

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ШУШЕНСКОГО РАЙОНА»

РАССМОТРЕНО

Методическим советом ЦДО

Протокол № ____ « ____ » _____ 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ЦДО

Баржинский Н.Б.

« ____ » _____ 2024г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
Студия цифровой живописи «ЦИФРА»
Уровень программы: Стартовый
Возраст обучающихся: 9-17 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор: педагог дополнительного образования
Шелопаева Марина Викторовна

Шушенское
2024

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

- Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ (ред. от 30.12.2021) "Об образовании в Российской Федерации" (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.03.2022);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения РФ № от 09 ноября 2018 года № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства образования и науки России от 09.01.2014 №2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование»;
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 28.08.2015 г. № АК-2563/05 «О методических рекомендациях по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;

– Стратегия развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года, утвержденная распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996-р.

– Устав МБОУ ДО «Центр дополнительного образования Шушенского района» 06.08.2020 г. №694

Направленность (профиль) программы

– Программа художественной направленности ориентирована на развитие художественного вкуса, художественных способностей и склонностей к различным видам искусства, творческого подхода, эмоционального восприятия, подготовки личности к постижению великого мира искусства, формированию стремления к воссозданию чувственного образа восприятия мира.

Профиль программы заключается в том, что **Цифровая иллюстрация** - рисунок, выполненный на компьютере. Благодаря широким возможностям техники можно выполнить любой креативный рисунок как живописный, так и графический. Рисование происходит не на бумаге, а с использованием специальной техники - непосредственно компьютер, графический планшет и стилус.

Педагогическая целесообразность

Общеобразовательная программа Студия цифровой живописи «ЦИФРА» открывает учащимся широкий простор для технического творчества, возможность изготовить уникальную цифровую иллюстрацию, что способствует развитию внимания, усидчивости, аккуратности, любознательности. Программа Студия цифровой живописи «ЦИФРА» представляет возможность соединить трудовую подготовку с эстетическим воспитанием, а также включает в себя основы живописи, что во взаимосвязи активно развивает память и мышление.

Создавая цифровую иллюстрацию, погружаясь в эстетику и философию, ребята изучают свойства и технические возможности художественных материалов, а не бездумно их копировать.

Создание цифрового мира в кружке решает ряд образовательных задач, раскрывает творческий потенциал школьников, развивает качества мышления, которые формируют креативность.

Студия цифровой живописи «ЦИФРА» – это современный и целостный вид творчества, с особой структурой условности, свободой в трактовке пространства и времени, возможностью использовать разнообразный арсенал для развития творческого, креативного мышления детей.

Программа позволяет осуществлять проектный подход при создании цифровой иллюстрации, а также использовать в работе интеграцию разнообразных видов деятельности детей: двигательную, игровую,

продуктивную, коммуникативную, трудовую, познавательно-исследовательскую, музыкально-художественную, а также чтение художественной литературы.

Новизна и актуальность

Новизна дополнительной общеобразовательной программы Студия цифровой живописи «ЦИФРА» основана на комплексном подходе к подготовке молодого человека «новой формации», умеющего жить в современных социально-культурных условиях: компетентного, мобильного, с высокой культурой общения, готового к принятию решений, умеющего эффективно взаимодействовать в команде, четко распределять обязанности и правильно реагировать на критику окружающих. Программа Студия цифровой живописи «ЦИФРА» является объективно новой формой работы с детьми, так как не имеет аналогов в учреждениях дополнительного образования на территории Шушенского района. Программа Студия цифровой живописи «ЦИФРА» является авторской разработкой педагога дополнительного образования Шелопаевой Марины Викторовны и включает в себя инновационные педагогические технологии в проведении занятий и диагностики в подведении итогов реализации программы.

Актуальность программы заключается в том, что, заключается в том, что в период цифровизации общества и развития движения цифровых художников значительно возрастает роль активной познавательной позиции ребенка в сфере рисования на компьютере с акцентом на увлечения современной молодежи.

Отличительные особенности программы

Отличительные особенности программы дополнительного образования Студия цифровой живописи «ЦИФРА» от уже существующих в этой области заключается в том, что программа ориентирована на применение широкого комплекса различного дополнительного материала по изобразительному искусству. **Отличительной особенностью программы** является синтез изучения основ изобразительной грамоты и увлечения современными средствами рисования с помощью графического редактора SketchBook

Программой предусмотрено, чтобы каждое занятие направлено на овладение основами изобразительного искусства, на приобщение учащихся к активной познавательной и творческой работе. Процесс обучения изобразительному искусству строится на единстве активных и увлекательных методов и приемов учебной работы, при которой в процессе усвоения знаний, законов и правил изобразительного искусства у школьников развиваются творческие начала.

Образовательный процесс имеет ряд преимуществ:

- занятия в свободное время;

- обучение организовано на добровольных началах всех сторон (обучающиеся, родители, педагоги);
- учащимся предоставляется возможность удовлетворения своих интересов и сочетания различных направлений и форм занятия;
- допускается переход учащихся из одной группы в другую (по возрасту).

Адресат программы

Программа дополнительного образования Студия цифровой живописи «ЦИФРА» рассчитана для школьников 9-17 лет, с начальным уровнем художественной подготовки, интересующиеся цифровой иллюстрацией и живописью, желающих достичь продвинутого уровня создания цифровых иллюстраций и персонажей, вне зависимости от пола.

Наполняемость одной группы предполагает:

- 1 года обучения – 10 человек

Состав группы: школьники одного возраста.

Основные условия приема детей:

- система набора на основании наличия базовых знаний в области цифровой живописи и иллюстрации;
- возможен дополнительный набор детей в коллектив на вакантные места;

Срок реализации программы и объем учебных часов

1 год обучения: 144 часа, 2 раза в неделю по 2 часа;

Допускается следующая вариативность продолжительности курса на любом году обучения: гибкое использование часов групповых и индивидуальных занятий, оперативная ликвидация пробелов в знаниях, что повысит качество результатов.

Формы обучения

1. Фронтальное занятие.
2. Индивидуальная работа

Обучение по программе дополнительного образования Студия цифровой живописи «ЦИФРА» проходит с учетом особенностей обучающихся осуществляется в очной форме с сочетанием дистанционных форм обучения.

«Центр дополнительного образования Шушенского района», на базе которого проходит образовательная деятельность Студии цифровой живописи «ЦИФРА» организует образовательный процесс в соответствии с индивидуальными учебными планами в объединениях по интересам (Приказ №196, п. 7).

Проведение занятий по программе предполагает использование широкого спектра методических средств, таких, как: интерактивность

(работа в малых группах, ролевые игры); обучение через опыт и сотрудничество со взрослыми.

Режим занятий

На обучение отводится 144 часа в год, по 2 часа 2 раза в неделю по 45 минут с 15 минутным перерывом. Наполняемость одной группы - 10 человек.

1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Цель: Расширение у детей интереса к изобразительному творчеству как к виду технического творчества.

Задачи:

Предметные:

- научить применять инструментарий в программе Krita для создания цифровых иллюстраций;
- сформировать практические навыки работы на графическом планшете;
- научить основным приемам и методам изображения на двумерной плоскости.

Метапредметные:

- развивать навыки анализа информации, поэтапного планирования действий;
- развивать взаимосвязь окружающего мира (изображение природы, предметов, людей) с литературой (книжная иллюстрация);
- развивать технические навыки (пользование художественными материалами, графическим планшетом);
- развить способности к иностранным языкам

Личностные:

- выработать стремление к самостоятельной исследовательской работе и самопрезентации;
- развить мотивацию личности к познанию и творчеству;
- развивать художественное восприятие объектов живой и неживой природы;
- развивать интерес к чтению через иллюстрирование произведений художественной литературы.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебный план

№	Основные разделы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Организация рабочего места. Введение в мир цифровой иллюстрации.	2	6	8	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
2.	Основы иллюстрирования в программе Skethbook Создаем своего персонажа.	2	6	8	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
3.	Инструменты Skethbook. Первые наброски в стиле фэшн иллюстрации	2	6	8	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
4.	Иллюстрация к любимой игре	3	9	12	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
5.	Выразительные средства композиции. Иллюстрация к любимому поп исполнителю	3	9	12	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
6.	Цвет в иллюстрации	3	9	12	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
7.	Работа над иллюстрацией «Домашний уют»	3	9	12	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
8.	Работа над иллюстрацией «Любимый фильм»	3	9	12	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
9.	Выполнение фонов в Skethbook. Моя история	7	9	12	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
10.	Работа над портретом.Фанарт	7	9	12	Беседа, опрос, наблюдение,

					практический тест
11.	Наброски и зарисовки в программе Skethbook «Придумываем свой мир»	7	9	12	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
12.	Графический дизайн	7	9	12	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
13	Итоговое занятие Конкурс «PRO.АНИМЕ»	7	9	12	Опрос, наблюдение
	Итого:	36	108	144	

1.4. Содержание программы

Тема 1. Введение в мир цифровой иллюстрации.

Теория (2 ч): Беседа по технике безопасности. Учащимся предоставляется информация об основных видах техники, необходимой для создания цифровой иллюстрации. На данном этапе важно знать специфику работы с иллюстрированием в электронном виде об отличии от «живого» рисования. Организация рабочего места. Введение в мир иллюстрации.

Практика(6ч): Соблюдение правил техники безопасности. Выбор и эксплуатация оборудования. Постановка целей и задач – определение основной темы для раскрытия в digital иллюстрировании

Тема 2. Основы иллюстрирования в программе Skethbook Создаем своего персонажа. (8 часов)

Теория (2 ч): Основы иллюстрирования в программе Skethbook Создаем своего персонажа.

Практика(6ч): Прорисовка физиологических особенностей тела персонажа.

Наброски карандашом с учетом стандартов. Простая поэтапная схема наброска персонажа.

Тема 3. Инструменты Skethbook. (8 часов)

Теория (2 ч): Теоретический материал о частях лица. Разбор пропорций и принципов зарисовки фэшн иллюстрации

Практика(6ч): Первые наброски в стиле фэшн иллюстрации. Отличия женской моды, детской, мужской. Особенности и отличия стилистических решений.

Тема 4. Иллюстрация к любимой игре (12 часов)

Теория (3 ч) Теоретический материал с презентацией топовых компьютерных игр и главных персонажей. Прохождение онлайн викторины для закрепления темы 1-го раздела. Выбор типа персонажа для итоговой самостоятельной работы 1-го раздела.

Практика (9 ч) Набросок продукта в виде полноценного персонажа.

Тема 5. Выразительные средства композиции. Иллюстрация к любимому поп исполнителю (12 ч)

Теория (3 ч) Анализ строения лица, проработка волос и аксессуаров.

Практика (9 ч) Набросок персонажа в зависимости от характера и эмоций любимого поп исполнителя. Общие пропорции тела и особенности фигуры.

Тема 6. Цвет в иллюстрации (12 ч)

Теория (3 ч) Обсуждение отличий холодных и теплых цветов. Цветовой круг.

Практика (9 ч) Создание, разработка собственного брендбука и цветовой палитры. Отличительные цвета – как особенность стиля и личного почерка цифрового художника.

Тема 7. Работа над иллюстрацией «Домашний уют» (12 ч)

Теория (3 ч) Теоретический материал в виде презентации о особенностях построения и прорисовки архитектуры дома и дизайнерских интерьерных решений. Диалог с разбором масштаба и принципов прорисовки.

Практика (9 ч) Создание иллюстрации домашний уют

Тема 8 Работа над иллюстрацией «Любимый фильм» (12 ч)

Теория (3 ч) Теоретический материал в виде обсуждения любимых фильмов и сериалов. Выбор тематики и стиля, палитры для иллюстрации.

Практика (9 ч) Создание собственного фанарта по любимому фильму, сериалу, придерживаясь собственного стиля и палитры.

Тема 9 Выполнение фонов в Skethbook. Моя история (12 ч)

Теория (3 ч) Анализ изменения начального уровня рисования. Выбор своего произведения, наброски и сбор материала для создания фантазийной иллюстрации.

Практика (9 ч) Прорисовка собственной истории через цифровую иллюстрацию.

Тема 10. Работа над портретом.Фанарт (12 ч)

Теория (3 ч) Изучение понятии портретная иллюстрация, принципы прорисовки одежды и аксессуаров. Адаптация одежды под тело персонажа, придумывание разных образов.

Практика (9 ч) Набросок и создание персонажа с применением прорисовки волос, мимики.

Тема 11. Наброски и зарисовки в программе Skethbook «Придумываем свой мир (12 ч)

Теория (3 ч) Разработка индивидуального пространства, мира, вселенной, реального места. Разбор понятия ситуация, обстановка. Теоретический материал в виде презентации о особенностях образов. Открытый диалог с разбором принципов прорисовки.

Практика (9 ч) Набросок, разработка и создание индивидуального мира.

Тема 12. Графический дизайн (12 ч)

Теория (3 ч) Теоретический материал о том, что такое графический дизайн, особенности, как печатной продукции с использованием наглядного материала. Открытый диалог-обсуждение.

Практика (9 ч) Разработка личного бренда художника иллюстратора, обзор рынка и работа по ТЗ заказчика.

Тема 13. Итоговое занятие. Конкурс «PRO.АНИМЕ» (12 ч)

Теория (3 ч) Учимся правильно читать положение о конкурсах. Разбираем номинации для участия. Подготавливаем материал и собираем наброски в стиле аниме.

Практика (9 ч) Подготовка работ для онлайн конкурса «PRO.АНИМЕ» в номинации цифровая иллюстрация.

Расчет количества часов в учебном плане ведется на одну учебную группу.

Содержание учебного плана программы

1.5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные

- о формах проявления заботы о человеке при групповом взаимодействии;
- правила поведения на занятиях, раздевалке, в творческом процессе;
- правила общения, о правильном отношении к собственным ошибкам, к победе, поражению.
- знать о ценностном отношении к аниме культуре как к культурному наследию;
- - иметь нравственно- этический опыт взаимодействия со сверстниками, старшими и младшими детьми, взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами.
- необходимые сведения о видах аниме техник;
- о способах «оживления», т.е. характере, социальном поведении и статусе, окружающем мире аниме персонажа;
- законах развития сюжета и правилах драматургии;
- знать как работает структура создания аниме книг;

Метапредметные

Уметь

- анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели;
- правильно взаимодействовать с партнерами по команде (терпимо, имея взаимовыручку и т.д.);
- выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой деятельности.
- планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей;
- адекватно воспринимать предложения и оценку учителя, родителя и др. людей;
- контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;

- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
формулировать собственное мнение и позицию.
- не бояться импровизировать;
- работать в группе, в коллективе.

Предметные

Применять

- быть сдержанным, терпеливым, вежливым в процессе творческого взаимодействия;
- подводить самостоятельный итог занятия;
- анализировать и систематизировать полученные умения и навыки.
- полученные сведения о многообразии аниме культуры- красивую, правильную, четкую, речь как средство полноценного общения.
- самостоятельно выбирать, организовывать небольшой творческий проект;
- иметь первоначальный опыт самореализации в различных видах творческой деятельности, формирования потребности и умения выражать себя в доступных видах творчества, игре и использовать накопленные знания

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ.

2.1 КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график – это составная часть образовательной программы (Закон № 273-ФЗ, гл. 1, ст. 2, п. 9), определяющая:

«Центр дополнительного образования Шушенского района» имеет право выбора оформления календарного учебного графика, закрепив его форму через локальный акт образовательной организации.

№ п/п	Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Сроки проведения промежуточной итоговой аттестации
1.	2024-2025	01.09.2024	31.05.2025	36	108	144	Понедельник Среда 16.30-18.00	Декабрь Май

2.2 УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Учебные занятия проводятся в форме практических занятий с включением бесед.

Наглядные: Непосредственное наблюдение и его разновидности; Показ обучающимся презентаций и иллюстраций; Опосредованное наблюдение.

Словесные: Пересказ; Обобщающая беседа; Рассказывание без опоры на наглядный материал.

Практические: Дидактические упражнения; Викторина; Онлайн квест; Самостоятельные работы.

Применение сюжетно-ролевых игр как эффективной формы работы с детьми в сфере социально адаптации. Данные игры знакомят детей с профессиональной деятельностью взрослых, вырабатывают элементарные представления о видах профессий, труде, планировании времени, ответственности, умение работать в команде и четко распределять обязанности.

Совместный просмотр и обсуждение с детьми мультфильмов, слайдов, видеороликов по финансовой грамотности, подготовленных исходя из возрастных ограничений.

Алгоритм учебного занятия:

1. Организационный момент
2. Проверка знаний и умений, полученных ранее
3. Организация творческой среды для восприятия новой информации
4. Новая информация
5. Организация усвоения нового материала путем индивидуальной и совместной внутри команды работы
6. Обобщение изученного материала на занятии
7. Рефлексия

Занятия проводятся в оборудованном помещении (учебном кабинете) с необходимым оборудованием:

- классная доска, столы и стулья для обучающихся и педагога, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов;
- компьютер, принтер, мультимедиа-проектор;
- учебный комплект для каждого воспитанника: альбомы для рисования, простые карандаши, цветные карандаши, ластик, точилка, линейка, тетрадь ручка;
- особые требования к специальной одежде обучающихся отсутствуют.

Информационно обеспечение

Официальный сайт «Центра дополнительного образования Шушенского района» <https://shush-cdo.ru/>

Открытая группа ВКонтакте «Центра дополнительного образования Шушенского района»

Кадровое обеспечение

Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим опыт работы в творческой студии с детьми не менее года, образование – высшее, педагогическое. Так же для реализации программы необходим педагог-организатор.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка, диплом победителя конкурса, готовая работа, журнал посещаемости, материал анкетирования и тестирования, методическая разработка, перечень готовых работ, протокол конкурса, фото, отзыв детей и родителей, публикации в сети Интернет и средствах массовой информации.

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов: аналитическая справка, онлайн выставка, готовое изделие, демонстрация работ, защита творческих работ, конкурс, самостоятельная работа, онлайн конкурс, отчет итоговый.

Оценочные материалы

Диагностика по программе включает в себя организацию контроля знаний, умений, навыков и делится на **входящую, текущую и итоговую**. Педагог в своей деятельности использует следующие диагностические методики: педагогические наблюдения, опросник, срезы знаний, тестирование, анкетирование, беседы, графические и рисуночные темы. Педагогическая диагностика помогает педагогу выявить проблему по усвоению учащимися образовательную программу и поставить задачи

Система отслеживания результатов усвоения материала

1 №	Вид работ	Низкий уровень (1 балл)	Средний уровень (2 балла)	Высокий уровень (3 балла)
1.	Умение пользоваться инструментами	Не знает и путает инструменты, не умеет грамотно ими пользоваться	Знает предназначение, но неуверенно чувствует себя при работе с инструментами	Хорошо знает все инструменты, грамотно применяет их в работе
2.	Знание видов иллюстрации	Не чётко знает разновидности иллюстрации	Знает виды иллюстрации, но путает графику с живописью	Точно знает виды иллюстрации, грамотно подбирает материалы для графики и для живописи
3.	Рабочее поле программы	Не умеет работать в программе	Знает рабочее поле программы, но не знает как сохранять файл, не знает горячих клавиш	Уверенно работает с программой Krita, работу ведет послойно, знает горячие клавиши и сокращения, умеет сохранять файл для дальнейшего редактирования или печати
4.	Основы	Не знает основ	Знает правила	Хорошо владеет

	изобразительно й грамоты	композиции (неверно располагает на листе изображения), рисунка (неверная штриховка, светотень или тон), живописи (работа ведется не послойно, не умеет создавать плавный переход цвета)	работы с рисунком, но испытывает затруднения	рисунком, живописными навыками, чётко выполняет работу
--	-----------------------------	---	---	--

Этапы педагогического контроля

№	Срок проведения	Какие знания, умения, навыки контролируются	Форма аттестации
Входной контроль			
1.	Сентябрь (или по мере поступления)	<i>Знание техники безопасности и умение пользоваться инструментами</i>	Практический тест
Текущая аттестация			
2.	Декабрь	<i>Знание блоков программы за 1-е полугодие.</i>	Словесный, наглядный.
3.	Апрель	<i>Знание рабочего пространства программы SkethBook, особенностей растрового графического редактора</i>	Практический тест
Итоговая аттестация			
4.	Май	<i>Выявление знаний, умений, навыков по итогам 1 года обучения</i>	Обобщающее занятие

2.4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

В основе программы лежат идеи педагогики сотрудничества:

- идея исключения методов принуждения,
- идея «трудной цели»,
- идея «крупных блоков»,

- идея соответствия формы ее содержанию,
- идея свободного выбора и др.

Программа составлена таким образом, чтобы в процессе обучения познакомить детей с основами композиции и цветоведения, перспективы и анатомии, графическими и живописными техниками. Отбор и последовательность предъявления учебного материала осуществляется таким образом, чтобы дать детям необходимые знания в форме доступной и интересной, по принципу «от простого к сложному», «от знакомого к незнакомому».

Занятия объединены в блоки и связаны между собой по содержанию и поставленным задачам. Ребенок «погружается» в тему для более успешного ее освоения. В свою очередь отдельные блоки связаны между собой общей темой года. Обучение осуществляется «по спирали», то есть, изучая новую тему, обучающийся возвращается к ней через некоторое время, но уже на новом витке сложности, углубляя и расширяя полученные ранее знания. Это также дает возможность повторить и закрепить ранее пройденное. В этих условиях организация обучающего процесса, когда задания для групп разного года обучения обычно связаны по тематике, но отличаются по содержанию и степени сложности, наиболее рациональна.

– **особенности организации образовательного процесса** – очно, дистанционно, в условиях сетевого взаимодействия;

– **методы обучения** - словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский проблемный; игровой, дискуссионный, проектный;

– **методы воспитания** - убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация

– **формы организации образовательного процесса:** индивидуально-групповая и групповая;

– **категории обучающихся** – дети без особенностей здоровья;

– **формы организации учебного занятия** - беседа, встреча с интересными людьми, выставка, защита проектов, игра, конкурс, лекция, мастер-класс, «мозговой штурм», наблюдение, праздник, практическое занятие, представление, презентация, студия;

– **педагогические технологии** - технология индивидуализации обучения, технология группового обучения, технология коллективного взаимообучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология проблемного обучения, технология дистанционного обучения, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности, технология игровой деятельности, коммуникативная технология обучения, технология коллективной творческой деятельности, технология образа и мысли, технология решения изобретательских задач, здоровьесберегающая технология.

Для проведения занятий у педагога набран необходимый методический материал:

- раздаточные материалы, инструкционные, задания, упражнения, референсы, оформленные стенды и планшеты, рисунки, плакаты, шаблоны, картины, иллюстрации, мультфильмы, слайды, презентации, видеозаписи, учебные кинофильмы, рабочие тетради, онлайн викторина, онлайн квесты, практические задания и упражнения, журналы, книги, тематические сценарии.

Дидактический материал подобран и систематизирован в соответствии с учебно-тематическим планом (по каждой теме), возрастными и психологическими особенностями детей, уровнем их развития и способностями.

2.5. РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ

Рабочие программы дополнительного образования (разделы) Студия цифровой живописи «ЦИФРА»

2.6. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Белая, А. Цвет в природе, бизнесе, моде, живописи, воспитании и психотерапии / А. Белая. – М.: ИП Стрельбицкий, 2012. – 250 с.
2. Белов, Н.В. Учимся рисовать как великие мастера/Н.В.Белов – Минск: Харвест, 2012. – 127с.
3. Бордовская, Н. Педагогика: Учебник для вузов/ Н. Бордовская, А. Реан — СПб.: Питер, 2000. – 304 с.
4. Волков, Н.Н. Восприятие картины. М.: Искусство, 1985. – 56с.
5. Волков, Н.Н. Композиция в живописи/ Н.Н. Волков. – М.: Искусство, 1977. – 263с.
6. Дейнека, А.А. Из моей рабочей практики/ А.А. Дейнека. – М.: Академия художеств СССР, 1961–79с.
7. Евгений Никулин: Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. Учебное пособие
8. Изобразительное искусство «Н.П. Крымов – художник и педагог»/Изобразительное искусство – М.: 1989– 224 с.
9. Иогансон, Б. Уметь видеть. Юный художник / Б. Иогансон. - М.: ГПИБ - 1989
10. Лук, А. Психология творчества— М.: Наука, 1978. – 126 с.
11. Манин, В.С.: Архип Иванович Куинджи и его школа/ В. С. Манин –Ленинград: «Художник РСФСР», 1987. –160с.
12. Матюшин, М.В. Справочник по цвету. Закономерности изменемости цветовых сочетаний– М.: Д.Аронов, 2007. – 72 с.

13. Новиков, Г.И. Колориметрические исследования в живописи/ Г.И. Новиков//Институт физиологии им. И.П. Павлова РАН. Из материалов международной конференции Прикладная оптика – 2010. – №3– С.
14. Панксов, Г.И. Живопись. Форма, цвет, изображение /Г.И. Панксов– М.: Академия, 2007. – 114 с.
15. Петровец, Т.Г. Энциклопедия импрессионизма и постимпрессионизма /Т.Г.Петровец. – М.: Софит-принт, 2012. – 320 с.
16. Петрушевский, Ф.Ф. Свет и цвета сами по себе и по отношению к живописи. (Шесть публичных лекций)/Ф.Ф.Петрушевский – СПб.: 1883–90с.
17. Погейни У. Искусство рисования/У. Погейни; пер. с англ. Е.Л.Орлова. – 7-е изд. – Минск: Попурри, 2012– 128 с.: ил.
18. Раушенбах Б.В. Пространственные построения в живописи: Очерк основных методов/Б.В. Раушенбах – М.: Наука, 1980. – 286 с.
19. Раушенбах Б.В. Системы перспективы в изобразительном искусстве. Общая теория перспективы– М.: Наука, 1986– 256с.
20. Ростовцев Н.Н., Игнатьев С.Е., Шорозов Е.В. Рисунок. Живопись. Композиция: Хрестоматия/ Н.Н. Ростовцев, С.Е. Игнатьев, Е.В. Шорозов. – М.: Просвещение, 1989–207с.
21. Смит Рэй Настольная книга художника. Оборудование, материалы, процессы, техника/Рэй Смит, перевод В.А. Нефедов. – М.: АСТ, 2004. – 384с.
22. Сокольникова, Н.М. Изобразительное искусство: Основы живописи/ Н.М. Сокольникова– М.: Титул 1999 –368с.
23. Сотников Б.Е. Объемно-пространственная композиция: учебное пособие для студентов специальности ДАС 1-2 курсов по дисциплине «Объемно-пространственная композиция» / сост.Б.Е. Сотников – Ульяновск: УлГТУ, 2009. – 68 с.
24. Техники изобразительного искусства [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://becmology.ru/blog/art/art_tech.htm(дата обращения 25.05.18)
25. Фершильд Марк Д. Модели цветового восприятия/Марк Д.Фершильд, перевод А.Шадрин– 2-е изд., СПб.: 2006– 249с.
26. Н.Ю. Дунаева Рисование растений как важный этап в обучении художников декоративно-прикладного искусства М.: <https://cyberleninka.ru/article/n/risovanie-rasteniy-kak-vazhnyy-etap-v-obuchении-hudozhnikov-dekorativno-prikladnogo-iskusstva>

Литература для обучающихся и родителей

1. Учимся рисовать на графическом планшете: советы и уроки для начинающих[Электронный ресурс] – Режим доступа:<https://vse-kursy.com/read/17-kak-nauchitsya-risovat-na-planshete.html>
2. Шарлотта Чо Корейские секреты красоты или культура безупречной кожи [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.libfox.ru/604998-sharlotta-cho-koreyskie-sekrety-krasoty.html>.

