необходим в двух отношениях: во-первых, он обеспечивает развитие индивидуального своеобразия, давая возможность максимального проявления имеющихся у ребенка способностей; во-вторых, без учета индивидуальных особенностей ребенка любое педагогическое воздействие не может быть эффективным. Вот почему для осуществления индивидуального подхода, как в обучении, так и в воспитании, необходимо изучение психологических особенностей детей.

Формы организации учебных занятий имеют ярко-выраженную практическую направленность и могут включать в себя деловую ролевую игру, беседу, практическое занятие, «мозговой штурм», творческую мастерскую, мастер-классы, проектную деятельность, участие в конкурсах и т.п.

Технологии на основе активизации и интенсификации деятельности

Игровые технологии

Концептуальные идеи и принципы:

- игра – ведущий вид деятельности и форма организации процесса обучения;
- игровые методы и приёмы - средство побуждения, стимулирования обучающихся детей к познавательной деятельности;
- постепенное усложнение правил и содержания игры обеспечивает активность действий;
- игра как социально-культурное явление реализуется в общении. Через общение она передается, общением она организуется, в общении она функционирует;
- использование игровых форм занятий ведет к повышению творческого потенциала обучаемых и, таким образом, к более глубокому, осмысленному и быстрому освоению изучаемой дисциплины;
- цель игры – учебная (усвоение знаний, умений и т.д.). Результат прогнозируется заранее, игра заканчивается, когда результат достигнут;
- механизмы игровой деятельности опираются на фундаментальные потребности личности в самовыражении, самоутверждении, саморегуляции, самореализации.

Технологии проблемного обучения

Концептуальные идеи и принципы:

- создание проблемных ситуаций под руководством педагога и активная самостоятельная деятельность обучающихся по их разрешению, в результате чего и осуществляется развитие мыслительных и творческих способностей, овладение знаниями, умениями и навыками;

- целью проблемной технологии выступает приобретение ЗУН, усвоение способов самостоятельной деятельности, развитие умственных и творческих способностей;

- проблемное обучение основано на создании проблемной мотивации;

- проблемные ситуации могут быть различными по уровню проблемности, по содержанию неизвестного, по виду рассогласования информации, по другим методическим особенностям;

- проблемные методы — это методы, основанные на создании проблемных ситуаций, активной познавательной деятельности учащихся, требующей актуализации знаний, анализа, состоящей в поиске и решении сложных вопросов, умения видеть за отдельными фактами явление, закон.

Технологии, основанные на коллективном способе обучения

Технологии сотрудничества

Концептуальные идеи и принципы:

- позиция взрослого как непосредственного партнера детей, включенного в их деятельность;

- уникальность партнеров и их принципиальное равенство друг другу, различие и оригинальность точек зрения, ориентация каждого на понимание и активную интерпретацию его точки зрения партнером, ожидание ответа и его предвосхищение в собственном высказывании, взаимная дополнительность позиций участников совместной деятельности;

- неотъемлемой составляющей субъект-субъектного взаимодействия является диалоговое общение, в процессе и результате которого происходит не просто обмен идеями или вещами, а взаиморазвитие всех участников совместной деятельности;

- диалоговые ситуации возникают в разных формах взаимодействия: педагог - ребенок; ребенок - ребенок; ребенок - средства обучения; ребенок – родители;

- сотрудничество непосредственно связано с понятием – активность. Заинтересованность со стороны педагога отношением ребёнка к познаваемой действительности, активизирует его познавательную деятельность, стремление подтвердить свои предположения и высказывания в практике;

- сотрудничество и общение взрослого с детьми, основанное на диалоге - фактор развития дошкольников, поскольку именно в диалоге дети проявляют себя равными, свободными, раскованными, учатся самоорганизации, самостоятельности, самоконтролю.

Проектная технология

Концептуальные идеи и принципы:

- развитие свободной творческой личности, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей, динамичностью предметно-пространственной среды;

- особые функции взрослого, побуждающего ребёнка обнаруживать проблему, проговаривать противоречия, приведшие к её возникновению, включение ребёнка в обсуждение путей решения поставленной проблемы;

- способ достижения дидактической цели в проектной технологии осуществляется через детальную разработку проблемы (технология);

- интеграция образовательных содержаний и видов деятельности в рамках единого проекта совместная интеллектуально – творческая деятельность;

- завершение процесса овладения определенной областью практического или теоретического знания, той или иной деятельности, реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

Здоровьесберегающие технологии:

Концептуальные идеи и принципы:

- физкультурно-оздоровительная деятельность на занятиях в виде зрительных гимнастик, физкультминуток, динамических пауз и пр.;

- обеспечение эмоционального комфорта и позитивного психологического самочувствия

ребенка в процессе общения со сверстниками и взрослыми в детском саду, семье.

Дидактические материалы:

- практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы цифрового рисунка» (приложение 1);
- дидактические материалы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы цифрового рисунка»;
- Сборник игр на командообразование и сплочение к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Основы цифрового рисунка» (приложение 2).

2.6 Воспитательный компонент

Общей целью воспитания в ГБУ ДО ДЮТТ является формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Достижению поставленной цели воспитания будет способствовать решение следующих **основных задач:**

- поддерживать и развивать традиции учреждения, коллективные творческие формы деятельности, реализовать воспитательные возможности ключевых дел ГБУ ДО ДЮТТ, формировать у обучающихся чувство солидарности и принадлежности к образовательному учреждению;
- реализовывать воспитательный потенциал общеобразовательных общеразвивающих программ и возможности учебного занятия и других форм образовательных событий;
- развивать социальное партнерство как один из способов достижения эффективности воспитательной деятельности в ГБУ ДО ДЮТТ;
- организовывать работу с семьями обучающихся, их родителями или законными представителями, активно их включать в образовательный процесс, содействовать формированию позиции союзников в решении воспитательных задач;
- использовать в воспитании детей возможности занятий по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам как источник поддержки и развития интереса к познанию и творчеству;
- содействовать приобретению опыта личностного и профессионального самоопределения на основе личностных проб в совместной деятельности и социальных практиках;
- формировать сознательное отношение обучающихся к своей жизни, здоровью, здоровому образу жизни, а также к жизни и здоровью окружающих людей.
- создавать инновационную среду, формирующую у детей и подростков изобретательское, креативное, критическое мышление через освоение дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ нового поколения в области инженерных и цифровых технологий;
- повышать разнообразие образовательных возможностей при построении индивидуальных образовательных траекторий (маршрутов) обучающихся;
- оптимизировать систему выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и подростков, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию обучающихся.

Условия воспитания: Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации.

Мероприятия по взаимодействию с родителями: проведение родительских собраний, совместных праздников, мастер-классов и т.д., а также участие родителей в проектной деятельности, в разработке и защите проектов вместе с ребенком.

Примерный перечень мероприятий и сроки проведения воспитательных мероприятий представлены в Приложении 3.

2.7 Информационные ресурсы и литература

Список литературы для педагога:

Книги:

1. Дизайн для реального мира / Пер. с английского. - М.: Издатель Д. Аронов, 2004. – 416 с; ил. ISBN 5-94056-007-5
- 2.
3. Графический дизайн. Создание книжной иллюстрации : учебное пособие / Л. Б. Каршакова, А. Ю. Манцевич, Н. Б. Яковлева [и др.]. — Москва : РГУ им. А.Н. Косыгина, 2021. — 86 с. — ISBN 978-5-00181-129-9. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/297188>
4. Габриелян, Т. О. Коммуникативный и мультимедийный дизайн. Графический пользовательский интерфейс : учебно-методическое пособие / Т. О. Габриелян. — Симферополь : КФУ им. В.И. Вернадского, 2021. — 166 с. — ISBN 978-5-6045014-3-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/345140>
5. Аббасов, И. Б. Основы графического дизайна в Photoshop 2021 / И. Б. Аббасов. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 228 с. — ISBN 978-5-97060-940-8. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/241061>
6. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / перевод с английского С. В. Черникова. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 320 с. — ISBN 978-5-97060-770-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/240995>
7. Смородина, Е. И. Компьютерная и проектная графика. Программный пакет Adobe Photoshop : учебное пособие / Е. И. Смородина. — Омск : ОмГТУ, 2022. — 81 с. — ISBN 978-5-8149-3473-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/343658>
8. Тухбатуллина, Л. М. Иллюстрирование в графическом редакторе Adobe Illustrator : учебно-методическое пособие / Л. М. Тухбатуллина, А. И. Вильданова. — Казань : КНИТУ, 2022. — 84 с. — ISBN 978-5-7882-3232-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/412469>
9. Тухбатуллина, Л. М. Создание векторных изображений в графическом редакторе Adobe Illustrator : учебно-методическое пособие / Л. М. Тухбатуллина, В. В. Хамматова. — Казань : КНИТУ, 2022. — 80 с. — ISBN 978-5-7882-3231-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/412472>

Список литературы для учащихся и родителей:

Книги:

1. Цифровая живопись в Photoshop для начинающих / перевод с английского С. В. Черникова. — Москва : ДМК Пресс, 2021. — 320 с. — ISBN 978-5-97060-770-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/240995>
2. Тухбатуллина, Л. М. Иллюстрирование в графическом редакторе Adobe Illustrator : учебно-методическое пособие / Л. М. Тухбатуллина, А. И. Вильданова. — Казань : КНИТУ, 2022. — 84 с. — ISBN 978-5-7882-3232-4. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/412469>

**Практические работы к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе «Основы цифрового рисунка»**

1. Практическая работа №1. «Первый векторный рисунок»
2. Практическая работа №2. «Работа с пропорциями и композицией»
3. Практическая работа №3. «Теория цвета»
4. Практическая работа №4. «Настройка Adobe Photoshop»
5. Практическая работа №5. «Первый проект. Визуализируй свою идею»
6. Практическая работа №6. «Что такое дизайнерский проект? От идеи до реализации»
7. Практическая работа №7. «Оптимизация процессов создания готового дизайнерского
продукта»
8. Практическая работа №8. «Работа с форматами. Как создаются концепт-дизайны»

Сборник игр на командообразование и сплочение

Игра «...зато ты»

Цель: развитие умения проявлять эмоциональную отзывчивость по отношению к другим

Суть игры: нескольким ребятам раздаются листы А4, цветные фломастеры или ручки. Каждый из детей подписывает свой лист и пишет на нем один какой-то свой недостаток, затем передает свой лист другим детям. Они пишут на его листе «... зато ты...» и далее какое-то положительное качество этого человека: все, что угодно (у тебя очень красивые глаза, ты лучше всех рассказываешь анекдоты). В конце выполнения задания каждому участнику возвращается его лист.

Оборудование: лист А4, фломастеры/ручки

Игра «Как в зеркале»

Цель: развитие умения распознавать эмоциональные состояния

Суть игры: играющие разбиваются на пары, желательно противоположного пола. Партнеры по паре встают лицом друг к другу на расстоянии вытянутой руки. В каждой паре один участник будет играть роль зеркала. Ему нужно как можно точнее копировать все движения партнера. Тот, кто якобы стоит перед зеркалом, будет как бы разглядывать в этом зеркале свое лицо, изменяя при этом его выражение: хмуриться или улыбаться, выказывать удивление, подмигивать и т. д. Партнер должен точно и бесстрастно изобразить все. А если игроки засмеялись, то они получают штрафное очко. Потом партнеры меняются местами.

Оборудование: не требуется

Игра «Дни недели»

Цель: формирование у детей доверия к сверстникам, навыка работать сообща.

Суть игры: игра проводится стоя у доски. Учитель раздает каждой паре карточку со словом, на карточках написано «день недели», далее просит обучающихся встать по порядку по дням недели. После того, как встали по порядку, проверяют, правильно ли встали. Далее учитель просит обучающихся встать по порядку начиная со среды и т.д.

Оборудование: карточки со словами

Игра «Мое настроение»

Цель: развитие умения описывать свое настроение, распознавать настроение других, стимулирование проявлений эмпатии

Суть игры: обучающимся предлагается поведать остальным о своем настроении: его можно нарисовать, можно сравнить с каким-либо цветом, животным, физическим состоянием, показать его в движении. Все зависит от фантазии и желания ребенка.

Снова вытяните руки вперед, найдите руки соседа. Ваши руки ссорятся. Опустите руки.

Ваши руки снова ищут друг друга. Они хотят помириться. Ваши руки мирятся, они просят прощения, вы снова друзья.

Обсудите, как проходило упражнение, какие чувства возникали в ходе упражнения, что понравилось больше?

Оборудование: (бумага, фломастеры/карандаши)

Примерный перечень воспитательных мероприятий

Сроки	Уровень проведения соревнований	Название соревнований, конкурсов, мероприятий
1. Модуль «Воспитывающая среда»		
сентябрь	муниципальный	«День знаний»
октябрь	на уровне учреждения	«День пожилого человека»
ноябрь	на уровне учреждения	«День Матери»
декабрь	на уровне учреждения	«Новый год»
февраль	на уровне учреждения	«День Защитника Отечества»
март	на уровне учреждения	«8 Марта»
апрель	на уровне учреждения	«День Космонавтики»
в течение года	на уровне учреждения	Организация презентаций, выставок с достижениями детей на уровне детского объединения
май	на уровне учреждения	«День знаний»
2. Модуль «Учебное занятие»		
в течение года	на уровне учреждения	«Урок цифры»
сентябрь	на уровне учреждения	«Урок НТИ»
май	на уровне учреждения	«Урок Победы»
декабрь, январь	на уровне учреждения	«Технологический диктант»
февраль	на уровне учреждения	«День науки»
3. Модуль «Руководство детским объединением (направлением, квантумом) и взаимодействие с родителями»		
сентябрь, май	на уровне учреждения	Родительские собрания, мастер-классы
июнь	на уровне учреждения	«День защиты детей»
4. Модуль «Проектная деятельность»		
декабрь, май	на уровне учреждения	«Ярмарка проектов»
5. Модуль «Профориентационная работа и наставничество»		
в течение года	на уровне учреждения	«Ярмарки профессий»
март-апрель	на уровне учреждения	Дни открытых дверей в СУЗах и ВУЗах
октябрь	на уровне учреждения	Составление обучающимися профессиограмм будущей профессии (работа с Матрицей выбора профессии (Г.В. Резапкина)
в течение года	на уровне учреждения	Профоориентационные платформы: - Проект «Билет в будущее»;

		- «SkillCity» - WOWPROFI.ru - «Атлас новых профессий»
6.Модуль «Социальное партнерство и сетевое взаимодействие»		
в течение года	на уровне учреждения	Участие представителей организаций-партнеров в проведении отдельных занятий
ноябрь-май	на уровне учреждения	Участие в конкурсе инженерных команд «Инженерные кадры России» и «Икаренок»
сроки , указанные в проекте	на уровне учреждения	Проекты, совместно разрабатываемые и реализуемые обучающимися, педагогами с организациями-партнерами различной направленности
апрель, октябрь	на уровне учреждения	Проведение «Неделя без турникетов»
в течение года	на уровне учреждения	Профессиональные пробы по реализуемым программам
согласно реализуемой программы	на уровне учреждения	Стажировки в рамках профессионального обучения
в течение года	на уровне учреждения	Открытые дискуссионные площадки с представителями предприятий
7.Модуль «Каникулы»		
ноябрь, январь, март, июнь	на уровне учреждения	Онлайн-лагерь в каждом структурном подразделении в дни школьных каникул
июнь	на уровне учреждения	Организация лагеря с дневным пребыванием в летнее каникулярное время с проведением мастер-классов
8.Модуль «Профилактика и безопасность»		
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение «Урока безопасности и навыков безопасного поведения в Интернете, информационной безопасности, повышение правовой грамотности»
сентябрь	на уровне учреждения	Проведение инструктажа по безопасности и охране жизни и здоровья
в течение года	на уровне учреждения	Тематические беседы по вопросам профилактики правонарушений