

«Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Общеобразовательная школа-интернат №9»

Рассмотрено на заседании
Педагогического совета
Протокол № 19 от 27.08.2026 г.



«УТВЕРЖДЕНО»

Директор школы-интернат №9
Т.В. Кудря
Приказ № 185 от 14.09.2026 г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Арт-Пиксель»**

(с использованием средств обучения и воспитания центра «Точка роста»)

Возраст обучающихся: 10-14 лет

Классы: 4-7 класс

Срок реализации: 1 год

Количество часов: 136 часов

Составитель:

Шубина Дарьяна Александровна,
педагог дополнительного образования

г. Верхняя Салда
2026 г.

Паспорт программы

Параметр	Содержание
Вид программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
Название программы	Арт-Пиксель
По содержательной направленности	Техническая
Аннотация программы	Программа ориентирована на развитие творческих способностей детей средствами компьютерной графики
Форма обучения	Очная
Сроки реализации программы	1 год (136 часов, 34 недели, 2 раза в неделю по 2 часа)
Возрастная категория контингента, Особенности контингента	10-14 лет. Без ограничений по здоровью.
Уровень усвоения программы	Начальный
Цель программы	Формирование у обучающихся базовых навыков в области цифрового рисунка через освоение графических редакторов и основ изобразительной грамоты.
Задачи программы	Образовательные, развивающие и воспитательные задачи представлены в п. 1.2 программы.
Планируемые результаты освоения программы	Личностные, метапредметные и предметные результаты представлены в п. 1.3 программы.
ФИО педагога, квалификация педагога	Шубина Дарьяна Александровна, педагог дополнительного образования.
Наименование учреждения, в котором реализуется программа	Центр образования естественно-научной и технической направленностей «Точка роста», созданный на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Общеобразовательная школа-интернат №9»

Оглавление

1. Комплекс основных характеристик программы.	4
1.1 Пояснительная записка	4
1.2 Цель и задачи образовательной программы.	5
1.3 Планируемые результаты.....	8
1.4 Содержание общеразвивающей программы	11
2. Комплекс организационно-педагогических условий.	22
2.1 Календарный учебный график.....	22
2.2. Условия организации общеразвивающей программы.....	22
2.3. Формы аттестации и оценочные материалы.	23
2.4. Список литературы.....	27

1. Комплекс основных характеристик программы.

1.1 Пояснительная записка

1.1.1. Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Арт-Пиксель» имеет **техническую направленность** и ориентирована на развитие творческих способностей детей средствами компьютерной графики.

1.1.2. Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена потребностью общества в расширении использования информационно-компьютерных технологий во всех сферах жизни и, особенно, для повышения образовательного уровня учащихся, их развития и социализации. Цифровой рисунок – это современный вид изобразительного искусства, который интересен детям и позволяет им реализовать свои творческие идеи с помощью привычных цифровых инструментов. Программа отвечает запросам родителей и самих учащихся на получение практических навыков работы с графическими планшетами и редакторами.

В условиях стремительной цифровизации важно не только обучать детей работе с технологиями, но и направлять этот интерес в созидательное русло – формировать у них художественную грамотность, умение выражать мысли визуально и критически оценивать визуальный контент, который они ежедневно встречают в интернете и соцсетях. Освоение цифрового рисунка помогает ребёнку перейти от пассивного потребления медиа к активному творчеству, развивает визуальную культуру и навыки медиаграмотности – важные составляющие современного образования.

1.1.3. Отличительные особенности программы

Отличительной особенностью является **интеграция образовательных областей: искусство и IT-технологии**. Программа не просто учит работать в программах, но и формирует понимание законов композиции, цветоведения, перспективы, что составляет основу художественно-эстетического образования. В программе предусмотрены два типа проектов: с пошаговой инструкцией (для

освоения базовых алгоритмов работы) и с открытым решением (для развития творческого мышления и самостоятельности), что позволяет каждому ребенку двигаться в индивидуальном темпе и раскрыть свой потенциал.

Новизна программы заключается в комплексном подходе к обучению, где классические художественные дисциплины (рисунок, живопись, композиция) изучаются в неразрывной связи с освоением цифровых инструментов. В отличие от многих других программ, данная программа делает акцент на проектную деятельность, позволяя учащимся применять полученные знания и навыки для создания законченных творческих работ – от идеи до готовой цифровой иллюстрации.

1.1.4. Адресат программы

Программа адресована обучающимся **10-14 лет (4-7 класс)**, проявляющим интерес и способности к цифровым технологиям, независимо от наличия начальных навыков работы с графическими программами. Наличие опыта рисования традиционными материалами приветствуется, но не является обязательным

Наполняемость группы: от 5 до 10 обучающихся.

Принцип формирования групп: свободный набор, без конкурсного отбора, на добровольной основе. Объединение комплектуется на основании заявлений законных представителей учащихся.

1.1.5. Объем и срок освоения программы

Объем программы: 136 часов.

Срок реализации: 1 год (34 учебных недели).

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность 1 академического часа – 40 минут. Перерыв между занятиями – 10 минут.

Форма обучения: очная.

Форма организации образовательного процесса: групповая, с ярко выраженным индивидуальным подходом.

Формы проведения занятий: теоретические и практические занятия, практикумы, творческие мастерские, проектная работа, выставки.

Формы подведения итогов: беседа, устные опросы, практические задания, групповые проекты, тематические выставки, защита итогового проекта.

1.2 Цель и задачи образовательной программы.

Цель программы - Формирование у обучающихся базовых навыков в области цифрового рисунка через освоение графических редакторов и основ изобразительной грамоты.

Задачи программы:

Образовательные:

- Познакомить учащихся с видами компьютерной графики (растровая, векторная, фрактальная) и их особенностями, областями применения (дизайн, иллюстрация, анимация, полиграфия).
- Сформировать систему базовых знаний об интерфейсе и инструментарии графических редакторов (Krita / SAI / Paint): панели инструментов, настройка кистей, работа с цветом, слои, фильтры.
- Обучить практическим приемам создания цифровых изображений: рисованию простых геометрических форм, построению композиции, передаче объема с помощью светотени, работе с цветовыми палитрами.
- Сформировать понимание базовых законов изобразительного искусства применительно к цифровой среде: законы композиции (ритм, симметрия, контраст), основы линейной и воздушной перспективы, цветоведение (цветовой круг, гармонии, тепло-холодность).
- Научить работать с файловой системой: создавать, сохранять, экспортировать изображения в различные форматы (JPEG, PNG, SVG), различать их назначение.

- Ознакомить с правилами безопасной работы за компьютером и гигиеническими нормами (осанка, зрительная гимнастика, временные ограничения).

Развивающие:

- Развивать мелкую моторику и координацию движений руки через работу с графическим планшетом и стилусом (регулировка нажима, точность проведения линий).
- Развивать пространственное мышление, воображение и способность мысленно трансформировать объекты (поворот, масштабирование, комбинирование форм).
- Развивать зрительную память и внимание через работу с референсами, натурными зарисовками и анализом образцов.
- Развивать художественный вкус, чувство гармонии, цвета и стиля через изучение произведений цифрового искусства и выполнение творческих заданий.
- Развивать аналитические способности: умение сравнивать, сопоставлять, находить ошибки в собственных и чужих работах, формулировать пути их исправления.
- Развивать творческую инициативу и самостоятельность при выборе тем, сюжетов, цветовых и композиционных решений в проектных работах.

Воспитательные:

- Воспитывать аккуратность, терпение, усидчивость и ответственное отношение к выполнению творческих заданий.
- Формировать культуру работы за компьютером, бережное отношение к оборудованию, понимание ценности цифровых инструментов как средства творчества, а не только развлечения.
- Воспитывать уважение к чужому труду и результатам творчества: умение конструктивно оценивать работы одноклассников, давать доброжелательные отзывы.

- Способствовать формированию положительной самооценки и уверенности в своих творческих возможностях через создание законченных, визуально привлекательных работ.
- Воспитывать интерес к изобразительному искусству в целом и к цифровому искусству как современному его направлению.
- Создавать условия для позитивной социализации и раннего профессионального самоопределения (интерес к профессиям художника, дизайнера, иллюстратора, аниматора).

1.3 Планируемые результаты

Личностные результаты:

- Понимает, зачем ему нужны навыки цифрового рисунка (для творчества, будущей профессии, самовыражения).
- Стремится выполнять задания не «для галочки», а для получения качественного результата.
- Испытывает удовлетворение от процесса и результата творчества.
- Стремится создавать эстетически привлекательные работы.
- Способен сопереживать героям своих иллюстраций (передавать настроение через рисунок).
- Понимает, что труд другого человека требует уважения.
- Способность к самоорганизации и самодисциплине.
- Завершает творческие проекты в установленный срок.
- Не бросает работу при возникновении трудностей, а обращается за помощью или ищет решение самостоятельно.
- Стремится к аккуратному, качественному результату.
- Умеет анализировать свои работы: видеть удачные моменты и ошибки.
- Принимает конструктивную критику от педагога и сверстников.
- Способен сосредоточенно работать над рисунком в течение всего занятия (до 1,5 часов).
- Готов переделывать неудачные фрагменты, а не оставлять как есть.

- Умение аргументированно представлять результат своей деятельности.
- Формирование уважительного отношения к иному мнению.
- Развитие творческих способностей, воображения и фантазии.
- Формирование эстетического вкуса и чувства гармонии.

Метапредметные результаты:

- Научить ставить цель и планировать этапы работы над творческим проектом (от идеи до готового изображения).
- Формировать умение контролировать свои действия на каждом этапе работы, сверяясь с образцом или замыслом.
- Развивать способность к самооценке: анализировать результат своей работы, видеть ошибки, находить способы их исправления.
- Развивать навык поиска и отбора информации (референсов, вдохновения) в сети Интернет с соблюдением авторских прав.
- Формировать умение анализировать художественные произведения (репродукции, работы сверстников): выделять главное, определять композиционный центр, цветовое решение.
- Обучать работе с инструкциями и алгоритмами (пошаговые проекты), а затем — переходу к самостоятельному проектированию (открытые проекты).
- Развивать навык работы в парах и малых группах при выполнении коллективных проектов (обсуждение идей, распределение задач, взаимопомощь).
- Формировать умение аргументированно представлять свою творческую работу (презентация проекта, ответы на вопросы), использовать искусствоведческую лексику.
- Учить конструктивному диалогу: слушать и понимать мнение других, обсуждать достоинства и недостатки работ, формулировать советы по улучшению.

Предметные результаты:

Учащийся будет знать:

- Виды компьютерной графики (растровая, векторная) и их ключевые отличия (пиксели vs. математические кривые).
- Назначение и функции основных инструментов растрового (Кисть, Карандаш, Ластик, Заливка, Выделение, Трансформация) и векторного (Фигуры, Перо, Заливка контуров) редакторов.
- Форматы сохранения изображений (JPEG, PNG, SVG) и их применение.
- Базовые понятия композиции (композиционный центр, правило третей, динамика/статика).
- Основы цветоведения: цветовой круг, основные и составные цвета, теплые и холодные, цветовые гармонии. Законы светотени (свет, тень, полутень, рефлекс, блик) и линейной перспективы.

Учащийся будет уметь:

- Настраивать графический планшет и работать со стилусом (регулировать нажим).
- Создавать и сохранять новый файл с заданными параметрами (размер, разрешение).
- Рисовать простые геометрические фигуры и составлять из них сложные изображения (персонажи, предметы, пейзажи).
- Использовать слои для раздельного рисования фона, объекта и деталей.
- Применять инструменты выделения и трансформации для редактирования фрагментов изображения.
- Создавать тематические композиции (натюрморт, пейзаж, персонаж), используя знания композиции и цветоведения.
- Эстетично оформлять и экспортировать готовую работу для демонстрации на экране или печати.

1.4 Содержание учебного плана

№	Раздел, тема	Всего часов	Теор.	Практ.	Формы аттестации/контроля
1	Раздел 1. Вводное знакомство и основы работы в редакторе	16	4	12	опрос, педагогическое наблюдение
1.1	Тема 1.1. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности	4	2	2	практическое задание
1.2	Тема 1.2. Знакомство с цифровым редактором и цифровыми инструментами	4	2	2	практическое задание
1.3	Тема 1.3. Работа со слоями в цифровом редакторе	4	–	4	практическое задание
1.4	Тема 1.4. Работа с инструментами. Создание простых и сложных линий	4	–	4	практическое задание
2	Раздел 2. Построение из простых форм и работа с композицией	32	10	22	опрос, педагогическое наблюдение
2.1	Тема 2.1. Изучение простых линий и форм	8	2	6	практическое задание
2.2	Тема 2.2. Рисование простых форм и предметов	12	4	8	практическое задание
2.3	Тема 2.3. Инструменты выделения и трансформации. Создание узора	12	4	8	практическое задание
3	Раздел 3. Цвет, настроение и текстуры	48	14	34	опрос, педагогическое наблюдение
3.1	Тема 3.1. Цветовой круг. Основы колористики	8	2	6	практическое задание
3.2	Тема 3.2. Цветовые схемы: контраст и нюанс	8	4	4	практическое задание
3.3	Тема 3.3. Цветовые гармонии. Рисование в цвете	12	4	8	практическое задание
3.4	Тема 3.4. Монохромная и аналогичная гармонии	8	2	6	практическое задание
3.5	Тема 3.5. Цвет и настроение: практикум по созданию палитры	12	2	10	практическое задание
4	Раздел 4. Персонажи, эмоции и пространство	32	10	22	опрос, педагогическое наблюдение
4.1	Тема 4.1. Введение в дизайн персонажа	4	2	2	практическое задание
4.2	Тема 4.2. Пропорции и построение персонажа	8	4	4	практическое задание

4.3	Тема 4.3. Пропорции тела	4	–	4	практическое задание
4.4	Тема 4.4. Эмоции и мимика. Базовые эмоции	4	2	2	практическое задание
4.5	Тема 4.5. Сложные эмоции и их передача	4	–	4	практическое задание
4.6	Тема 4.6. Пространство и окружение персонажа	4	–	4	практическое задание
4.7	Тема 4.7. Взаимодействие персонажа с окружением	4	2	2	практическое задание
5	Раздел 5. Проекты, презентация и цифровая культура	8	2	6	опрос, педагогическое наблюдение
5.1	Тема 5.1. Создание полноценной работы в цифровом редакторе	6	1	5	практическое задание
5.2	Тема 5.2. Итоговое занятие	2	1	1	практическое задание
	Итого	136	34	102	

1.5. Содержание учебного плана

Раздел 1. Вводное знакомство и основы работы в редакторе

Тема 1.1. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Введение в программу. Правила внутреннего распорядка. Расписание занятий. Права и обязанности учащихся. Правила пожарной безопасности. Инструктаж по технике безопасности. План работы на год.

Тема 1.2. Знакомство с цифровым редактором и цифровыми инструментами.

Теория: Знакомство с цифровым редактором. Изучение интерфейса.

Практика: Изучение интерфейса редактора. Первые шаги в использовании инструментов.

Тема 1.3. Работа со слоями в цифровом редакторе.

Теория: Знакомство с работой холстов/слоев в цифровом редакторе. Изучение свойств холстов и слоев.

Практика: Создание холста и слоев. Изучение свойств слоев на практике.

Тема 1.4. Работа с инструментами. Создание простых и сложных линий.

Теория: Изучение простых и сложных линий, их возможности.

Практика: Создание простых и сложных линий. Работа со штриховкой и заливкой, используя 2-3 слоя.

Раздел 2. Построение из простых форм и работа с композицией

Тема 2.1. Изучение простых линий и форм.

Теория: Повторение простых линий и изучение простых форм.

Практика: Создание и отработки линий и простых форм.

Тема 2.2. Рисование простых форм и предметов.

Теория: Использование геометрических форм как основы для рисования предметов. Понятие «референс» и его применение на практике. Упрощение и стилизация форм. Поэтапное построение изображения от общей формы к деталям.

Практика: Рисование простых предметов (фрукты: яблоко, банан, груша; овощи: морковь, помидор; предметы быта: чашка, ваза). Работа с заливкой и градиентом для придания объема. Создание простого натюрморта из 2–3 предметов. Выполнение скетчей предметов с использованием референсов.

Тема 2.3. Инструменты выделения и трансформации (Создание узора).

Теория: Инструменты выделения (прямоугольное, овальное, свободное выделение). Применение трансформации: перемещение, поворот, масштабирование, отражение. Копирование и вставка фрагментов изображения. Понятие паттерна (узора) и его применение в дизайне.

Практика: Упражнения на выделение и трансформацию объектов. Создание симметричного узора из повторяющихся элементов (например, орнамент для ткани или обоев). Рисование открытки с использованием копирования и трансформации. Выполнение творческого задания: создание собственного паттерна.

Раздел 3. Цвет, настроение и текстуры

Тема 3.1. Цветовой круг. Основы колористики.

Теория: Цветовой круг (12 цветов). Основные цвета (красный, синий, желтый). Составные цвета (оранжевый, зеленый, фиолетовый). Дополнительные (контрастные) цвета. Теплые и холодные оттенки. Насыщенность и интенсивность цвета. Понятие цветовой гармонии.

Практика: Упражнение «Составь палитру»: подбор цветов по референсу. Создание собственной цветовой палитры для будущего рисунка. Задание «Теплый и холодный пейзаж»: рисование одного и того же пейзажа в разных цветовых гаммах.

Тема 3.2. Цветовые схемы: контраст и нюанс.

Теория: Цветовой круг Иттена как инструмент для поиска гармоничных цветовых сочетаний. Понятие контрастных (дополнительных, комплементарных) цветов — цветов, расположенных напротив друг друга на цветовом круге. К контрастным парам относятся: красный — зеленый, синий — оранжевый, желтый — фиолетовый. Понятие нюансных (родственных) цветов — цветов, расположенных рядом на цветовом круге, например, желтый, желто-оранжевый, оранжевый. Влияние контраста и нюанса на восприятие изображения: контраст создает напряжение, динамику и привлекает внимание, нюанс — спокойствие, мягкость и гармонию. Примеры использования контрастных и нюансных цветов в природе, дизайне, рекламе и иллюстрациях. Правило «трех цветов»: использование одного доминирующего цвета, одного второстепенного и одного акцентного (контрастного) для создания выразительной композиции.

Практика: Создание в растровом редакторе двух небольших композиций (например, абстрактный узор или простой пейзаж) в двух вариантах: контрастная цветовая гамма и нюансная цветовая гамма. Использование цветового круга в редакторе для подбора цветов. Сравнение полученных работ: анализ того, как меняется настроение и восприятие изображения в зависимости

от выбранной цветовой схемы. Задание «Найди пару»: учащиеся получают базовый цвет и подбирают к нему контрастный и нюансный цвета с помощью цветового круга, фиксируют их в цифровой палитре. Создание небольшой зарисовки (например, фрукт или цветок) с использованием контрастной пары для выделения главного объекта на фоне.

Тема 3.3. Цветовые гармонии. Рисование в цвете.

Теория: Виды цветовых гармоний: монохромная, аналогичная, контрастная (комплементарная), триада. Влияние цвета на восприятие и настроение зрителя. Подбор цвета в цифровом редакторе: работа с палитрой, создание собственных оттенков.

Практика: Составление гармоничных палитр по заданным схемам. Рисование натюрморта или пейзажа с использованием ограниченной палитры (например, триада или аналогичные цвета). Задание «Настроение в цвете»: передача определенного настроения через цветовое решение (радость, грусть, спокойствие).

Тема 3.4. Монохромная и аналогичная гармонии.

Теория: Монохромная цветовая гамма — использование одного цвета в различных его оттенках (по светлоте и насыщенности). Такой подход создает впечатление целостности, строгости и единства. Аналогичная (родственная) цветовая гамма — использование двух, трех или четырех цветов, расположенных рядом на цветовом круге (например, синий, сине-зеленый, зеленый). Такая гамма воспринимается как мягкая, спокойная и естественная. Как создавать оттенки в цифровом редакторе: изменение яркости (осветление/затемнение) и насыщенности цвета. Понятие «колорит» как общий цветовой строй произведения, объединяющий все элементы изображения. Примеры использования монохромных и аналогичных гамм в иллюстрациях, архитектуре, дизайне интерьеров и одежды. Разница между «теплой» и «холодной» монохромией.

Практика: Упражнение «Растяжка»: создание шкалы из пяти-семи оттенков одного цвета (от самого светлого до самого темного) с

использованием инструментов редактора. Создание небольшой иллюстрации (например, морской пейзаж, горный пейзаж или космический пейзаж) в монохромной гамме. Создание иллюстрации в аналогичной гамме (например, осенний лес в желто-оранжево-красных тонах или весенний луг в зелено-голубых тонах). Сохранение обеих работ, сравнение эффекта: монохром — строгость и единство, аналогичная гамма — мягкость и природная гармония. Обсуждение: в каких случаях художник может выбрать монохром, а в каких — аналогичную гамму.

Тема 3.5. Цвет и настроение: Практикум по созданию палитры.

Теория: Психологическое воздействие цвета: как разные цвета и их сочетания влияют на эмоции и настроение зрителя. Теплые цвета (красный, оранжевый, желтый) — ассоциации с теплом, энергией, радостью, волнением, иногда тревогой. Холодные цвета (синий, голубой, фиолетовый) — ассоциации с холодом, спокойствием, концентрацией, грустью, таинственностью. Роль насыщенности и яркости цвета в передаче настроения: яркие, насыщенные цвета создают бодрое, праздничное настроение; приглушенные, пастельные — умиротворение; темные, низкой насыщенности — драматизм или печаль. Как цвет помогает рассказать историю в иллюстрации. Что такое «локальный цвет» (собственный цвет предмета при дневном освещении) и «относительный цвет» (цвет, измененный под воздействием освещения, окружения и атмосферы). Правило «цветового акцента»: использование яркого пятна для привлечения внимания к главному герою или событию.

Практика: Задание «Настроение в цвете»: учащиеся получают описание настроения или эмоции (например, «радостное утро», «грустный день», «таинственная ночь», «спокойный вечер», «тревожный шторм») и создают цифровую цветовую палитру из пяти-семи цветов, которая, по их мнению, лучше всего передает это настроение. Выбор одного из вариантов палитры и создание короткой иллюстрации-зарисовки (простой пейзаж, абстрактная

композиция или персонаж), полностью выдержанной в этой палитре. Задание «Цветовой акцент»: нарисовать простой сюжет (например, кот на крыше, девочка с зонтиком) преимущественно в приглушенных, нейтральных тонах, а затем добавить один яркий цветовой акцент, чтобы привлечь внимание к главному герою. Презентация работ: каждый учащийся показывает свою иллюстрацию и объясняет, почему выбрал именно такие цвета, как они помогают передать заданное настроение. Анализ цветовых решений в работах друг друга, обсуждение, насколько удачно удалось передать эмоцию.

Раздел 4. Персонажи, эмоции и пространство

Тема 4.1. Введение в дизайн персонажа.

Теория: Понятие «персонаж», его роль в иллюстрации, играх, анимации и комиксах. Сферы применения нарисованных персонажей: реклама, книжная графика, концепт-арт, дизайн игр, стикерпаки для мессенджеров. Что такое «легенда персонажа» — краткая история героя, определяющая его характер, привычки и внешний вид. Влияние характера персонажа на его форму: как психологические черты отражаются во внешности (угловатые формы для злых и агрессивных героев, округлые — для добрых и мягких, треугольные — для хитрых и коварных). Знакомство с понятием «силуэт персонажа» и его выразительностью.

Практика: Упражнение «Угадай характер по силуэту»: педагог показывает несколько простых силуэтов, учащиеся обсуждают, какие черты характера они передают. Создание в растровом редакторе трех простых силуэтов одного персонажа (например, кота или робота) с разными характерами: добрый, злой, грустный — путем изменения геометрических форм (круглый, угловатый, вытянутый). Знакомство с инструментами заливки и обводки для создания четкого силуэта.

Тема 4.2. Пропорции и построение персонажа.

Теория: Базовые пропорции лица человека: расположение глаз, носа, рта. Правило «глаза — на середине головы». Упрощенная схема построения лица (овал, разметка центральными линиями). Расстояние между глазами примерно

равно ширине одного глаза. Линия рта находится на середине расстояния между носом и подбородком. Особенности построения лица в фас и в профиль. Понятие «стилизация»: как упрощать пропорции для создания мультяшных или комиксных персонажей.

Практика: Выполнение упражнения по построению лица в растровом редакторе с использованием слоев: создание направляющих линий (вертикальная и горизонтальная оси), построение овала лица, размещение глаз, носа и рта. Сравнение пропорций реалистичного лица и стилизованного (например, в стиле аниме или мультфильмов). Учащиеся создают три варианта одного лица: реалистичное, упрощенное, гипертрофированное (большие глаза, маленький нос).

Тема 4.3. Пропорции тела.

Теория: Упрощенная схема пропорций тела человека для начинающих. Понятие «модуль»: высота головы как единица измерения. Идеальные пропорции: рост человека равен примерно 7–8 высотам головы (для детей 10–12 лет дается упрощенное правило — 5–6 голов). Изменение пропорций в зависимости от возраста и типажа персонажа (ребенок, взрослый, великан). Построение фигуры из простых геометрических форм: овал для туловища, цилиндры для рук и ног, круги для суставов.

Практика: Упражнение «Построй фигуру»: учащиеся создают базовый каркас персонажа из геометрических фигур в векторном или растровом редакторе. Создание двух вариантов одного персонажа: в пропорциях ребенка (3–4 головы) и в пропорциях взрослого (6–7 голов). Сравнение, обсуждение, как меняется восприятие героя в зависимости от пропорций. Рисование персонажа в полный рост с использованием направляющих линий.

Тема 4.4. Эмоции и мимика. Базовая эмоции.

Теория: Шесть базовых эмоций, которые должен уметь изображать каждый художник: радость, грусть, злость, удивление, страх и отвращение. Как изменяются черты лица при разных эмоциях: положение бровей, форма глаз, положение рта. Мимические мышцы и их роль в выражении эмоций.

Упрощенная схема передачи эмоций через изменение геометрии лица: радость — дуги бровей вверх, глаза сужены, рот в улыбке; грусть — брови сведены и приподняты внутренними концами, уголки губ опущены; злость — брови нахмурены и сдвинуты, глаза прищурены, зубы сжаты.

Практика: Упражнение «Шкала эмоций»: учащиеся рисуют в растровом редакторе одно и то же лицо, изменяя только положение бровей, глаз и рта для передачи шести базовых эмоций. Создание «эмоциональной карточки»: на одном листе (или в одном файле с несколькими слоями) размещаются все шесть вариантов одного персонажа. Обсуждение: какие изменения оказались самыми выразительными и почему.

Тема 4.5. Сложные эмоции и их передача.

Теория: Как комбинируются базовые эмоции для создания сложных: азарт = радость + страх, смирение = доверие + печаль. Использование жестов, позы и взаимодействия с пространством для усиления эмоционального посыла. Правило: сначала работаем с позой и силуэтом, потом с лицом. Влияние цвета на восприятие эмоций (теплые цвета для радости и гнева, холодные — для грусти и страха). Роль контраста и освещения в создании настроения. Эмоции и возрастные особенности персонажа: ребенок, взрослый, старик по-разному выражают одни и те же чувства.

Практика: Задание «Эмоция в пространстве»: учащиеся получают описание сложной эмоции (например, «тревожное ожидание» или «восторг перед открытием») и создают небольшую сцену с одним персонажем, используя: Выразительную позу (жест, наклон тела); Мимику; Цветовое окружение, усиливающие настроение.

Тема 4.6. Пространство и окружение персонажа. Построение пространства: перспектива и композиция.

Теория: Повторение и закрепление знаний о линейной перспективе (линия горизонта, точка схода). Как разместить персонажа в пространстве: определение масштаба и положения относительно фона. Законы композиции при работе с персонажем в среде: правило третей для размещения героя;

композиционный центр; создание глубины через передний, средний и задний планы. Воздушная перспектива: удаленные предметы светлее и менее контрастные.

Практика: Создание эскиза сцены с одним персонажем в простом окружении (комната, лес, городская улица) с использованием правил линейной и воздушной перспективы. Учащиеся строят линию горизонта, определяют точку схода, размещают персонажа в соответствии с замыслом. Фон выполняется на отдельном слое. Обсуждение удачных композиционных решений.

Тема 4.7. Взаимодействие персонажа с окружением.

Теория: Как окружение раскрывает характер и историю персонажа. Легенда персонажа влияет на его среду: герой-путешественник будет находиться в дороге, ученый — в лаборатории, волшебник — в башне. «Артефакты» и детали окружения как способ рассказать о персонаже, не используя текст. Цветовое и тоновое единство: персонаж должен «вписываться» в фон, но при этом оставаться читаемым (композиционный центр выделяется контрастом). Светотень в окружении: как предметы отбрасывают тени, как свет падает на персонажа и фон.

Практика: Завершение работы над сценой: проработка деталей окружения, добавление теней и света. Создание «портрета персонажа в его среде»: финальная иллюстрация, где персонаж и окружение работают как единое целое. Учащиеся используют не менее трех слоев (фон, персонаж, детали/освещение). Работа проверяется на соответствие законам композиции и цветоведения.

Раздел 5. Подведение итогов за год.

Тема 5.1. Создание полноценной работы в цифровом редакторе.

Теория: Термины и понятия, используемые при проведении конкурсов, соревнований. Виды конкурсных мероприятий. Правила подготовки моделей к конкурсным мероприятиям.

Практика: Участие в конкурсах и соревнованиях.

Тема 5.2. Итоговое занятие.

Теория: Подведение итогов работы. Перспективы работы в следующем году.

Практика: Решение итоговых тестовых заданий. Организация выставки работ.

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1 Календарный учебный график.

Основные характеристики образовательного процесса	
Количество учебных недель	34
Количество учебных дней	68
Количество часов в неделю	2
Количество часов	136
Недель в 1 полугодии	15
Недель во 2 полугодии	19
Начало занятий	14.09.2026
Каникулы	Осенние: 26.10.2026-04.11.2026 Зимние: 31.12.2026-10.01.2027 Весенние: 27.03.2027-04.04.2027
Выходные дни	22.02.2027, 23.02.2027, 08.03.2027, 03.05.2027, 10.05.2027
Окончание учебного года	26.05.2027

2.2. Условия организации общеразвивающей программы.

Ресурсное обеспечение

Материально-техническое обеспечение программы:

Для реализации образовательной программы используются:

- кабинет для занятий;
- столы и стулья;
- шкафы для дидактических материалов, пособий;
- специальная и научно-популярная литература для педагога и учащихся;
- канцтовары.

Методическое обеспечение:

- ноутбук/компьютер (по количеству учащихся);
- мультимедийный проектор;
- тематические видеоматериалы по программе;
- оргтехника;
- выход в сеть Internet.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования Шубина Дарьяна Александровна. В обязанности педагога входит разработка учебных материалов, проведение занятий, организация проектной деятельности обучающихся.

2.3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Фонд оценочных средств:

Фонд оценочных средств включает совокупность диагностических, практических и аналитических процедур, направленных на выявление динамики развития знаний, умений и навыков учащихся в области цифрового рисунка.

Оценивание носит дифференцированный характер и учитывает:

- активность и инициативу на занятиях;
- качество выполнения практических заданий;
- уровень освоения теоретического материала (композиция, цветоведение, основы рисунка);
- индивидуальные и коллективные достижения в проектной деятельности;
- участие в конкурсах, выставках, творческих соревнованиях.

В течение года проводится:

✓ **входной контроль** – для выявления исходного уровня подготовки (наличие базовых навыков работы с ПК и графическими программами, уровень художественной подготовки);

✓ **текущий контроль** – для отслеживания динамики развития (просмотр и обсуждение работ на каждом занятии, анализ ошибок и достижений);

✓ **итоговый контроль** – для подведения итогов освоения программы (защита итогового творческого проекта).

Перечень контрольно-измерительных материалов:

Практические задания – создание цифровых рисунков и иллюстраций различного уровня сложности по инструкции и по собственному замыслу (упражнения на отработку инструментов, композиционные и цветовые этюды, тематические рисунки).

Творческие проекты – разработка и создание законченной цифровой иллюстрации, открытки или плаката на заданную или свободную тему с использованием всех освоенных инструментов и приемов.

Тестовые задания (опросы) – для проверки понимания базовых понятий: виды компьютерной графики, форматы файлов, законы композиции, цветовой круг, основы светотени и перспективы.

Презентации проектов – защита индивидуальных или коллективных работ с пояснением замысла, цветового решения и использованных инструментов.

Оценочные листы – для фиксации достижений учащихся на выставках, конкурсах и творческих фестивалях.

Критерии оценивания:

Оценка результатов деятельности учащихся осуществляется по следующим критериям:

1. Предметные результаты (знания и умения):

- понимает виды компьютерной графики (растровая, векторная) и их особенности;
- знает назначение и умеет применять основные инструменты графических редакторов (кисть, карандаш, заливка, выделение, трансформация);
- умеет создавать и сохранять файлы в различных форматах (JPEG, PNG, SVG);
- знает основы композиции (композиционный центр, правило третей, баланс) и умеет применять их в своей работе;
- знает цветовой круг, виды цветовых гармоний, различает теплые и холодные цвета и умеет применять эти знания при создании изображений;

- знает основы светотени и линейной перспективы и умеет передавать объем и глубину пространства в цифровом рисунке.

2. Практические умения и навыки:

- аккуратность и точность выполнения цифрового рисунка (чистота линий, заливок, границ объектов);
- рациональное использование времени на занятии, умение планировать этапы работы;
- соблюдение правил безопасности труда и гигиенических норм при работе за компьютером (осанка, зрительная гимнастика);
- способность решать творческие и технические задачи: подбор цвета, исправление ошибок, использование слоев и других инструментов для улучшения результата;
- умение работать с графическим планшетом и стилусом (регулировка нажима, точность движений).

3. Личностные и метапредметные результаты:

- проявляет интерес, инициативу, настойчивость в достижении творческого замысла;
- умеет работать в команде, слушать и предлагать идеи при выполнении коллективных проектов;
- самостоятельно планирует и организует свою деятельность, доводит начатое дело до конца;
- демонстрирует ответственность за результат, стремится к качественному исполнению работы;
- проявляет способность к самооценке и рефлексии: анализирует свои работы, видит ошибки и пути их исправления, доброжелательно оценивает работы других.

Уровни освоения:

Высокий уровень – обучающийся проявляет самостоятельность при выполнении заданий, предлагает оригинальные творческие решения, демонстрирует устойчивый интерес к цифровому искусству. Работы

отличаются выразительностью, грамотной композицией, гармоничным цветовым решением и аккуратностью исполнения. Активно участвует в обсуждениях и презентациях.

Средний уровень – обучающийся выполняет задания по образцу или с небольшой помощью педагога, применяет полученные знания в типовых ситуациях. Работы выполнены аккуратно, но не всегда оригинальны. Демонстрирует понимание основных понятий и владение базовыми инструментами, но нуждается в дополнительной практике для закрепления навыков.

Базовый уровень – обучающийся выполняет задания с помощью педагога, демонстрирует понимание основных понятий, но испытывает трудности при самостоятельной работе. Техническое исполнение работ требует доработки. Требуется индивидуальная поддержка и дополнительная мотивация для дальнейшего развития.

Формы итоговой аттестации:

Самостоятельная практическая работа – создание итогового творческого проекта (иллюстрация к сказке, открытка, постер или персонаж) с демонстрацией готового результата на экране.

Тестирование (устный опрос) – проверка знаний основных понятий: виды компьютерной графики, форматы файлов, цветовой круг, законы композиции и перспективы.

Презентация проекта или участие в итоговой выставке – защита индивидуальной или групповой работы, представляющей творческий результат, с пояснением замысла, использованных инструментов и приемов.

Педагогическое наблюдение – оценка проявленных личностных и коммуникативных качеств (активность, инициативность, умение работать в коллективе, способность к самооценке) в процессе защиты работы и на протяжении всего учебного года.

Результат итоговой аттестации:

Обучающийся считается успешно освоившим программу, если он демонстрирует сформированные знания о видах компьютерной графики, форматах файлов, законах композиции и цветоведения, умеет создавать цифровые рисунки с использованием базовых инструментов графических редакторов и слоев, проявляет интерес к творческой деятельности, способен работать самостоятельно и в группе, а также представляет законченный творческий проект по итогам года.

2.4. Список литературы.

Нормативные правовые акты

1. Об образовании в Российской Федерации : Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. — 2012. — № 53 (ч. I).

2. Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации : Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ // Собрание законодательства Российской Федерации. — 1998. — № 31.

3. Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам : Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 (утратил силу с 01.03.2023 на основании приказа Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629) // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: pravo.gov.ru.

4. О внесении изменений в Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утверждённый приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 № 196 : Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 30.09.2020 № 533 (утратил силу с 01.03.2023) // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: pravo.gov.ru.

5. Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей : Приказ Министерства просвещения

Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 (с изм. от 21.04.2023) // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: pravo.gov.ru.

6. Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» : Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 № 298н // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: pravo.gov.ru.

7. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года : утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р // Официальный интернет-портал правовой информации. — URL: pravo.gov.ru.

8. Об утверждении концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года : Приказ Министерства образования и молодёжной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д.

9. О направлении информации (Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ) : Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242.

Учебная и методическая литература

1. Соловьёва, Т. Г. Азбука цифровой графики. 1–4 классы : учебное пособие. — 2-е изд., стер. — Москва : Просвещение, 2025. — 127 с. — (ФГОС. Внеурочная деятельность).

2. Краснова, Е. Рисуем на планшете с Лизой Красновой. Пошаговые уроки по работе в Procreate для начинающих художников. — Москва : Бомбора, 2023. — 176 с.

3. Маслова, Е. А. Мини-руководство по созданию цифровой иллюстрации / Е. А. Маслова. — Екатеринбург : Издательские решения, 2021. — 88 с. — ISBN 978-5-0055-2339-6. — Текст : непосредственный.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Маслова, Е. А. Мини-руководство по созданию цифровой иллюстрации / Е. А. Маслова. — Екатеринбург : Издательские решения, 2021. — 88 с. — ISBN 978-5-0055-2339-6. — Текст : непосредственный.
2. Краснова, Е. Рисуем на планшете с Лизой Красновой. Пошаговые уроки по работе в Procreate для начинающих художников / Е. Краснова. — Москва : Бомбора, 2023. — 176 с. — ISBN 978-5-04-122747-0. — Текст : непосредственный.
3. Соловьёва, Т. Г. Азбука цифровой графики. 1–4 классы : учебное пособие / Т. Г. Соловьёва. — 2-е изд., стер. — Москва : Просвещение, 2025. — 127 с. — ISBN 978-5-09-125644-4. — Текст : непосредственный.
4. Кирьякова, В. А. Digital-рисование с Лерой Кирьяковой. Procreate, 2D Render : от простых объектов и персонажей до иллюстраций с фоном / В. А. Кирьякова. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2025. — 144 с. — ISBN 978-5-00214-023-7. — Текст : непосредственный.
5. Суарес, М. Скетчбук дизайнера. Графический практикум / М. Суарес. — Москва : Бомбора, 2018. — 144 с. — ISBN 978-5-04-098111-3. — Текст : непосредственный.

Приложения

Приложение 1. Календарно-тематическое планирование

Программа: «Арт-Пиксель»

Год обучения: 1-й

Количество часов: 136

Количество занятий: 68

Периодичность: 1 раз в неделю по 2 академических часа

№	Раздел	Тема занятия	Теор.	Практ.	Всего	Форма занятия	Контроль
1	Вводное знакомство и основы работы в редакторе	Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности	1	1	2	практическое занятие	наблюдение
2	Вводное знакомство и основы работы в редакторе	Повторение и закрепление правил техники безопасности. Знакомство с рабочим местом и планом занятий на учебный год	1	1	2	практическое занятие	наблюдение
3	Вводное знакомство и основы работы в редакторе	Знакомство с цифровым редактором и цифровыми инструментами	1	1	2	практикум	практическое задание
4	Вводное знакомство и основы работы в редакторе	Дальнейшее знакомство с интерфейсом. Настройка холста и рабочего пространства «под себя»	1	1	2	практикум	практическое задание
5	Вводное знакомство и основы работы в редакторе	Работа со слоями в цифровом редакторе	0	2	2	практикум	практическое задание
6	Вводное знакомство и основы работы в редакторе	Практика работы со слоями: создание многослойного рисунка из 3–4 слоёв	0	2	2	практикум	практическое задание
7	Вводное знакомство и основы работы в редакторе	Работа с инструментами. Создание простых и сложных линий	0	2	2	практикум	практическое задание
8	Вводное знакомство и основы работы в редакторе	Отработка линий и штриховки на творческом упражнении «Текстуры»	0	2	2	практикум	практическое задание
9	Построение из простых форм и работа с композицией	Изучение простых линий и форм	1	1	2	практикум	практическое задание
10	Построение из простых форм и работа с композицией	Изучение простых линий и форм	0	2	2	практикум	практическое задание

11	Построение из простых форм и работа с композицией	Комбинирование простых форм в единый рисунок	1	1	2	практикум	практическое задание
12	Построение из простых форм и работа с композицией	Комбинирование простых форм в единый рисунок	0	2	2	практикум	практическое задание
13	Построение из простых форм и работа с композицией	Рисование простых форм и предметов	1	1	2	творческая мастерская	практическое задание
14	Построение из простых форм и работа с композицией	Рисование простых форм и предметов	1	1	2	творческая мастерская	практическая работа
15	Построение из простых форм и работа с композицией	Рисование простых форм и предметов	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
16	Построение из простых форм и работа с композицией	Натюрморт из 4–5 предметов сложной формы	1	1	2	творческая мастерская	практическое задание
17	Построение из простых форм и работа с композицией	Натюрморт из 4–5 предметов сложной формы	1	1	2	творческая мастерская	практическая работа
18	Построение из простых форм и работа с композицией	Натюрморт из 4–5 предметов сложной формы	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
19	Построение из простых форм и работа с композицией	Инструменты выделения и трансформации. Создание узора	1	1	2	практикум	практическое задание
20	Построение из простых форм и работа с композицией	Инструменты выделения и трансформации. Создание узора	1	1	2	практикум	практическая работа
21	Построение из простых форм и работа с композицией	Инструменты выделения и трансформации. Создание узора	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
22	Построение из простых форм и работа с композицией	Создание орнамента для открытки с использованием трансформации	1	1	2	практикум	практическое задание
23	Построение из простых форм и работа с композицией	Создание орнамента для открытки с использованием трансформации	1	1	2	практикум	практическая работа
24	Построение из простых форм и работа с композицией	Создание орнамента для открытки с использованием трансформации	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
25	Цвет, настроение и текстуры	Цветовой круг. Основы колористики	1	1	2	практикум	практическое задание
26	Цвет, настроение и текстуры	Цветовой круг. Основы колористики	0	2	2	практикум	практическая работа
27	Цвет, настроение и текстуры	Практика подбора палитры по сложному референсу	1	1	2	практикум	практическое задание

28	Цвет, настроение и текстуры	Практика подбора палитры по сложному референсу	0	2	2	практикум	практическая работа
29	Цвет, настроение и текстуры	Цветовые схемы: контраст и нюанс	1	1	2	практикум	практическое задание
30	Цвет, настроение и текстуры	Цветовые схемы: контраст и нюанс	1	1	2	практикум	практическая работа
31	Цвет, настроение и текстуры	Создание композиции со смешанной контрастно-нюансной гаммой	1	1	2	практикум	практическое задание
32	Цвет, настроение и текстуры	Создание композиции со смешанной контрастно-нюансной гаммой	1	1	2	практикум	практическая работа
33	Цвет, настроение и текстуры	Цветовые гармонии. Рисование в цвете	1	1	2	практикум	практическое задание
34	Цвет, настроение и текстуры	Цветовые гармонии. Рисование в цвете	1	1	2	творческая мастерская	практическая работа
35	Цвет, настроение и текстуры	Цветовые гармонии. Рисование в цвете	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
36	Цвет, настроение и текстуры	Рисование иллюстрации с применением цветовой триады	1	1	2	практикум	практическое задание
37	Цвет, настроение и текстуры	Рисование иллюстрации с применением цветовой триады	1	1	2	творческая мастерская	практическая работа
38	Цвет, настроение и текстуры	Рисование иллюстрации с применением цветовой триады	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
39	Цвет, настроение и текстуры	Монохромная и аналогичная гармонии	1	1	2	практикум	практическое задание
40	Цвет, настроение и текстуры	Монохромная и аналогичная гармонии	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
41	Цвет, настроение и текстуры	Сравнение монохромной и аналогичной иллюстраций одного сюжета	1	1	2	практикум	практическое задание
42	Цвет, настроение и текстуры	Сравнение монохромной и аналогичной иллюстраций одного сюжета	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
43	Цвет, настроение и текстуры	Цвет и настроение: практикум по созданию палитры	1	1	2	практикум	практическое задание
44	Цвет, настроение и текстуры	Цвет и настроение: практикум по созданию палитры	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа

45	Цвет, настроение и текстуры	Цвет и настроение: практикум по созданию палитры	0	2	2	проектно-творческая работа	презентация работ
46	Цвет, настроение и текстуры	Разработка серии из двух иллюстраций на контрастные эмоции	1	1	2	практикум	практическое задание
47	Цвет, настроение и текстуры	Разработка серии из двух иллюстраций на контрастные эмоции	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
48	Цвет, настроение и текстуры	Разработка серии из двух иллюстраций на контрастные эмоции	0	2	2	проектно-творческая работа	презентация работ
49	Персонажи, эмоции и пространство	Введение в дизайн персонажа	1	1	2	практикум	практическое задание
50	Персонажи, эмоции и пространство	Разработка силуэта собственного персонажа	1	1	2	практикум	практическое задание
51	Персонажи, эмоции и пространство	Пропорции и построение персонажа	1	1	2	практикум	практическое задание
52	Персонажи, эмоции и пространство	Пропорции и построение персонажа	1	1	2	практикум	практическая работа
53	Персонажи, эмоции и пространство	Построение персонажа в движении	1	1	2	практикум	практическое задание
54	Персонажи, эмоции и пространство	Построение персонажа в движении	1	1	2	практикум	практическая работа
55	Персонажи, эмоции и пространство	Пропорции тела	0	2	2	практикум	практическая работа
56	Персонажи, эмоции и пространство	Сравнение пропорций разных типажей персонажей	0	2	2	практикум	практическая работа
57	Персонажи, эмоции и пространство	Эмоции и мимика. Базовые эмоции	1	1	2	практикум	практическое задание
58	Персонажи, эмоции и пространство	Отработка шести базовых эмоций на одном персонаже	1	1	2	практикум	практическое задание
59	Персонажи, эмоции и пространство	Сложные эмоции и их передача	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа
60	Персонажи, эмоции и пространство	Создание сцены с комбинированной эмоцией	0	2	2	творческая мастерская	творческая работа

61	Персонажи, эмоции и пространство	Пространство и окружение персонажа	0	2	2	практикум	практическая работа
62	Персонажи, эмоции и пространство	Построение фона с воздушной перспективой	0	2	2	практикум	практическая работа
63	Персонажи, эмоции и пространство	Взаимодействие персонажа с окружением	1	1	2	проектная мастерская	творческая работа
64	Персонажи, эмоции и пространство	Финальная проработка сцены «персонаж в своей среде»	1	1	2	проектная мастерская	творческая работа
65	Проекты, презентация и цифровая культура	Создание полноценной работы в цифровом редакторе	0	2	2	проектная работа	участие в конкурсе
66	Проекты, презентация и цифровая культура	Доработка и подготовка работы к конкурсу/выставке	0	2	2	проектная работа	участие в конкурсе
67	Проекты, презентация и цифровая культура	Итоговое занятие	1	1	2	защита проектов, рефлексия	итоговый контроль
68	Проекты, презентация и цифровая культура	Итоговая выставка работ и рефлексия	1	1	2	защита проектов, рефлексия	итоговый контроль
		Итого	40	96	136		

Примечание. Конкретные календарные даты занятий определяются в соответствии с утверждённым образовательной организацией календарным учебным графиком и расписанием занятий на соответствующий учебный год.

1. Входной контроль

Цель: определить исходный уровень сформированности первоначальных навыков работы с цифровым рисунком и учесть индивидуальные образовательные потребности обучающихся.

Входная диагностика проводится в начале обучения и включает наблюдение, выполнение практических заданий и анализ базового уровня художественной подготовки.

Диагностические задания:

- Показать основные инструменты графического редактора и назвать их назначение.
- Настроить графический планшет и стилус, выполнить произвольную линию с изменением нажима.
- Нарисовать простую геометрическую фигуру (круг, квадрат, треугольник).
- Выполнить заливку выбранной формы цветом.
- Создать и сохранить новый файл с заданными параметрами.
- Назвать 2–3 основных цвета и 2–3 составных цвета.
- Скопировать и переместить выделенный объект.

Результат используется как индивидуальная исходная точка, а не как нормативное требование к уровню художественной подготовки.

2. Текущий контроль

Проводится после завершения раздела «Цвет, настроение и текстуры».

Практическое задание:

Обучающемуся необходимо создать небольшую цветовую композицию (пейзаж или абстрактный узор) в заданной цветовой гамме (контрастной либо монохромной), самостоятельно подобрать палитру из 5–7 цветов и сохранить работу в нужном формате.

Оцениваются:

- правильность подбора цветовой гаммы согласно заданию;
- самостоятельность выполнения;

- аккуратность и завершённость работы;
- способность объяснить свой выбор цветов.

3. Тематический контроль по разделу «Персонажи, эмоции и пространство»

Форма: практическое задание.

Обучающемуся предлагается создать персонажа с заданной базовой эмоцией (например, «удивлённый робот» или «радостный кот»), используя изученные приёмы построения пропорций, мимики и силуэта.

Задание:

- построить фигуру персонажа с соблюдением пропорций;
- передать заданную эмоцию через мимику;
- использовать не менее двух слоёв (персонаж, фон);
- кратко объяснить выбор формы, цвета и позы для передачи характера персонажа.

Результат оценивается по способности узнаваемо передать эмоцию и характер персонажа доступными цифровыми средствами.

4. Итоговый контроль

Цель: определить степень сформированности навыков цифрового рисунка, предусмотренных программой.

Итоговое практическое задание включает:

- создание творческого проекта (иллюстрация, открытка, постер или персонаж) по собственному замыслу или на заданную тему;
- использование не менее трёх слоёв;
- применение изученных приёмов работы с цветом (гармония, палитра, настроение);
- соблюдение основ композиции;
- экспорт готовой работы в нужном формате;
- самостоятельное представление и защиту работы.

Итоговые результаты сопоставляются с результатами входной диагностики для определения индивидуальной динамики обучающегося.

Приложение 3. Карта педагогического наблюдения

Показатель	0 баллов	1 балл	2 балла
Соблюдение правил безопасной работы	не соблюдает	соблюдает после напоминания	соблюдает самостоятельно
Ориентирование в интерфейсе редактора	испытывает значительные затруднения	выполняет с помощью	выполняет самостоятельно
Владение инструментами рисования	не выполняет действие	выполняет после помощи	выполняет самостоятельно
Работа с графическим планшетом	испытывает значительные затруднения	выполняет с помощью	выполняет самостоятельно
Работа со слоями	не выполняет	выполняет по образцу	выполняет самостоятельно
Работа с цветом и палитрой	не выполняет	выполняет с помощью	выполняет самостоятельно
Построение композиции	не выполняет	выполняет по образцу	выполняет самостоятельно
Передача эмоций и характера персонажа	не распознает задачу	передаёт с помощью	самостоятельно передает
Самостоятельность	постоянно нуждается в помощи	периодически обращается за помощью	выполняет задания самостоятельно

Приложение 4. Критерии оценки итогового проекта

Итоговый проект оценивается по шести критериям

Критерий	0 баллов	1 балл	2 балла
Соответствие теме и замыслу	не соответствует	соответствует частично	полностью соответствует
Использование цифровых инструментов	инструменты практически не использованы	использованы отдельные изученные инструменты	использованы несколько изученных инструментов
Самостоятельность	работа выполнена преимущественно с помощью педагога	требуется периодическая помощь	работа выполнена самостоятельно
Качество цифровой работы	работа не завершена	имеются отдельные недочёты	работа завершена и аккуратно оформлена
Представление результата	не может представить работу	представляет с помощью вопросов педагога	самостоятельно представляет результат
Соблюдение правил безопасной работы	правила не соблюдаются	соблюдаются после напоминания	соблюдаются самостоятельно

Максимальный результат — 12 баллов.

Уровни освоения:

10–12 баллов — высокий уровень: обучающийся самостоятельно применяет освоенные цифровые инструменты, создаёт и представляет цифровую работу;

7–9 баллов — средний уровень: обучающийся применяет основные навыки, допускает отдельные ошибки и периодически нуждается в помощи;

4–6 баллов — базовый уровень: обучающийся выполняет основные действия преимущественно по образцу или при помощи педагога.

Полученный результат используется не для сравнения обучающихся между собой, а для определения степени освоения планируемых результатов и индивидуальной динамики.

Приложение 5. Характеристика оценочных материалов

Планируемый результат	Показатель достижения	Диагностический инструмент	Вид контроля
Знает основные инструменты графического редактора	правильно называет инструменты и их назначение	практическое задание	входной, текущий
Соблюдает правила безопасной работы	выполняет правила без напоминания	карта наблюдения	текущий, итоговый
Умеет работать с графическим планшетом	регулирует нажим, выполняет точные линии	практическое задание	входной, текущий
Умеет работать со слоями	создаёт, скрывает, объединяет слои	практическое задание	текущий
Умеет подбирать цветовую палитру	составляет гармоничную палитру по заданной схеме	практическое задание, творческая работа	текущий, тематический
Умеет строить пропорции персонажа	соблюдает базовые пропорции лица и тела	практическое задание	тематический
Умеет передавать эмоции персонажа	узнаваемо передаёт базовую эмоцию через мимику и позу	практическое задание	тематический
Умеет строить композицию с учётом перспективы	применяет линейную и воздушную перспективу	практическая работа	тематический
Умеет создавать цифровую работу	самостоятельно применяет изученные инструменты	итоговый проект	итоговый
Умеет представлять результат своей работы	кратко объясняет замысел и демонстрирует работу	защита проекта	итоговый
Проявляет самостоятельность и ответственность	планирует действия, исправляет ошибки, доводит работу до результата	карта педагогического наблюдения	текущий, итоговый