

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ

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

СОГЛАСОВАНО

Научно-методическим советом

ГАУ ДПО ИРО ОО

Протокол № 22 от 30.04 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГАУ ДПО ИРО ОО

С.В. Крупина

Приказ № 175 от 30.04 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Креативное рисование»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Срок освоения программы: 2 месяца

Автор-составитель:

Сапрыкина Анжелика Александровна,
педагог дополнительного образования

МТ «Кванториум»

Оренбург, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

		Стр.
1.	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	3
1.3.	Планируемые результаты освоения программы	4
2.	КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	5
2.1.	Материально-техническое обеспечение	5
2.2.	Учебный план	5
2.2.1.	Содержание учебного плана	6
2.3.	Формы контроля и аттестации	9
2.4.	Оценочные материалы	9
2.5.	Методические материалы	13

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Креативное рисование» имеет техническую направленность, реализуется в объёме 48 часов в рамках площадки ДТ «Кванториум».

Программа адресована обучающимся 11-15 лет 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 готовность обучающихся к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению; понимать ценность самостоятельности и инициативы;
- формировать готовность к разнообразной совместной деятельности, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи, активное участие в школьном самоуправлении;
- формировать осознание важности обучения на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развитие необходимых умений для этого; готовность адаптироваться в профессиональной среде.

Развивающие:

- развивать умение самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);
- развивать умение проводить по самостоятельно составленному плану опыт, несложный эксперимент, небольшое исследование по установлению особенностей объекта изучения, причинно-следственных связей и зависимостей объектов между собой;
- развивать умение эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Обучающие:

- сформировать представление о цифровой живописи: ее сущности, назначении (сферах применения) и перспективах развития в современном медиа-искусстве;
- формировать навык работы с функционалом графического редактора: основными инструментами, техническими возможностями создания и способами обработки цифрового изображения.

1.3. 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:

- проявляет готовность к саморазвитию, самостоятельности и личностному самоопределению; понимает ценность самостоятельности и инициативы;
- проявляет готовность к разнообразной совместной деятельности, стремление к взаимопониманию и взаимопомощи, активному участию в школьном самоуправлении;
- осознает важность обучения на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развития необходимых умений для этого; проявляет готовность адаптироваться в профессиональной среде.

Метапредметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- умеет самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);
- владеет умением проводить по самостоятельно составленному плану опыт, несложный эксперимент, небольшое исследование по установлению особенностей объекта изучения, причинно-следственных связей и зависимостей объектов между собой;
- умеет эффективно запоминать и систематизировать информацию.

Предметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- имеет представление о цифровой живописи: ее сущности, назначении (сферах применения) и перспективах развития в современном медиа - искусстве;
- умеет работать с функционалом графического редактора: основными инструментами, техническими возможностями создания и способами обработки цифрового изображения.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Материально-техническое обеспечение

Для организации занятий требуется:

- учебный кабинет;
- оснащение кабинета: стол для педагога, ученические парты и стулья, интерактивная панель;
- техническое оборудование: компьютеры, мышки, ноутбуки, наборы графических планшетов;
- инструменты и материалы для занятий: маркеры для скетчинга, бумага для рисования, простые карандаши, гуашь и кисти.

2.2. Учебный план

№ п/п	1 гр.	2 гр.	3 гр.	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема	Формы контроля и аттестации
1.	02.06	02.06	02.06	Комбинированное занятие	2	Вводное занятие	Входная диагностика (квиз)
2.	03.06	03.06	03.06	Комбинированное занятие	2	Скетчинг. Материалы и техники	Опрос, практическая работа
3.	04.06	04.06	04.06	Комбинированное занятие	2	Ботанический скетчинг. Композиция и цветовые решения, зарисовки цветов	Опрос, практическая работа
4.	09.06	09.06	09.06	Практическое занятие	2	Ботанический скетчинг. Композиция и цветовые решения, зарисовки цветов	Практическая работа
5.	10.06	10.06	10.06	Комбинированное занятие	2	Скетчинг городской среды	Опрос, практическая работа
6.	11.06	11.06	11.06	Практическое занятие	2	Скетчинг городской среды	Практическая работа
7.	16.06	16.06	16.06	Комбинированное занятие	2	Интерьерный скетчинг. Перспектива и колористика	Опрос, практическая работа
8.	17.06	17.06	17.06	Практическое занятие	2	Интерьерный скетчинг. Перспектива и колористика	Практическая работа
9.	18.06	18.06	18.06	Комбинированное занятие	2	Туристический скетчинг	Практическая работа
10.	23.06.	23.06.	23.06.	Практическое	2	Туристический	Промежуточная

				занятие		скетчинг	аттестация (викторина)
11.	24.06	24.06	24.06	Комбинированное занятие	2	Где художник встречается с технологией?	Опрос, практическая работа
12.	25.06	25.06	25.06	Комбинированное занятие	2	Техники цифрового искусства	Опрос, практическая работа
13.	30.06	30.06	30.06	Практическое занятие	2	Техники цифрового искусства	Практическая работа
14.	01.07	01.07	01.07	Комбинированное занятие	2	Цифровое искусство как профессия	Опрос, практическая работа
15.	02.07	02.07	02.07	Практическое занятие	2	Цифровое искусство как профессия	Практическая работа
16.	07.07	07.07	07.07	Комбинированное занятие	2	Инструменты рисования в графическом редакторе	Практическая работа
17.	08.07	08.07	08.07	Практическое занятие	2	Создание коллажа в графическом редакторе	Практическая работа
18.	09.07	09.07	09.07	Практическое занятие	2	Создание коллажа в графическом редакторе	Практическая работа
19.	14.07	14.07	14.07	Комбинированное занятие	2	Создание стикеров в графическом редакторе	Практическая работа
20.	15.07	15.07	15.07	Практическое занятие	2	Создание стикеров в графическом редакторе	Практическая работа
21.	16.07	16.07	16.07	Комбинированное занятие	2	Создание цифровых иллюстраций	Опрос, практическая работа
22.	21.07	21.07	21.07	Практическое занятие	2	Создание цифровых иллюстраций	Практическая работа
23.	22.07	22.07	22.07	Практическое занятие	2	Создание цифровых иллюстраций	Практическая работа
24.	23.07	23.07	23.07	Практическое занятие	2	Итоговое занятие	Итоговая аттестация (творческая работа)

2.2.1. Содержание учебного плана

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 час): организационные вопросы. Техника безопасности на занятиях. Инструктаж по вопросам комплексной безопасности (антитеррористической и противопожарной направленностей, о порядке действий населения при звучании сигнала «Воздушная тревога», о правилах

поведения вблизи водоемов, железнодорожного полотна, автодороги, в местах массового пребывания).

Практика (1 час): входная диагностика (викторина).

Тема 1. Скетчинг. Материалы и техники (2 часа)

Теория (1 час): основные понятия скетчинга, перспектива, свет и тень. Скетч: первый штрих к великому произведению. Отличие академического рисунка от скетча: между точностью и свободой.

Практика: (1 час): предметные наброски в технике скетчинг. Свет и тень объекта.

Тема 2. Ботанический скетчинг. Композиция и цветовые решения, зарисовки цветов (4 часа)

Теория (1 час): техника ботанического скетчинга: нюансы построения, техника исполнения, целостность работы с объемом и цветом, композицией и плановостью. Фактуры и детали.

Практика (3 часа): зарисовки цветов, цветовые решения при составлении зарисовок.

Тема 3. Скетчинг городской среды (4 часа)

Теория (1 час): понятие «интерьерный скетчинг». Зарисовка элементов декора, мебели. Передача объема и текстуры.

Практика (3 часа): акварельный скетч «Комната моей мечты».

Тема 4. Интерьерный скетчинг. Перспектива и колористика (4 часа)

Теория (1 час): понятие «интерьерный скетчинг». Зарисовка элементов декора, мебели. Передача объема и текстуры.

Практика (3 часа): акварельный скетч «Комната моей мечты». Создание своего интерьера.

Тема 5. Туристический скетчинг (4 часа)

Теория (1 час): понятие «туристический скетчинг». Особенности и инструменты туристического скетчинга.

Практика (3 часа): зарисовки живописных мест Оренбургской области с фотографии. Промежуточная аттестация (викторина).

Тема 6. Где художник встречается с технологией? (2 часа)

Теория (1 час): цифровая живопись как область компьютерной графики. Компьютерная графика, графический редактор. Применение компьютерной графики в жизни. Отличительные особенности рисунка на бумаге от цифровой живописи. Гейм-арт, 3D-моделирование, цифровое искусство: понятия, особенности.

Практика (1 час): творческая работа по заданию (пример: раскрась город яркими красками в раскраске Power Point).

Тема 7. Техники цифрового искусства (4 часа)

Теория (1 час): примеры программ для обучения и их функции. Рабочее поле графического планшета. Интерфейс графического редактора. Панель инструментов. Меню.

Практика (3 часа): создание форм: от простых к сложным. Визуализация. Настройка рабочего пространства с использованием графического планшета и стилуса. Создаем календарь с помощью графического планшета.

Тема 8. Цифровое искусство как профессия (4 часа)

Теория (1 час): обзор профессий в мире цифрового искусства: от концепт-художников до графических дизайнеров.

Практика (3 часа): выполнение творческого задания «Ваза с цветами» в графическом редакторе.

Тема 9. Инструменты рисования в графическом редакторе (2 часа)

Теория (1 час): инструменты «кисть», «карандаш» и «ластик» на панели инструментов графического редактора. Дополнительные настройки для инструментов. Загрузка наборов кистей для рисования. Выбор наборов кистей для рисования. Переключение между наборами.

Практика (1 час): рисуем простые картинки с помощью инструментов Кисть, Карандаш и Ластик.

Тема 10. Создание коллажа в графическом редакторе (4 часа)

Практика (4 часа): создание коллажа в графическом редакторе на тему «Я и мои интересы».

Тема 11. Создание стикеров в графическом редакторе (4 часа)

Теория (1 час): знакомство с жанром стикеров и их применением; освоение основных принципов дизайна стикеров, этапов создания стикера в графическом редакторе.

Практика (3 часа): создать 3-5 стикеров в графическом редакторе с соблюдением технических требований.

Тема 12. Цифровые иллюстрации (6 часов)

Теория (1 час): понятие «цифровые иллюстрации». Этапы создания, техника и инструменты.

Практика (5 часов): создание иллюстрации на свободную тему.

Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): итоговая аттестация (творческая работа).

2.3. Формы контроля и аттестации

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной и текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестация.

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

Форма:

- викторина.

Текущий контроль осуществляется на занятиях для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся.

Формы:

- опрос;
- практическая работа.

Промежуточная аттестация проводится с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

Форма:

- викторина.

Итоговая аттестация проводится с целью оценки уровня и качества освоения обучающимися программы (всего периода обучения по программе).

Форма:

- творческая работа.

2.4. Оценочные материалы

Форма: викторина.

1) Конкурс «Разминка». Найди соответствие

Отвечают по очереди по 1 человеку – представителю каждой команды.

За верный ответ – 1 балл. Макс. – 3 балла.

Если команда дает неверный ответ, возможность ответа предоставляется другой команде.

№	Вопрос	Соответствие
1.	Как называется быстрый рисунок от руки, который передаёт основную идею, форму и движение объекта?	 А) Лупа / масштаб

№	Вопрос	Соответствие
2.	Какой инструмент в графическом редакторе позволяет рисовать линии, которые сами выравниваются и становятся ровными и гладкими?	 Б) Скетч
3.	Как называется режим в графическом редакторе, где рисунок разбивается на множество пикселей, и каждый можно редактировать отдельно?	 В) Стилус

1	2	3
Б	В	А

2. Конкурс «Эрудит» (Скетчинг + Цифровой рисунок)

Условия: отвечает по очереди представитель каждой команды. За верный ответ – 1 балл. Если команда дает неверный ответ, возможность ответа предоставляется другой команде. Макс. – 3 балла.

Инструкция: внимательно прочитай вопрос. Напиши один короткий ответ (одно-два слова).

Вопрос 1.

В графическом редакторе есть инструмент «Волшебная палочка». Что она выделяет одним щелчком?

(Ожидаемый ответ: область одного цвета / заливку / пиксели одного тона).

Вопрос 2.

Как называется приём в скетчинге, когда художник сначала рисует очень бледно и приблизительно, а потом поверх уточняет детали и обводит?

(Ожидаемый ответ: подмалёвок / подкладка / черновик / построение).

Вопрос 3.

Если ты рисуешь на графическом планшете и планируешь удалить линию, но не хочешь переключаться на ластик – что нужно сделать обратной стороной стилуса (ручки)?

(Ожидаемый ответ: перевернуть стилус / ластик на ручке).

3. Конкурс капитанов

Задание: из букв слова «ГРАФИЧЕСКИЙ СКЕТЧИНГ» придумайте как можно больше слов, связанных с рисованием, графическими редакторами и скетчингом. Время – 5 минут.

Капитаны называют слова по очереди, не повторяя уже сказанные термины.

Каждое слово – 1 балл.

Дополнительный бонус в 2 балла, если капитан объяснит, как это слово связано с ДОП «Креативное рисование» (например, «Кисть – потому, что в графическом редакторе мы выбираем кисть для рисования»).

Критерии оценивания:

низкий уровень – 3 и менее верных ответов;

средний уровень – 4-5 верных ответов;

высокий уровень – 6 и более верных ответов.

Текущий контроль

Текущий контроль проводится с целью объективной оценки качества освоения программы, а также стимулирования работы обучающихся, мониторинга результатов и подготовки к промежуточной аттестации. Текущий контроль осуществляется как в ходе теоретических занятий посредством введения в них элементов интерактива и беседы, так и в ходе выполнения практических работ. Во время практических работ педагог осуществляет наблюдение за правильностью выполнения обучающимися инструкций и технологических карт к ним, а также отслеживает активность обучающихся в выполнении частично регламентированных и творческих заданий. Кроме наблюдения в ходе занятий текущий контроль фактического усвоения материала проводится с использованием информационных технологий, что позволяет оценить уровень практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация

Форма: викторина.

Задание: обучающимся необходимо ответить на вопросы. За каждый верный ответ начисляется 1 балл.

Раунд 1. «Теория: база»

1. В чем главное отличие скетча от академического рисунка?

А) скетч выполняется только карандашом, а академический рисунок – красками

Б) *скетч быстрый, живой, передаёт идею и настроение; академический рисунок – точный, долгий, с проработкой деталей*

В) скетч всегда цветной, а академический рисунок — чёрно-белый

2. Что такое «линия горизонта» в рисунке?

А) линия, где небо встречается с землёй

Б) *уровень глаз рисующего человека*

В) граница между светом и тенью

3. Какой инструмент чаще всего используют в ботаническом скетчинге для создания нежных полупрозрачных заливок?

- А) маркер
- Б) акварель
- В) пастель

4. В городском скетчинге принято (выберите лишнее):

- А) рисовать быстро, передавая атмосферу места
- Б) *точно вычерчивать здания по линейке, как архитектор*
- В) добавлять людей, деревья, свет и тень для оживления

Раунд. 2. «Узнай технику»

Задание: обучающимся необходимо ответить на вопросы.

1. Художник рисует ромашку. Сначала он делает легкий набросок карандашом, затем прописывает тонкие лепестки акварелью от центра к краям, а в конце добавляет капли росы белой гуашью. Какой вид скетчинга он использует?

(Ответ: ботанический скетчинг)

2. Скетчер сидит в кафе у окна. За 15 минут он изображает вид из окна: здание напротив, фонарь и прохожего. Все линии немного неровные, но рисунок очень живой. Как называется этот вид скетчинга?

(Ответ: туристический / городской скетчинг)

3. Ученик нарисовал свою комнату мечты: кровать-облако, книжный шкаф в виде дерева и окно-иллюминатор в космос. Какой вид скетчинга он использует?

(Ответ: интерьерный скетчинг)

Раунд 3. «Карта ошибок»

Задание: обучающимся необходимо найти ошибку в рассуждении художника. Объясните, почему это неправильно.

1. «Я рисую натюрморт с яблоком. Чтобы яблоко выглядело объёмным, я закрашиваю его ровным красным цветом – без света и тени»

Ошибка: без светотени объект будет плоским. Необходимы блик, свет, полутень, тень.

2. «В городском скетчинге я всегда беру линейку и тщательно вычерчиваю каждое окно, чтобы было идеально ровно»

Ошибка: Скетч ценится за живость и скорость; излишняя точность убивает его характер. Линейку обычно не используют.

3. «В ботаническом скетчинге фон не важен – можно оставить бумагу белой. А если добавить фон, это только испортит цветок»

Ошибка: Грамотный фон (или его намек) подчеркивает форму цветка,

создает контраст и воздушную перспективу. Но фон не должен перебивать главный объект.

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-4 балла;

средний уровень знаний – 5-7 баллов;

высокий уровень знаний – 8-10 баллов.

Итоговая аттестация

Форма: творческая работа на основе полученных знаний в технике скетчинг или в графическом редакторе.

Критериями оценки являются:

– сюжет и композиция. Оценивается наличие и оригинальность сюжета, его смысловая законченность и качество композиционного решения (0-5 баллов);

– качество и сложность технического исполнения работы (0-5 баллов);

– самостоятельность работы над проектом (0-5 баллов).

Максимальное количество итоговых баллов – 15.

Критерии оценивания:

низкий уровень – 0-8 баллов;

средний уровень – 9-12 баллов;

высокий уровень – 13-15 баллов.

2.5. Методические материалы

Список основной литературы

1. Кронин, П. Скетчинг для начинающих: искусство быстрых зарисовок шаг за шагом / П. Кронин. – Москва: Эксмо, 2022. – 144 с.

2. Пластинина, Е.С. Архитектурный скетчинг маркерами: искусство городских зарисовок шаг за шагом / Е.С. Пластинина – Москва: Эксмо, 2023. – 144 с.

Список дополнительной литературы

1. Ан, Ф., Бальмаседа, Р., Бейрути, А. От идеи до скетча. Манга и аниме. Советы и лайфхаки 50 профессиональных художников жанр / Ф. Ан, Р. Бальмаседа, А. Бейрути. – Москва: Эксмо, 2021. – 320 с.

2. Нельсон, М.Д. Как рисовать быстро, свободно и смело. 50 эффектных картин, которые несложно повторить / М.Д. Нельсон. – Москва: ДМК, 2020 г. – 357 с.

Список цифровых ресурсов

1. Городской скетчинг. С чего начать [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://blog.mann-ivanov-ferber.ru/2018/04/05/gorodskoj-sketching-s-chego-nachat/> – (Дата обращения: 21.04.2026).