

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ»

СОГЛАСОВАНО

Научно-методическим советом  
ГАУ ДПО ИРО ОО  
Протокол № 8 от 28.05.2024 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАУ ДПО ИРО ОО  
\_\_\_\_\_ С.В. Крупина  
Приказ № 226 от 30.05.2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«Креативное рисование»**

Направленность программы: техническая

Возраст обучающихся: 9-15 лет

Срок освоения программы: 2 недели

Автор-составитель:  
Сапрыкина Анжелика Александровна,  
педагог дополнительного образования

Оренбург, 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

		Стр.
I.	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1.	ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	3
1.2.	ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	3
1.3.	КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН	4
1.4.	СОДЕРЖАНИЕ КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА	5
1.5.	ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	6
II.	КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	7
2.1.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	7
2.2.	ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ	7
2.3.	МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	8
2.4.	ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ	9
2.5.	ПРИЛОЖЕНИЯ	10
	<i>Приложение. Требования к творческим работам</i>	10

# I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

## 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Креативное рисование» имеет техническую направленность.

Программа рассчитана на две недели в рамках площадки ДТ «Кванториум» и реализуется в объеме 12 часов.

Программа адресована обучающимся 9-15 лет, не имеющим медицинских противопоказаний, и учитывает их возрастные и психологические особенности.

Программа направлена на формирование и развитие творческих способностей обучающихся; адаптацию обучающихся к жизни в обществе; профессиональную ориентацию обучающихся; выявление, развитие и поддержку обучающихся, проявивших выдающиеся способности (Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»).

## 1.2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

**Цель программы:** развитие творческого потенциала обучающихся через включение в активную деятельность в сфере цифрового искусства.

### **Задачи программы:**

Воспитывающие:

- формировать личностные качества: самостоятельность, уверенность в своих силах, креативность;
- формировать эстетическое видение и художественный вкус при создании продукта.

Развивающие:

- развивать интерес к цифровой живописи, как к одному из видов современного изобразительного искусства;
- развивать пространственное воображение, логические операции мышления: анализ, синтез пространственных объектов;
- развивать и совершенствовать психологические качества личности: любознательность, инициативность, трудолюбие, волю, настойчивость, самостоятельность в приобретении знаний.

Обучающие:

- познакомить с цифровой живописью, её назначением, перспективами развития;
- познакомить с основными инструментами и возможностями создания и обработки изображения в программе Adobe Photoshop.

### 1.3. КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы аттестации/ контроля
1 поток						
1	июнь	4	беседа	2	Вводное занятие	опрос
2	июнь	5	комбинированное занятие	2	«Скетчинг»	наблюдение
3	июнь	6	практическое занятие	2	«Где художник встречается с технологией?»	наблюдение
4	июнь	11	комбинированное занятие	2	«Техники цифрового искусства»	наблюдение
5	июнь	13	комбинированное занятие	2	«Цифровое искусство как профессия»	наблюдение
6	июнь	14	практическое занятие	2	Итоговое занятие	творческая работа
<b>Итого: 12 часов</b>						

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы аттестации/ контроля
2 поток						
1	июнь	18	беседа	2	Вводное занятие	опрос
2	июнь	19	комбинированное занятие	2	«Скетчинг»	наблюдение
3	июнь	20	комбинированное занятие	2	«Где художник встречается с технологией?»	наблюдение
4	июнь	25	комбинированное занятие	2	«Техники цифрового искусства»	наблюдение
5	июнь	26	комбинированное занятие	2	«Цифровое искусство как профессия»	наблюдение
6	июнь	27	практическое занятие	2	Итоговое занятие	творческая работа
<b>Итого: 12 часов</b>						

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы аттестации/ контроля
3 поток						
1	июль	4	беседа	2	Вводное занятие	опрос
2	июль	5	комбинированное занятие	2	«Скетчинг»	наблюдение
3	июль	6	комбинированное занятие	2	«Где художник встречается с технологией?»	наблюдение
4	июль	11	комбинированное занятие	2	«Техники цифрового искусства»	наблюдение
5	июль	13	комбинированное занятие	2	«Цифровое искусство как профессия»	наблюдение
6	июль	14	практическое	2	Итоговое занятие	творческая работа

			занятие			
<b>Итого: 12 часов</b>						

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Формы аттестации/контроля
4 поток						
1	июль	18	беседа	2	Вводное занятие	опрос
2	июль	19	комбинированное занятие	2	«Скетчинг»	наблюдение
3	июль	20	комбинированное занятие	2	«Где художник встречается с технологией?»	наблюдение
4	июль	25	комбинированное занятие	2	«Техники цифрового искусства»	наблюдение
5	июль	26	комбинированное занятие	2	«Цифровое искусство как профессия»	наблюдение
6	июль	27	практическое занятие	2	Итоговое занятие	творческая работа
<b>Итого: 12 часов</b>						

#### **1.4. СОДЕРЖАНИЕ КАЛЕНДАРНО - ТЕМАТИЧЕСКОГО ПЛАНА**

##### **Тема 1. Вводное занятие (2 часа)**

Теория (2 часа): инструктаж по технике безопасности на занятиях. Обзор техник и материалов для рисования. Введение в цифровое искусство, его основные термины.

##### **Тема 2. «Скетчинг» (2 часа)**

Теория/практика (2 часа): скетч: первых штрих к великому произведению. Отличие академического рисунка от скетча: между точностью и свободой. Предметные наброски в технике скетчинг.

##### **Тема 3. «Где художник встречается с технологией?» (2 часа)**

Теория/практика (2 часа): гейм-арт, цифровая живопись, концепт-арт, 3D-моделирование, цифровое искусство: понятия, особенности. Творческая работа по заданию (пример: раскрась город яркими красками).

##### **Тема 4. «Техники цифрового искусства» (2 часа)**

Теория/практика (2 часа): примеры программ для обучения и их функции. Рабочее поле графического планшета. Изучение интерфейса Adobe Photoshop. Создание форм от простейших к сложным. Визуализация. Настройка рабочего пространства с использованием графического планшета и стилуса. Создаем своего персонажа на графическом планшете.

### **Тема 5. «Цифровое искусство как профессия» (2 часа)**

Теория/практика (2 часа): обзор профессий в мире цифрового искусства: от концепт-художников до графических дизайнеров. Выполнение творческого задания «Gif-анимация»

### **Тема 6. Итоговое занятие (2 часа)**

Практика (2 часа): создание стикерпака из 2-4 стикеров с использованием инструментов Adobe Photoshop.

## **1.5. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ**

При освоении программы отслеживаются три вида результатов: личностный, метапредметный и предметный, что позволяет определить динамику развития каждого обучающегося.

### ***Личностные результаты***

В результате обучения по программе обучающийся:

- имеет личностные качества: самостоятельность, уверенность в своих силах, креативность;
- имеет эстетическое видение и художественный вкус при создании продукта.

### ***Метапредметные результаты***

В результате обучения по программе обучающийся:

- имеет познавательный интерес к цифровой живописи, как к одному из видов современного изобразительного искусства;
- имеет пространственное воображение, владеет логическими операциями мышления: анализом, синтезом пространственных объектов;
- имеет психологические качества личности: любознательность, инициативность, трудолюбие, волю, настойчивость, самостоятельность в приобретении знаний.

### ***Предметные результаты***

В результате обучения по программе обучающийся:

- имеет представление о цифровой живописи, знает её назначение, перспективы развития;
- умеет создавать и обрабатывать изображения в программе Adobe Photoshop.

## **II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ**

### **2.1. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

#### **Материально-техническое обеспечение**

Для эффективности образовательного процесса необходимы:

- учебный кабинет;
- специальное оборудование: ноутбуки, компьютерные мыши, наборы графических планшетов, интерактивная панель, маркеры для скетчинга, бумага для рисования, интерактивная панель, флипчарт, удлинители, ластик, простые карандаши, гуашь и кисти.

#### **Кадровое обеспечение**

Программа может быть реализована педагогом дополнительного образования, имеющим среднее специальное образование или высшее профессиональное образование, соответствующее технической и художественной направленности, и отвечающим квалификационным требованиям, указанным в профессиональном стандарте по должности «Педагог дополнительного образования детей и взрослых». Педагог должен обладать знаниями в области возрастной психологии, дидактики, методики преподавания и воспитания, иметь высокий личностный и культурный уровень, творческий потенциал, владеть знаниями и умениями в рамках программы, уметь строить отношения с обучающимися на принципах сотрудничества.

#### **Информационные, дидактические материалы к занятиям**

Реализация программы предполагает использование интернет-источников, электронных дидактических материалов и цифровых образовательных ресурсов.

### **2.2. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/ КОНТРОЛЯ**

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий и итоговый контроль.

Входная диагностика (входной контроль) проводится с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и возможностей обучающихся.

Форма контроля:

- опрос.

Текущий контроль осуществляется на занятиях (после каждого занятия) для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся.

Форма контроля:

- наблюдение.

Итоговый контроль проводится с целью оценки уровня и качества освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной

общеразвивающей программы (всего периода обучения по программе).

Форма контроля:

- творческая работа.

### **2.3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

#### **Методы обучения по программе**

В программе используются следующие методы обучения (по классификации И.Я. Лернера, М.Н. Скаткина - по характеру познавательной деятельности):

- объяснительно-иллюстративный метод – педагог сообщает новую информацию в форме беседы, а обучающиеся ее воспринимают, осознают и фиксируют в памяти;

- репродуктивный метод предполагает – педагог объясняет информацию в форме мастер-класса, а обучающиеся усваивают ее и могут воспроизвести;

- исследовательский метод обучения – предусматривает творческий поиск знаний и информации, благодаря которой будет реализован дизайн-проект.

Все многообразие применяемых в ходе реализации программы методов можно объединить в следующие смысловые группы:

1. Словесные методы обучения.
2. Методы практической работы.
3. Метод наблюдения.
4. Проектно-конструкторские методы: разработка проектов; создание новых способов решения задачи, создание моделей, конструкций, проектирование (планирование) деятельности, конкретных дел.
5. Наглядный метод обучения: наглядные материалы, демонстрационные материалы, видеоматериалы.

#### **Педагогические технологии**

При реализации программы используются следующие педагогические технологии:

- технология группового обучения – для организации совместных действий, коммуникаций, общения, взаимопонимания и взаимопомощи;

- технология дифференцированного обучения – применяются задания различной сложности в зависимости от интеллектуальной подготовки учащихся;

- технология проблемного обучения – для творческого усвоения знаний, поэтапного формирования умственных действий, активизации различных операций мышления;

- информационно-коммуникационные технологии – применяются для расширения знаний, выполнения заданий, создания и демонстрации презентаций на занятиях, проведения диагностики и самодиагностики.



## 2.4. ЛИТЕРАТУРА И ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ

### Список основной литературы

1. Ан, Бальмасада, Бейрути От идеи до скетча. Манга и аниме. Советы и лайфхаки 50 профессиональных художников жанра [Текст] / Ан, Бальмасада, Бейрути. — Москва: Эксмо, 2021. — 320 с.
2. Бетти, Эдвардс. Откройте в себе художника [Текст] / Бетти Эдвардс. — Москва: Поппури, 2021. — 220 с.
3. Ислентьев, И. Создание персонажей в Photoshop. Полное руководство по цифровому рисованию [Текст] / Ислентьев И. — Москва: Бомбора, 2021. — 224 с.
4. Нельсон, М. Д. / М. Д. Нельсон. Как рисовать быстро, свободно и смело. 50 эффектных картин, которые несложно повторить [Текст] / Нельсон М. Д. / М. Д. Нельсон. — Москва: ДМК, 2020 г. — 357 с.
5. Энгер, Бомба, Дункан. Теория рисунка. Основные принципы и понятия. Все о цвете, свете, форме, перспективе, композиции [Текст]/Энгер, Бомба, Дункан.— Бомбора, 2021. — 288 с.

### Список дополнительной литературы

1. Базан-Лацкано, Нейместер, Занд Цифровая живопись в Photoshop для начинающих [Текст] / Базан-Лацкано, Нейместер, Занд. — Москва: ДМК, 2021. — 320 с.
2. Бим-Бад, Б.М. Психология и педагогика: Учебное пособие [Текст] / Б. М. Бим -Бад. – Москва: Флинта, 2014. – 158 с.
3. Колль М.-Э., Поттер Дж. Наука через искусство [Текст] / Колль М.-Э., Поттер Дж.— Москва: Мн: ООО «Попурри», 2005. — 144 с.

### Список цифровых ресурсов

1. Информационный интернет-портал нового поколения для обеспечения исследовательской деятельности обучающихся в условиях современного развития общества [электронный ресурс]: «Исследователь.ru». - Режим доступа: <https://multiurok.ru/index.php/files/internet-resursy-dlia-proektivnoi-i-issledovatel'sk.html> - (Дата обращения: 14.04.2024 г.).
2. Как рисовать в Adobe Photoshop: изучаем основы / [электронный ресурс] // DTF: [сайт]. — URL: <https://dtf.ru/gamedev/743510-kak-risovat-v-adobe-photoshop-izuchaem-osnovy>. (дДата обращения: 19.05.2024).

## 2.5. ПРИЛОЖЕНИЯ

*Приложение*

### *Требования к творческим работам*

Суть задания заключается в создании стикерпака из 4-6 стикеров, используя изученные на занятиях инструменты Adobe Photoshop.

Критериями оценки являются:

- оригинальность, образность, индивидуальность творческого мышления, оригинальность используемых средств;
- качество и сложность технического исполнения работы;
- самостоятельность работы над проектом.

Максимальное количество итоговых баллов – 15.