

**Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования
Дворец творчества детей и молодежи
муниципального образования г. Братска**

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 02

от «28 » _сентября_ 2026 г.

Зам. директора по УВР,

_____ Малькова Д. В.

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № _____

от «__» _____ 2026 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ»

МО г. Братска

_____ О.В. Мельник

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 234E7AF90BEAE4F24DD9724E7EESA64F
Владелец: МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
"ДВОРЕЦ ТВОРЧЕСТВА ДЕТЕЙ И МОЛОДЕЖИ" МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА БРАТСКА
Действителен: с 18.06.2026 до 11.09.2027

**Краткосрочная дополнительная общеразвивающая программа
«Цифровая живопись и графика»**

Направленность — техническая

Срок реализации — краткосрочная (8 занятий)

Возраст учащихся — 11–15 лет

Уровень — стартовый

Автор-разработчик:

педагог дополнительного образования Кушнерчук С.И.

г. Братск, 2026 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основании нормативно-правовых документов: Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 13.12.2024),

Постановления Правительства РФ от 11.10.2023 N 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»,

Приказ Министерства образования и науки РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20).

Направленность программы — техническая.

Уровень программы — стартовый.

Актуальность программы «Цифровая живопись и графика» для учащихся 11–15 лет обусловлена рядом причин.

В современном цифровом мире визуальный контент играет ключевую роль в коммуникации, образовании, маркетинге и творческом самовыражении. Цифровые иллюстрации широко используются в социальных сетях, мессенджерах, рекламе и образовательных проектах благодаря своей наглядности и выразительности.

Данная программа актуальна, так как:

1. Развивает цифровую грамотность — навыки работы с графическими редакторами (такими как Adobe Photoshop) востребованы в самых разных сферах, от дизайна до медиапроизводства.
2. Способствует творческому мышлению — создание цифровых иллюстраций развивает креативность, логику и внимательность к деталям.
3. Соответствует интересам молодежи — цифровое творчество популярно среди подростков, и обучение рисованию на планшете повышает мотивацию к изучению цифровых технологий.
4. Практико-ориентированный подход — за короткий срок (16 часов) учащиеся осваивают полезный навык, который можно сразу применить в личных или учебных проектах.
5. Подготовка к профессиональной деятельности — базовые знания цифровой живописи и работы в Photoshop могут стать первой ступенью к освоению профессии графического дизайнера.

Таким образом, программа не только знакомит с основами компьютерной графики, но и помогает учащимся развивать навыки, востребованные в цифровую эпоху.

Педагогическая целесообразность программы.

Программа построена на практико-ориентированном подходе: учащиеся сразу применяют знания, создавая собственные проекты. Каждое занятие включает элементы теории и практики, что способствует лучшему усвоению материала. Подросткам интересны цифровые технологии и визуальный контент, поэтому работа с цифровой

живописью мотивирует их к обучению. Программа позволяет адаптировать сложность заданий под разный уровень подготовки. Обучающиеся могут выбирать темы для иллюстраций, что развивает самостоятельность.

Программа «Цифровая живопись и графика» не только дает актуальные цифровые навыки, но и способствует разностороннему развитию учащихся, сочетая технические и творческие аспекты обучения. Это отвечает требованиям современного дополнительного образования и интересам подростковой аудитории.

Отличительные особенности программы заключаются в лаконичности и практической направленности. За короткий срок обучения участники осваивают создание цифровых иллюстраций в Photoshop через выполнение конкретных заданий — от простых элементов до завершённого проекта.

Программа специально разработана для новичков, не требующая предварительной подготовки. Упор сделан на получение быстрого визуального результата.

Программа сочетает технические навыки работы в Photoshop с развитием творческого мышления. По окончании обучения каждый участник получает готовый цифровой проект, который можно использовать в цифровом портфолио или социальных сетях.

Такой формат делает программу идеальным стартом для дальнейшего изучения компьютерной графики, развивая одновременно технические и художественные навыки.

В программу включено формирование функциональной грамотности, а именно *креативного мышления*, как способность человека к продуктивному творческому подходу и умение смотреть на вещи с уникальной точки зрения, замечать неочевидные закономерности, подходить к решению проблем нетрадиционно и использовать воображение при выполнении задач.

Эта способность человека предполагает продуктивно участвовать в процессе выработки, оценки и совершенствования идей, направленных на получение:

- инновационных (новых, новаторских, оригинальных, нестандартных, непривычных) и эффективных (действенных, результативных, экономичных, оптимальных) решений,
- нового знания,
- эффектного (впечатляющего, вдохновляющего, необыкновенного, удивительного и т.п.) выражения воображения.

Адресат программы. Программа «Цифровая живопись и графика» разработана для учащихся в возрасте 11–15 лет. На программу зачисляются все желающие учащиеся, зарегистрированные в информационной системе Навигатор. Данная программа включает в себя единые теоретические знания и практические задания для детей в возрасте от 11 до 15 лет.

Срок реализации программы:

Программа краткосрочная, рассчитана на 8 занятий, с общим количеством часов 16, 1 раз в неделю по 2 часа. Длительность 1 академического часа 45 минут.

Форма обучения: групповая. Количественный состав групп — 12 чел.

Цель программы: формирование у учащихся интереса к компьютерной графике и привлечение для обучения в ТО «Школа графического дизайна».

Задачи программы:

Образовательные:

- Познакомить с деятельностью ТО «Школа графического дизайна».
- Познакомить с интерфейсом Photoshop.
- Научить создавать простые цифровые иллюстрации.

Развивающие:

- Формировать интерес к компьютерной графике.
- Развивать творческие навыки в цифровой графике.

Воспитательные:

- Воспитывать аккуратность, трудолюбие, терпение.
- Формировать умение работать в группе.

Планируемые результаты:

Предметные:

- Умеют создавать простую цифровую иллюстрацию в Photoshop.
- Понимают принципы работы со слоями, кистью и цветом.
- Могут экспортировать иллюстрацию для публикации в соцсетях или на сайтах.

Метапредметные:

- сформируют умение осуществлять сотрудничество с педагогом, учащимися;
- самостоятельно решать практические задачи в процессе выполнения практических графических работ.

Личностные:

- Проявят личностные качества (аккуратность, трудолюбие, целеустремленность, терпение, положительное отношение к труду), необходимые для решения практических задач.

Учебный план

№	Наименование темы	Форма аттестации / контроля		
		всего	теория	практика
1	Знакомьтесь — «Школа графического дизайна». Введение в цифровую живопись. Профессии в мире графики и дизайна. Интерфейс Photoshop.	2	1	1
2	Слои. Кисть и ластик. Создание простого рисунка.	2	1	1
3	Цвет, свет и построение объектов. Рисуем предмет с учётом перспективы.	4	1	3
4	Цифровая живопись. Персонаж.	2	1	1
5	Разработка мини-проекта: от идеи до готового изделия.	4	1	3
6	Промежуточная аттестация. Представление	2	1	1

	творческих продуктов.			
8				
	Итого часов:	16	6	10

Содержание программы

1. Знакомьтесь — «Школа графического дизайна». Введение в цифровую живопись. Профессии в мире графики и дизайна. Интерфейс Photoshop. — 2 ч.

Знакомство с деятельностью творческого объединения «Школа графического дизайна». Что такое цифровая живопись? Примеры использования. Беседа о профессиях, связанных с компьютерной графикой и дизайном. Игра «Угадай профессию». Знакомство с панелями Photoshop: слои, инструменты, палитры. Создание простого рисунка.

2. Слои. Кисть и ластик. Создание простого рисунка. — 2 ч.

Работа со слоями: дублирование, видимость, порядок. Инструменты «Кисть» и «Ластик». Настройка кисти. Создание простого рисунка на разных слоях.

3. Цвет, свет и построение объектов. Рисуем предмет с учётом перспективы. — 4 ч.

Цвет: RGB, палитра, заливка, градиент. Свет и тень: блик, полутень, тень. Как передать объём. Основы построения объектов: линия, форма, объём. Линейная и воздушная перспектива.

Рисование простого предмета (яблоко, шар, куб, дом) с учётом света и перспективы. Самостоятельная работа над рисунком.

4. Цифровая живопись. Персонаж. — 2 ч.

Основы дизайна персонажа: форма, силуэт, характер. Стили: аниме, комикс, реализм. Работа с референсами. Создание простого персонажа.

5. Разработка мини-проекта: от идеи до готового изделия. — 4 ч.

Разработка идеи для мини-проекта. Создание итоговой работы в Adobe Photoshop. Консультации педагога. Завершение и сохранение проекта.

6. Промежуточная аттестация. Представление творческих продуктов. — 2 ч.

Мини-выставка работ. Защита проектов. Презентация основной длительной программы «Графический дизайн».

Оценочные материалы

Мониторинг образовательных результатов представляет собой целенаправленную систематическую деятельность по анализу образовательных результатов детей, обучающихся по данной программе.

По времени проведения педагогического мониторинга результатов обучения по программе выделяется следующий вид отслеживания образовательных результатов: *Входящий контроль* — определение готовности учащихся к освоению программы.

Проводится анкетирование по следующим вопросам:

1. Работал(а) ли ты раньше в графических редакторах? Если да, то в каких?
2. Создавал(а) ли ты когда-нибудь цифровые рисунки? Опиши свой опыт.
3. Для чего, по твоему мнению, используются цифровые иллюстрации? Где ты с ними сталкиваешься?
4. Как ты думаешь, из чего состоит цифровой рисунок?
5. Какие виды цифровой живописи ты знаешь?
6. Какую иллюстрацию тебе хотелось бы создать? Опиши свою идею.

По результатам опроса определяется уровень знаний учащихся, чтобы адаптировать программу под группу (упростить или усложнить задания).

Промежуточная аттестация по итогам освоения программы — проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися проводится в конце обучения в форме представления творческого продукта. Диагностический материал — Критерии оценивания качества творческого продукта (Приложение 1).

Методические материалы

При реализации программы применяется ведущая технология — **Проектной деятельности**. Метод проектов стимулирует потребность учащегося в самореализации, самовыражении, в творческой деятельности; реализует принцип сотрудничества учащихся и взрослых, позволяет сочетать групповую и индивидуальную работу.

Формы проведения занятий:

- Комбинированный урок (теория + практика)
- Мастер-класс (демонстрация приемов работы)
- Проектная работа (создание индивидуальной иллюстрации)
- Групповое обсуждение (анализ готовых работ)

Методы, используемые при взаимодействии с учащимися:

- Наглядный (демонстрация примеров, скринкасты)
- Практический (пошаговые упражнения)
- Проблемный (решение творческих задач)
- Игровой (создание иллюстрации по заданному сюжету)

Дидактические материалы и методические продукты включены в разработанный к программе учебно-методический комплект, включающий:

- планы-конспекты учебных занятий;
- дидактические материалы (раздаточные, инструкционные карты, задания и др.)

Организационно-педагогические условия

Для успешной работы по данной программе необходимы следующие условия:

1. Кадровые:

Учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное образование и опыт педагогической деятельности в сфере дополнительного образования детей.

2. Материально-техническое обеспечение:

Занятия должны проводиться в специально оборудованном, освещенном, хорошо проветриваемом учебном кабинете.

Кабинет должен представлять собой просторное помещение с подбором и соответствием данного возраста столами и стульями.

Оборудование кабинета:

- Наличие 10 рабочих мест, укомплектованных IBMPC класса не ниже PENTIUM IV, RAM - 1024 Mb, HDD - 10 Gb;
- Оборудование класса локальной сетью и доступом в INTERNET;
- Наличие программного обеспечения: Windows10, AdobePhotoshop;

- Учебный кабинет, оборудованный специализированной мебелью в соответствии с возрастом обучающихся столами и стульями, ПК в количестве, соответствующем нормативам наполняемости групп.

Оборудование общего назначения:

- стенды для выставок работ учащихся;
- столы офисные для работы.

В рабочей зоне педагога должно быть:

- ПК с более высокими техническими характеристиками, чем у учащихся;
- мультимедийный проектор;

Список литературы

Для педагога:

1. Скотт Келби — AdobePhotoshop. Официальный учебный курс
2. Кэтрин Айсманн — Маски и композиция в Photoshop
3. Дэн Маргулис — Photoshop для профессионалов. Классическое руководство по цветокоррекции

Для детей и родителей:

1. С. Хазова — Компьютерная графика
2. Т. А. Подосенина — Искусство компьютерной графики для школьников
3. Д. Миронов — Компьютерная графика в дизайне

Приложение 1

Критерии оценки качества творческого продукта:

- Техническая грамотность (Работа со слоями. Использование разных кистей. Передача светотени и перспективы.)
- Творческий подход (оригинальность идеи)
- Качество реализации (аккуратность, композиция)

Высокий уровень — 2,1–3 баллов

Средний уровень — 1,1–2 баллов

Низкий уровень — 0–1 баллов