

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

«Создание стикерпака»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: стартовый

Возраст обучающихся: 11-15 лет

Срок освоения программы: 1,5 месяца

Автор-составитель:
Иванцова Дарья Игоревна,
педагог дополнительного образования

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	5
2.3.	Формы контроля и аттестации	7
2.4.	Оценочные материалы	7
2.5.	Методические материалы	8

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Создание стикерпака» имеет техническую направленность, реализуется в объеме 6 часов.

Программа адресована обучающимся 11-15 лет и учитывает их возрастные и психологические особенности.

Форма обучения – заочная.

Программа направлена на обеспечение гражданско-патриотического воспитания обучающихся; формирование и развитие творческих способностей обучающихся; удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном развитии; адаптацию обучающихся к жизни в обществе; профессиональную ориентацию обучающихся (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: формирование цифровой грамотности обучающихся посредством освоения технических основ работы со стикерпаками в графических редакторах и платформе МАХ.

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;
- 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 мотивацию 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:

- познакомить с графическими инструментами;
- развить навыки решения задач: обучить методам и техникам решения поставленных задач, развивать логическое мышление, аналитические способности.

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;
- осознает важность обучения на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развитие необходимых умений для этого;
- проявляет готовность адаптироваться в профессиональной среде.

Метапредметные

В результате обучения по программе обучающийся умеет:

- умеет самостоятельно выбирать способ решения учебной задачи (сравнивать несколько вариантов решения, выбирать наиболее подходящий с учётом самостоятельно выделенных критериев);
- владеет мотивацией 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 процессе создания стикерпаков и цифровых графических инструментов;
- умеет искать и анализировать информацию;
- понимает основы работы в графических редакторах и платформе MAX;
- осознаёт перспективы использования полученных навыков в дизайне и творчестве.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Материально-техническое обеспечение

Для организации занятий требуются:

- компьютер (ноутбук или стационарный ПК) с операционной системой Windows, macOS или Linux;
- оборудование, обеспечивающее подключение к сети Интернет;
- программное обеспечение компьютера:
- браузер (в составе операционных систем или др.);
- доступ к веб-сервису;
- графический редактор;
- рекомендуется (необязательно): графический планшет для удобства рисования.

2.2. Учебный план

Название темы	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля и аттестации
Вводное занятие. Общая информация. Установка программ	1	0,5	0,5	Входной контроль (викторина)
Тема 1. Интерфейс графического редактора	1	0,5	0,5	Практическая работа
Тема 2. Рисуем стикер в графическом редакторе	1	0,5	0,5	Практическая работа
Тема 3. Доработка стикера в веб-сервисе для дизайна	1	0,5	0,5	Промежуточная аттестация (тестирование)
Тема 4. Создание набора стикеров в MAX	1	0,5	0,5	Практическая работа.
Итоговое занятие	1	0	1	Итоговая аттестация (практическая работа)

2.2.1. Содержание учебного плана

Вводное занятие (1 час)

Теория (0,5 часа): организационные вопросы. Стикеры и стикерпаки, их отличие. Применение стикеров (мессенджеры, социальные сети). Культура общения в социальных сетях. Требования к стикерам (квадратная форма, прозрачный фон, размер 512×512 px). Обзор программ.

Ссылка на видеоматериал:

<https://disk.yandex.ru/i/sCj9jZpsKDSPNA>

Практика (0,5 часа): входной контроль (викторина). Прохождение теста на определение уровня цифровой грамотности. Повторение действий за педагогом. Установка необходимых программ.

Тема 1. Интерфейс графического редактора (1 час)

Теория (0,5 часа): знакомство с интерфейсом графического редактора. Панель инструментов, панель слоёв, палитра цветов. Назначение основных инструментов: кисть, ластик, заливка, пипетка. Сочетания клавиш (отмена действия, сохранение).

Ссылка на видеоматериал:

<https://disk.yandex.ru/i/0ugr-OJtwmneSQ>

Практика: (0,5 часа): повторение действий за педагогом. Создание нового документа (размер 512×512 px, прозрачный фон). Рисование простого рисунка (круг, заливка цветом). Сохранение файла в формате PNG.

Тема 2. Рисуем стикер в графическом редакторе (1 час)

Теория (0,5 часа): выбор идеи для стикера. Создание контура рисунка. Заливка цветом. Работа со слоями. Удаление фона (прозрачный фон).

Ссылка на видеоматериал:

<https://disk.yandex.ru/i/c1qnlZunn0P8Yw>

Практика (0,5 часа): повторение действий за педагогом. Создание одного стикера от начала до конца. Экспорт в PNG с прозрачным фоном.

Тема 3. Доработка стикера в веб-сервисе для дизайна (1 час)

Теория (0,5 часа): зачем нужна доработка стикера (обводка, тень, аккуратный край). Знакомство с интерфейсом веб-сервиса для дизайна. Инструменты для выделения, обрезки, добавления эффектов. Настройка обводки (цвет, толщина).

Ссылка на видеоматериал:

<https://disk.yandex.ru/i/t1p6bzTB5rojig>

Практика (0,5 часа): повторение действий за педагогом. Загрузка стикера из предыдущего урока в веб-сервис для дизайна. Добавление обводки. Обрезка по краю. Экспорт готового стикера.

Промежуточная аттестация (Тестирование:
<https://onlinetestpad.com/6mf2exxnrfslsle>)

Тема 4. Создание набора стикеров в МАХ (1 час)

Теория (0,5 часа): создание нового стикерпака (название). Требования к загрузке стикеров. Настройка порядка стикеров. Публикация стикерпака.

Ссылка на видеоматериал:

<https://disk.yandex.ru/i/ZjkNa0LE8fhw1w>

Практика (0,5 часа): повторение действий за педагогом. Загрузка всех стикеров в МАХ. Сборка и сохранение стикерпака.

Итоговое занятие (1 час)

Практика (1 час): Итоговая аттестация (создание собственного стикера самостоятельно).

2.3. Формы контроля и аттестации

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

Входной контроль проводится с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и возможностей обучающихся.

Формы:

- тестирование.

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

Формы:

- практическая работа.

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

Формы:

- практическая работа.

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

Формы:

- практическая работа.

2.4. Оценочные материалы

Входной контроль

Форма: тестирование (<https://onlinetestpad.com/hbarow2pnx5uy>)

Описание, требования к выполнению: входной контроль проводится в форме викторины. За каждый правильный ответ – 1 балл.

Критерии оценивания:

- низкий уровень – 0-2 балла;
- средний уровень – 3-4 баллов;
- высокий уровень – 5 баллов.

Текущий контроль

Текущий контроль проводится с целью объективной оценки качества освоения программы, а также стимулирования работы обучающихся, мониторинга результатов и подготовки к промежуточной аттестации. В ходе занятий текущий контроль фактического усвоения материала проводится с использованием информационных технологий, что позволяет оценить уровень практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация

Форма тестирования: <https://onlinetestpad.com/6mf2exxnrfslsle>

Итоговая аттестация

Форма: практическая работа.

Необходимо создать собственный стикер по отработанному алгоритму.

Задание:

1. Создать новый документ в Крита (512×512 px, прозрачный фон).
2. Придумать и нарисовать стикер (персонаж, эмоция, предмет).
3. Экспортировать в PNG.
4. Загрузить стикер в Pixso и добавить обводку.
5. Экспортировать готовый стикер.
6. Добавить свой стикер в общий стикерпак в MAX.

Критерии оценки практической работы:

Критерий	Выполнено
Стикеры имеют квадратную форму (512×512 px)	Да/Нет
Стикеры имеют прозрачный фон	Да/Нет
Стикеры имеют контур и заливку	Да/Нет
Стикеры обработаны в Pixso (есть обводка)	Да/Нет
Все стикеры загружены в один стикерпак	Да/Нет
В стикерпаке минимум 3 стикера (1 из урока 3+2 новых)	Да/Нет

Результат итоговой аттестации считается успешным, если обучающийся ответил «Да» на все критерии.

2.5. Методические материалы

Список основной литературы

1. Мустафаев, Р. Основы графического дизайна / Р. Мустафаев. – Москва: Ridero, 2023. – 12 с.
2. Оливарес, Э. Рисунок в графическом дизайне / Э. Оливарес. – Москва: АСТ, 2023. – 192 с.
3. Стаппаэртс, А. Создание персонажей в Procreate: полное руководство для начинающих диджитал-художников / А. Стаппаэртс [и др.]; пер. с англ. – Москва: Эксмо, 2023. – 176 с.

Список дополнительной литературы

1. Луптон, Э. Графический дизайн. Базовые концепции / Э. Луптон, Д. Филлипс. – Санкт-Петербург: Питер, 2019. – 256 с.

Список цифровых ресурсов

1. Как сделать стикеры самостоятельно//URL:
https://vibesticker.ru/?etext=2202.1buyQpyvRQrwpNk9oBwflmnUl1irQr9X_UqBeZjW5lK6AQlSMsm6ysh3pUZtXXnPGnQhcRtcnhujaYkkiexqIZwRqp8LHtpfGIuj6vZVPkF3dXhlZmhzeXFsbHZqd2dh.3d5db958a899f193913e2b5cd6c49159efa00342&yclid=14739837616728571903&ybaip=1 / (дата обращения: 07.05.2026).