

Управление образования администрации города Хабаровска
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
г. Хабаровска «Центр внешкольной работы «Планета взросления»

Принято

на заседании педагогического совета

ЦВР «Планета взросления»

Протокол № 4

«27» апреля 2026 г.

Утверждаю

Директор МАУ ДО ЦВР

«Планета взросления»



Е.Н. Савельева

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Иллюстратор»

Уровень освоения: базовый

Возраст обучающихся: 8-18 лет

Срок реализации: 172ч.

Разработчик:

Морозова К.А.

Педагог дополнительного образования;
Кочеткова С.В., методист.

г. Хабаровск

2026 год

Комплекс основных характеристик ДООП

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Иллюстратор», имеет техническую направленность и предполагает базовый уровень освоения знаний и практических навыков в рамках объединения дополнительного образования.

Нормативно-правовая база

Программа разработана в соответствии с:

Нормативно-правовая база программы разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральным Законом от 29 декабря 2012 г. № 273 «Об образовании в Российской Федерации».
- Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».
- Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242).
- Распоряжением Министерства образования и науки Хабаровского края от 26.09.2019 г. № 1321 «Об утверждении методических рекомендаций «Правила персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в городском округе, муниципальном районе Хабаровского края».
- Приказом КГАОУ ДО «Центр развития творчества детей Хабаровского края» МРЦ ДО от 27 мая 2025 г № 220П «Об утверждении Положения о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой в Хабаровском крае».
- Уставом МАУ ДО ЦВР «Планета взросления».

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.

Актуальность программы заключается в том, что, заключается в том, что в период цифровизации общества и развития корейского движения «халлю» значительно возрастает роль активной познавательной позиции ребенка в сфере

рисования на компьютере с акцентом на увлечения современной молодежи.

Отличительной особенностью программы и новизной программы является синтез изучения основ изобразительной грамоты и увлечения современной волной Южной Кореи «халлю» (k-пор, дорама, корейский язык) средствами графического редактора Krita.

Педагогическая целесообразность

Краткосрочная общеобразовательная программа «Иллюстратор» открывает учащимся широкий простор для технического творчества, возможность изготовить уникальную цифровую иллюстрацию, что способствует развитию внимания, усидчивости, аккуратности, любознательности.

Тип программы: разноуровневая.

Уровень освоения: базовый.

Вид программы: модифицированная.

Адресат программы

Краткосрочная дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Иллюстратор» рассчитана на учащихся 8-18 лет и предполагает базовый уровень освоения знаний и практических навыков в рамках объединения дополнительного образования. Набор детей в коллектив – свободный, без предъявления особых требований к знаниям и умениям детей в области компьютерной грамоты.

Форма обучения

Основная форма обучения – очная с применением дистанционных технологий и/или электронного обучения. Программа «Иллюстратор» состоит из 2 модулей: 1 модуль для обучающихся с 8 до 12 лет и 2 модуль для обучающихся в возрасте 13-18 лет.

Форма организации занятия

На занятиях используются коллективные и индивидуальные формы работы. Для поддержания устойчивого интереса проводятся такие формы обучения как конкурсы, викторины, игры-соревнования, они также способствуют созданию творческой дружеской обстановки в группах. Группы должны состоять из 7-25 человек.

Объем и срок освоения программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Иллюстратор» предполагает обучение учащихся в течение учебного года в количестве 172 часа. Программа предусматривает использование традиционных, комбинированных и практических занятий, игр, конкурсов, викторин, праздников.

Режим организации занятий

Занятия проводятся по 30 минут для детей в возрасте 8 лет и 40 минут для обучающихся с 9 до 18 лет; между занятиями 10-минутный перерыв. В течение учебного года – 172 часа, 4 часа в неделю, 2 раза по 2 часа.

Цели и задачи программы

Цель: Развитие познавательно-творческих способностей учащихся через цифровые технологии иллюстрации, приобщение детей к техническим видам деятельности.

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

Учебный план

1 модуль (8-12 лет)

№	Основные разделы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие	1	1	2	Беседа, наблюдение, практический тест
2.	Кто такой иллюстратор? Игра на тему «профессия иллюстратор»	2	4	6	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
3.	Что такое «креативность»?	2	4	6	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
4.	Учимся писать стандартные шрифты Word	4	4	8	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
5.	Профессия графического дизайнера	4	6	10	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
6.	Шрифтовая иллюстрация	2	6	8	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
7.	Книжная иллюстрация	6	12	18	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест

8.	Дизайн скетчбука	2	8	10	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
9.	Иллюстрация на планшете в программе Krita	2	6	8	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
10.	Стикер в Corel Draw	2	6	8	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
11.	Переключатель анимация и Movie Maker	12	12	24	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
12.	Песочная анимация и Movie Maker	12	12	24	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
13.	Программа Movavi Video Editor	4	6	10	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
14.	Иллюстрации в мобильных приложениях	6	6	12	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
15.	Создаем персонажа в Krita	2	2	4	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
16.	Программа Corel Draw. Векторная иллюстрация	2	2	4	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
17.	Дизайн логотипа в Corel Draw	2	6	8	Беседа, опрос, наблюдение, практический тест
18.	Итоговое занятие	1	1	2	Практический тест
	Итого	68	104	172	

Содержание программы

1. Вводное занятие

Теоретические сведения. Беседа по технике безопасности. Учащимся предоставляется информация об основных видах техники, необходимой для создания иллюстрации.

Практическая работа. Соблюдение правил техники безопасности. Выбор и эксплуатация оборудования.

2. Кто такой иллюстратор? Игра на тему «профессия иллюстратор»

Теоретические сведения. Изучение авторов цифровой иллюстрации интернет ресурсов. Поиск отличительных особенностей и общего в иллюстрациях.

Практическая работа Проведение игры на профориентационную тему с целью определения поля деятельности художника- иллюстратора

3. Что такое креативность?

Теоретические сведения. Особенности зрительного восприятия текста в дизайне.

Практическая работа. Выполнение творческого задания «Текст. Слово. Буква».

4. Учимся писать стандартные шрифты Word

Теоретические сведения. Изучение основных частей шрифта, применение различных шрифтов в дизайне

Практическая работа. Выполнение рисунка текстом с опорой на готовый набор шрифтов Word.

5. Профессия графического дизайнера

Теоретические сведения. Изучение деятельности графического дизайнера

Практическая работа. Просмотр работ графических дизайнеров, стилей. Выполнение эскиза по выбранному стилю и манере «Портрет дизайнера».

6. Шрифтовая иллюстрация

Теоретические сведения. Изучение понятия «художественный образ»

Практическая работа. Создание персонажа - образа шрифта с опорой на визуальное ощущение пластики текста.

7. Книжная иллюстрация

Теоретические сведения. Что такое книжная иллюстрация, определение.

Практическая работа. Создание серии иллюстраций для произведения литературы

8. Дизайн скетчбука

Теоретические сведения. Изучение теории гармонии, сочетании материалов в творческой деятельности

Практическая работа. Выполнение дизайна альбома и его компоновка

9. Иллюстрация на планшете в программе Krita

Теоретические сведения. Изучение панелей инструментов программы. Выбор кистей. Инструкция по эксплуатации оборудования для цифровой иллюстрации.

Практическая работа. Выполнение иллюстрации в программе Krita

10. Стикеры в Corel Draw

Теоретические сведения. Изучение интерфейса программы Corel Draw

Практическая работа. Выполнение наклеек-стикеров в Corel Draw

11. Перекладная анимация и Movie Maker

Теоретические сведения. Основы быстрого рисования. Понятие раскадровки. Основы анимации. Изучение интерфейса программы Movie Maker

Практическая работа. Выполнение быстрых набросков главного героя-объекта и монтаж с целью анимирования.

12. Песочная анимация и Movie Maker

Теоретические сведения. Закрепление знаний о работе в Movie Maker. Изучение принципа рисования песком на песочных столах.

Практическая работа. Создание песочного мультфильма

13. Программа Movavi Video Editor

Теоретические сведения. Изучение интерфейса программы Movavi Video Editor в сравнении с Movie Maker

Практическая работа. Создание видеоролика в Movavi Video Editor

14. Иллюстрации в мобильных приложениях

Теоретические сведения. Роль мобильных устройств в жизни человека и в реализации творчества

Практическая работа. Создание иллюстрации в программах Ibis Paint, Paint, Art и др. и сравнение.

15. Создаем персонажа в Krita

Теоретические сведения. Изучение кистей Krita. Постановка руки на графическом планшете

Практическая работа. Создание персонажа на выбор из игры-аниме-фильма и т.д. (fun art).

16. Программа Corel Draw. Векторная иллюстрация

Теоретические сведения. Роль Corel Draw в профессии дизайнера и рекламе

Практическая работа. Выполнение серий упражнений на развитие креативности, воображения, идеи.

17. Дизайн логотипа в Corel Draw

Теоретические сведения. Принципы создания лаконичных объектов.

Полиграфическая теория.

Практическая работа. Создание дизайна логотипа к кафе, продуктам различного рода или другим потребительским услугам. Прохождение полной процедуры от заказа до реализации рекламы.

18. Итоговое занятие

Практическая работа. Оформление и просмотр работ, подведение итогов

Учебный план

2 модуль (13-18 лет)

№	Основные разделы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Вводное занятие	1	1	2	Беседа, наблюдение
2.	Кто такой иллюстратор? Виды иллюстрации. Классификация	2	4	6	Беседа, опрос, наблюдение
3.	Виды шрифтов	2	4	6	Беседа, опрос, наблюдение
4.	Анатомия шрифта	4	4	8	Беседа, опрос, наблюдение
5.	Шрифт в графическом дизайне	4	6	10	Беседа, опрос, наблюдение
6.	Шрифт и образ	4	4	8	Беседа, опрос, наблюдение
7.	Книжная иллюстрация	6	12	18	Беседа, опрос, наблюдение
8.	Дизайн альбома	4	6	10	Беседа, опрос, наблюдение
9.	Дополненная реальность	4	4	8	Беседа, опрос, наблюдение
10.	Макет визитки в Corel Draw	2	6	8	Беседа, опрос, наблюдение
11.	Интерфейс Adobe Illustrator	10	14	24	Беседа, опрос, наблюдение
12.	Визуальные эффекты в Adobe Photoshop	8	16	24	Беседа, опрос, наблюдение
13.	Логотип как «визитка» продукта	4	6	10	Беседа, опрос, наблюдение
14.	Маркетинг в дизайне	4	8	12	Беседа, опрос, наблюдение
15.	Анимация иллюстрации	2	2	4	Беседа, опрос, наблюдение

16.	Вариативность в дизайне	2	2	4	Беседа, опрос, наблюдение
17.	Дизайн предметной среды	2	6	8	Беседа, опрос, наблюдение
18.	Итоговое занятие	1	1	2	собеседование
19.	Итого	66	106	172	

Содержание программы

1. Вводное занятие

Теоретические сведения. Беседа по технике безопасности. Учащимся предоставляется информация об основных видах техники, необходимой для создания иллюстрации.

Практическая работа. Соблюдение правил техники безопасности. Выбор и эксплуатация оборудования.

2. Кто такой иллюстратор? Виды иллюстрации. Классификация

Теоретические сведения. Изучение авторов цифровой иллюстрации интернет ресурсов. Поиск отличительных особенностей и общего в иллюстрациях.

Практическая работа Постановка целей и задач – индивидуальное определение стиля иллюстративной деятельности.

3. Виды шрифтов

Теоретические сведения. Особенности зрительного восприятия текста в дизайне. Виды шрифтов и их применение в иллюстрации.

Практическая работа. Иллюстрирование в технике «леттеринг».

4. Анатомия шрифта

Теоретические сведения. Изучение основных частей шрифта

Практическая работа. Выполнение рисунка текстом

5. Шрифт в графическом дизайне

Теоретические сведения. Изучение стандартного компьютерного набора шрифтов

Практическая работа. Выполнение шрифтовой композиции в векторном редакторе Corel Draw

6. Шрифт и образ

Теоретические сведения. Изучение понятия «художественный образ»

Практическая работа. Создание персонажа - образа шрифта с опорой на визуальное ощущение пластики текста.

7. Книжная иллюстрация

Теоретические сведения. Что такое книжная иллюстрация, определение.

Практическая работа. Создание серии иллюстраций для произведения литературы

8. Дизайн альбома

Теоретические сведения. Изучение теории гармонии, сочетании материалов в творческой деятельности

Практическая работа. Выполнение дизайна альбома и его компоновка

9. Дополненная реальность

Теоретические сведения. Роль QR кодов и приложений в современной жизни

Практическая работа. Выполнение иллюстрации в программе вектора с использованием QR кодов.

10. Макет визитки в Corel Draw

Теоретические сведения. Изучение интерфейса программы Corel Draw

Практическая работа. Выполнение визитки в программе Corel Draw

11. Интерфейс Adobe Illustrator

Теоретические сведения. Основы быстрого рисования. Понятие скетчинга. Поиск личного стиля в иллюстрировании

Практическая работа. Выполнение быстрых набросков (10-15 мин) предметов быта. Поиск художественности, построение композиции в обыденных вещах.

12. Визуальные эффекты в Adobe Photoshop

Теоретические сведения. Изучение рабочих инструментов модификации и эффектов в панели программы Adobe Photoshop

Практическая работа. Работа над фотографией в Adobe Photoshop

13. Логотип как «визитка» продукта

Теоретические сведения. Изучение интерфейса программы Adobe Illustrator

Практическая работа. Создание визитки в Adobe Illustrator

14. Маркетинг в дизайне

Теоретические сведения. Влияние рекламы на потребителя

Практическая работа. Создание рекламы личного творчества в программе Corel Draw, Adobe Illustrator.

15. Анимация иллюстрации

Теоретические сведения. Изучение интерфейса видеоредакторов Movavi

Практическая работа. Создание видеоролика из иллюстраций, выполненных в программах на выбор Corel Draw/ Photoshop/ Krita.

16. Вариативность в дизайне

Теоретические сведения. Роль вариативности в профессии дизайнера

Практическая работа. Выполнение серий упражнений на развитие креативности, воображения, идеи.

17. Дизайн предметной среды

Теоретические сведения. Принципы создания объектов для общего дизайна интерьера.

Практическая работа. Создание дизайна предмета в интерьере по выбору (декоративный объект).

18. Итоговое занятие

Практическая работа. Оформление и просмотр работ, подведение итогов.

Планируемые результаты обучения

Предметные:

По окончании обучения, учащиеся **будут знать:**

- виды иллюстрации и ее назначение;
- виды и свойства графических художественных материалов;
- правила безопасности работы с техническим оборудованием;

- технологию рисования на графическом планшете;
- особенности выполнения различных рисунков;
- основы корейского языка.

Будут уметь:

- работать с техникой для изобразительной деятельности с соблюдением техники безопасности;
- организовать свое рабочее место, выбирать способы оформления своей работы, упрощать ее и использовать личный метод стилизации;
- сохранять иллюстрацию для дальнейшего редактирования или печати;
- работать послойно в реалистичной живописи;
- творчески грамотно оформлять свои изделия.

Метапредметные:

- По окончании обучения, учащиеся научатся организовывать свою деятельность, поддерживать порядок во время работы, у детей сформируется устойчивая заинтересованность в творческой деятельности.

Личностные:

- Учащиеся научатся проявлять интерес к первым творческим успехам товарищей, творчески откликаться на события окружающей жизни.

Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы:

Календарный учебный график – общий

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Продолжительность занятий	Кол-во занятий в неделю	Кол-во часов в неделю	Кол-во недель	Кол-во часов в год
1 год	01.09.	31.05	2ч	2	4	36	144
Летний период	01.06	15.07.	2ч	2	4	7	28
Итого:172ч.							

Календарный учебный график, развернутый реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

(см. Приложение 3)

Условия реализации программы:

материально-техническое обеспечение: для кабинета, в котором систематически проводятся занятия необходимо хорошее освещение, а также специальное оборудование, соответствующее санитарно-гигиеническим нормам.

Кабинет должен быть оборудован столами, компьютерами, графическими планшетами за которыми работают дети и шкафами, в которых хранится раздаточный материал, наглядные пособия, литература, фотоальбомы по результатам различных выставок. Для показа тематических презентаций необходим проектор и мультимедийная установка.

кадровое обеспечение: в реализации программы занят один педагог дополнительного образования;

методическое обеспечение: для более эффективной реализации программы «Иллюстратор» предлагается использовать различные формы занятий.

Групповые занятия помогают освоить детям теоретический материал, формировать определенные умения и навыки в области иллюстрации.

Состав групп, как правило, разновозрастной, и зависит от возрастных и психофизических особенностей каждого ребенка. Для создания более комфортных условий для обучения детей в группе, каждому ребенку даются индивидуальные, посильные для него, задания. Во время практической работы чаще всего используются практические методы: чисто репродуктивные практикуются только на начальных этапах работы, затем предпочтение отдается продуктивной и частично-поисковой деятельности. Кроме этого в педагогическом процессе педагог широко применяет такие технологии как, практические, проектные, игровые. Для поддержания устойчивого интереса используются такие формы обучения как конкурсы, викторины, игры-соревнования.

Вместе с такими методами, как рассказ, объяснение, беседа, задание, упражнение, разработка проекта используются наглядно-иллюстративные: показ, демонстрация наглядных пособий, образцов, фотографий, схем, мультимедийные презентации. Во время поведения итогов организуются выставки по темам, мини-выставки, обсуждения качества готовых работ.

Воспитательная работа

Воспитательная работа строится на основе воспитательной программы учреждения «Будущее начинается сегодня».

Большое значение педагог уделяет и воспитательной деятельности. Многие мероприятия предусмотрены содержанием программы. Это экскурсии в музеи, на тематические выставки, участие в конкурсах различного уровня, беседы о возрастающей роли активной познавательной позиции подростков в сфере рисования на компьютере с акцентом на увлечения современной молодежи.

Планом воспитательной работы предусмотрены также досуговые, культурно-просветительные мероприятия к календарным датам. Участие в воспитательных мероприятиях позволяет сплотить детей в единый дружный коллектив, создать в объединении благоприятную атмосферу доброжелательности и сотрудничества.

Работа с родителями

Формы работы с родителями:

- Дни открытых дверей (сентябрь, май).
- Родительские собрания (декабрь, апрель).
- Анкетирование.
- Индивидуальные собеседования с родителями (в течение года).
- Открытые занятия, выставки для родителей (в течение года).

С целью ознакомления родителей с образовательным процессом, проводятся открытые занятия в начале, середине и в конце учебного года.

Условия реализации программы:

Этапы педагогического контроля

качества освоения обучающимися образовательной программы «Иллюстратор»

Диагностика по программе включает в себя организацию контроля знаний, умений, навыков и делится на диагностику по итогам полугодия и по итогам учебного года. 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.

№	Какие знания, умения, навыки контролируются	Форма аттестации
Промежуточный мониторинг		
1.	Знание блоков программы. Знание рабочего пространства Krita, особенностей растрового графического редактора	Словесный, наглядный. Практический тест
Итоговый мониторинг		
2.	Выявление знаний, умений, навыков по итогам обучения	Обобщающее занятие

Оценочные и контрольно-измерительные материалы

(Приложение 4,5)

Критерии оценки знаний, умений и навыков.

Система отслеживания результатов усвоения материала

№	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 Krita	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

4.	Основы изобразитель ной грамоты	Не знает основ композиции (неверно располагает на листе изображения), рисунка (неверная штриховка, светотень или тон), живописи (работа ведется не послойно, не умеет создавать плавный переход цвета)	Знает правила работы с рисунком, но испытывает затруднения	Хорошо владеет рисунком, живописными навыками, чётко выполняет работу
----	---------------------------------------	--	--	---

Список используемой 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. Композиция в живописи/ Н.Н. Волков. – М.: Искусство, 1977. – 263с.
5. Дейнека, А.А. Из моей рабочей практики/ А.А. Дейнека. – М.: Академия художеств СССР, 1961–79с.
6. Евгений Никулин: Компьютерная графика. Модели и алгоритмы. Учебное пособие
7. Изобразительное искусство «Н.П. Крымов – художник и педагог»
8. Иогансон, Б. Уметь видеть. Юный художник / Б. Иогансон. – М.: ГПИИБ - 1989
9. Лук, А. Психология творчества— М.: Наука, 1978. – 126 с.
10. Манин, В.С.: Архип Иванович Куинджи и его школа/ В. С. Манин – Ленинград: «Художник РСФСР», 1987. – 160с.
11. Матюшин, М.В. Справочник по цвету. Закономерности изменяемости цветовых сочетаний— М.: Д. Аронов, 2007. – 72 с.
12. Новиков, Г.И. Колометрические исследования в живописи/ Г.И. Новиков//Институт физиологии им. И.П. Павлова РАН. Из материалов международной конференции Прикладная оптика – 2010. – №3– С.
13. Панксов, Г.И. Живопись. Форма, цвет, изображение /Г.И. Панксов– М.: Академия, 2007. – 114 с.
14. Петровец, Т.Г. Энциклопедия импрессионизма и постимпрессионизма /Т.Г. Петровец. – М.: Софит-принт, 2012. – 320 с.
15. Петрушевский, Ф.Ф. Свет и цвета сами по себе и по отношению к живописи. (Шесть публичных лекций)/Ф.Ф. Петрушевский – СПб.: 1883–90с.
16. Погейни У. Искусство рисования/У. Погейни; пер. с англ. Е.Л. Орлова. – 7-е изд. – Минск: Попурри, 2012– 128 с.: ил.
17. Раушенбах Б.В. Пространственные построения в живописи: Очерки основных методов/Б.В. Раушенбах – М.: Наука, 1980. – 286 с.
18. Раушенбах Б.В. Системы перспективы в изобразительном искусстве. Общая теория перспективы— М.: Наука, 1986– 256с.
19. 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.
20. Смит Рэй Настольная книга художника. Оборудование, материалы, процессы, техника/ Рэй Смит, перевод В.А. Нефедов. – М.:

АСТ, 2004. – 384с.

21. Сокольникова, Н.М. Изобразительное искусство: Основы живописи/ Н.М. Сокольникова– М.: Титул 1999 –368с.

22. 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: Ул ГТУ, 2009. – 68 с.

23. Техники изобразительного искусства [Электронный ресурс] – Режим доступа: http://becmology.ru/blog/art/art_tech.htm(дата обращения 25.05.18)

24. Фершильд Марк Д. Модели цветового восприятия/Марк Д.Фершильд, перевод А.Шадрина– 2-е изд., СПб.: 2006– 249с.

25. 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-obuchenii-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>

Шарлотта Чо Корейские секреты красоты или культура безупречной кожи [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.libfox.ru/604998-sharlotta-cho-koreyskie-sekrety-krasoty.html>.

Индивидуальный образовательный маршрут
обучающегося с ОВЗ

1. Фамилия, имя, отчество обучаемого _____
2. Возраст _____, дата рождения _____
3. Название творческого объединения, направленность _____
4. Год обучения в творческом объединении _____
5. Год вступления в объединение _____
6. Характеристика личностных качеств (краткая): _____
7. Основания для создания индивидуального образовательного маршрута:
необходимые условия для освоения ребенком социальных ролей, расширение
рамок свободы выбора при определении своего жизненного пути.
8. Этапы образовательного маршрута, срок реализации

Этап / цель	Содержание	Предполагаемый результат
Начальный этап Цель: выявить индивидуальные способности и интересы		
Этап развития Цель: способствовать развитию и реализации способностей обучающегося		
Этап реализации Цель: способствовать самореализации и самостоятельной деятельности		

Индивидуальный образовательный маршрут
обучающегося с признаками одарённости

1. Фамилия, имя, отчество обучаемого _____
2. Возраст _____, дата рождения _____
3. Название творческого объединения, направленность _____
4. Год обучения в творческом объединении _____
5. Год вступления в объединение _____
6. Характеристика личностных качеств (краткая): _____
7. Основания для создания индивидуального образовательного маршрута: способствовать наиболее полной реализации индивидуальных творческих способностей (наличие достижений).
8. Этапы образовательного маршрута, срок реализации

Этап / цель	Содержание	Предполагаемый результат
Начальный этап Цель: выявить индивидуальные интересы и творческие потребности на данном этапе	1. Беседы и наблюдения за обучаемым во время занятий и выступлений. 2. Проведение анкетирования по изучению мотивации и творческих способностей. 3. Выявление индивидуальных творческих желаний и интересов воспитанника.	1. Создан план по поддержке и развитию индивидуального интереса к творческой деятельности. 2. Готовность обучающегося к мероприятиям, раскрывающим творческие возможности. 3. Сформирована мотивация к участию в конкурсах.
Этап развития Цель: способствовать дальнейшему развитию и реализации творческих способностей обучающегося.	1. Изучение уровня самооценки и притязаний, темперамента. 2. Продолжение индивидуальных занятий. 3. Усложнение видов творческой деятельности, подготовка к участию в конкурсах.	1. Высокий уровень участия в городских и краевых конкурсах. 2. Развитие творческих способностей, самооценки и уровня притязаний.
Этап саморазвития Цель: содействовать выходу творческой деятельности обучающегося на новый, более высокий уровень	1. Совместный подбор и обсуждение нового творческого материала. 2. Индивидуальная работа над творческим проектом.	1. Высокий уровень достижений в конкурсах, фестивалях разного уровня. 2. Развитие субъектной позиции и креативности.

Календарный учебный график

№п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Формы проведения
1.		Комплектование групп	4	
2.		Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Организация рабочего места.	2	Учебное занятие
3.		Игра на тему «профессия иллюстратор»	2	Учебное занятие
4.		Сайты для иллюстраторов	2	Учебное занятие
5.		Мое портфолио	2	Учебное занятие
6.		Тренировка зрительного восприятия	2	Практическое занятие
7.		Тренировка творческой мысли	2	Учебное занятие
8.		Тренировка художественного вкуса	2	Учебное занятие
9.		История письма шрифтом	2	Учебное занятие
10.		Что такое леттеринг	2	Учебное занятие
11.		Леттеринг	2	Учебное занятие
12.		Иллюстрация и леттеринг	2	Учебное занятие
13.		Будний день дизайнера	2	Учебное занятие
14.		Макет к иллюстрации	2	Учебное занятие
15.		Иллюстрация «Дизайнер»	2	Учебное занятие
16.		Иллюстрация «Дизайнер»	2	Практическое занятие
17.		Графический дизайнер и дизайнер	2	Учебное занятие
18.		Плакатное искусство	2	Учебное занятие
19.		Каллиграфический шрифт	2	Учебное занятие
20.		Советский плакат	2	Учебное занятие
21.		Современный плакат	2	Практическое занятие
22.		Феномен сказочности	2	Учебное занятие
23.		Особенности книжной иллюстрации	2	Учебное занятие
24.		Книги и современность	2	Учебное занятие
25.		Стиль	2	Учебное занятие
26.		Иллюстрация к сказке	2	Учебное занятие
27.		Моя книга	2	Учебное занятие
28.		Моя книга	2	Практическое занятие
29.		Иллюстрация в книге	2	Учебное занятие
30.		Специфика скетчбука	2	Учебное занятие
31.		Разлиновка скетчбука	2	Учебное занятие
32.		Сборка скетчбука	2	Учебное занятие
33.		Доработка скетчбука	2	Учебное занятие
34.		Гармония	2	Учебное занятие

35.		Холодные оттенки	2	Учебное занятие
36.		Ахроматический подмалевок. Градация цвета.	2	Учебное занятие
37.		Использование дополнительных функций Krita	2	Учебное занятие
38.		Теплые оттенки	2	Учебное занятие
39.		Интерфейс Corel Draw	2	Учебное занятие
40.		Формальная композиция	2	Учебное занятие
41.		Стикер	2	Учебное занятие
42.		Доработка и печать стикеров	2	Учебное занятие
43.		Что такое перекладная анимация	2	Учебное занятие
44.		Интерфейс программы Movie Maker	2	Учебное занятие
45.		Изображение атрибутов анимации	2	Учебное занятие
46.		Изображение атрибутов анимации	2	Учебное занятие
47.		Изображение атрибутов анимации	2	Учебное занятие
48.		Спецэффекты. Хромакей	2	Учебное занятие
49.		Фон	2	Учебное занятие
50.		Монтаж	2	Учебное занятие
51.		Видеоролик	2	Учебное занятие
52.		Сюжет на экологическую тему	2	Учебное занятие
53.		Видеоролик «Автопортрет»	2	Практическое занятие
54.		Просмотр	2	Учебное занятие
55.		Что такое песочная анимация?	2	Учебное занятие
56.		Песочная анимация как вид искусства	2	Учебное занятие
57.		Два способа рисовать песком	2	Практическое занятие
58.		Песочный пейзаж	2	Учебное занятие
59.		Изображение стилизованных предметов комнаты (игрушки, канцелярия)	2	Учебное занятие
60.		Песочный портрет	2	Учебное занятие
61.		Покадровая анимация песком	2	Учебное занятие
62.		Песочное анимирование	2	Учебное занятие
63.		Песочное анимирование	2	Практическое занятие
64.		Песочное анимирование	2	Практическое занятие

65.		Песочное анимирование	2	Практическое занятие
66.		Интерфейс Movavi Video Editor	2	Практическое занятие
67.		Изучение программы для создания видеоряда MovieMaker	2	Учебное занятие
68.		Создание тизера в программе Movavi Video Editor	2	Практическое занятие
69.		Коллективная творческая работа - плакат	2	Практическое занятие
70.		Видеоролик в Movavi Video Editor	2	Учебное занятие
71.		Закрепление основ изобразительной грамоты. Прорисовка деталей	2	Учебное занятие
72.		Растр и вектор	2	Учебное занятие
73.		Katok – иллюстрации в приложении	2	Учебное занятие
74.		Katok – иллюстрации в приложении	2	Практическое занятие
75.		Мессенджеры	2	Учебное занятие
76.		Мессенджеры	2	Практическое занятие
77.		Лайн - арт	2	Учебное занятие
78.		Иллюстрация	2	Учебное занятие
79.		Повторение. Вектор и растр	2	Учебное занятие
80.		Векторная иллюстрация	2	Учебное занятие
81.		Вариативность композиции	2	Учебное занятие
82.		Ритм	2	Учебное занятие
83.		Что такое логотип	2	Учебное занятие
84.		Дизайн продукции.	2	Учебное занятие
85.		Итоговое занятие	2	Собеседование
		Итого:172ч.		

Календарный учебный график

Модуль 2

№п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов	Формы проведения
1.		Вводное занятие. Беседа по технике безопасности. Основные виды техники, необходимой для создания иллюстрации	2	Учебно-практическое занятие
2.		Изучение авторов цифровой иллюстрации интернет ресурсов	2	Учебно-практическое занятие
3.		Поиск отличительных особенностей и общего в	2	Учебно-практическое занятие

		иллюстрациях.		
4.		Индивидуальное определение стиля иллюстративной деятельности.	2	Учебно-практическое занятие
5.		Особенности зрительного восприятия текста в дизайне.	2	Учебно-практическое занятие
6.		Виды шрифтов и их применение в иллюстрации.	2	Учебно-практическое занятие
7.		Иллюстрирование в технике «леттеринг».	2	Учебно-практическое занятие
8.		Изучение основных частей шрифт	2	Учебно-практическое занятие
9.		Изучение основных частей шрифта	2	Учебно-практическое занятие
10.		Выполнение рисунка текстом	2	Учебно-практическое занятие
11.		Выполнение рисунка текстом	2	Учебно-практическое занятие
12.		Изучение стандартного компьютерного набора шрифтов	2	Учебно-практическое занятие
13.		Изучение стандартного компьютерного набора шрифтов	2	Учебно-практическое занятие
14.		Выполнение шрифтовой композиции в векторном редакторе Corel Draw	2	Учебно-практическое занятие
15.		Выполнение шрифтовой композиции в векторном редакторе Corel Draw	2	Учебно-практическое занятие
16.		Выполнение шрифтовой композиции в векторном редакторе Corel Draw	2	Учебно-практическое занятие
17.		Изучение понятия «художественный образ»	2	Учебно-практическое занятие
18.		Изучение понятия «художественный образ»	2	Учебно-практическое занятие
19.		Создание персонажа - образа шрифта с опорой на визуальное ощущение пластики текста.	2	Учебно-практическое занятие
20.		Создание персонажа - образа шрифта с опорой	2	Учебно-практическое занятие

		на визуальное ощущение пластики текста.		
21.		Что такое книжная иллюстрация	2	Учебно-практическое занятие
22.		Что такое книжная иллюстрация, определение	2	Учебно-практическое занятие
23.		Создание серии иллюстраций для произведения литературы	2	Учебно-практическое занятие
24.		Создание серии иллюстраций для произведения литературы	2	Учебно-практическое занятие
25.		Создание серии иллюстраций для произведения литературы	2	Учебно-практическое занятие
26.		Создание серии иллюстраций для произведения литературы	2	Учебно-практическое занятие
27.		Создание серии иллюстраций для произведения литературы	2	Учебно-практическое занятие
28.		Создание серии иллюстраций для произведения литературы	2	Учебно-практическое занятие
29.		Защита творческих работ	2	Учебно-практическое занятие
30.		Изучение теории гармонии	2	Учебно-практическое занятие
31.		Изучение сочетания материалов в творческой деятельности	2	Учебно-практическое занятие
32.		Выполнение дизайна альбома и его компоновка	2	Учебно-практическое занятие
33.		Выполнение дизайна альбома и его компоновка	2	Учебно-практическое занятие
34.		Защита творческих работ	2	Учебно-практическое занятие
35.		Роль QR кодов в современной жизни	2	Учебно-практическое занятие
36.		Роль приложений в современной жизни	2	Учебно-практическое занятие
37.		Выполнение иллюстрации в программе вектора с использованием QR кодов	2	Учебно-практическое занятие
38.		Выполнение иллюстрации в программе вектора с использованием QR кодов.	2	Учебно-практическое занятие
39.		Изучение интерфейса	2	Учебно-практическое

		программы Corel Draw		занятие
40.		Выполнение визитки в программе Corel Draw	2	Учебно-практическое занятие
41.		Выполнение визитки в программе Corel Draw	2	Учебно-практическое занятие
42.		Защита творческих работ	2	Учебно-практическое занятие
43.		Основы быстрого рисования	2	Учебно-практическое занятие
44.		Основы быстрого рисования	2	Учебно-практическое занятие
45.		Понятие скетчинга	2	Учебно-практическое занятие
46.		Поиск личного стиля в иллюстрировании	2	Учебно-практическое занятие
47.		Поиск личного стиля в иллюстрировании	2	Учебно-практическое занятие
48.		Выполнение быстрых набросков (10-15 мин) предметов быта.	2	Учебно-практическое занятие
49.		Выполнение быстрых набросков (10-15 мин) предметов быта.	2	Учебно-практическое занятие
50.		Поиск художественности, построение композиции в обыденных вещах.	2	Учебно-практическое занятие
51.		Поиск художественности, построение композиции в обыденных вещах.	2	Учебно-практическое занятие
52.		Поиск художественности, построение композиции в обыденных вещах.	2	Учебно-практическое занятие
53.		Поиск художественности, построение композиции в обыденных вещах.	2	Учебно-практическое занятие
54.		Просмотр и обсуждение творческих работ	2	Учебно-практическое занятие
55.		Изучение рабочих инструментов модификации в панели программы Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
56.		Изучение рабочих инструментов модификации в панели программы Adobe	2	Учебно-практическое занятие

		Photoshop		
57.		Изучение эффектов в панели программы Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
58.		Изучение эффектов в панели программы Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
59.		Работа над фотографией в Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
60.		Работа над фотографией в Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
61.		Работа над фотографией в Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
62.		Работа над фотографией в Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
63.		Работа над фотографией в Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
64.		Работа над фотографией в Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
65.		Работа над фотографией в Adobe Photoshop	2	Учебно-практическое занятие
66.		Выставка фотографий	2	Учебно-практическое занятие
67.		Изучение интерфейса программы Adobe Illustrator	2	Учебно-практическое занятие
68.		Изучение интерфейса программы Adobe Illustrator	2	Учебно-практическое занятие
69.		Создание визитки в Adobe Illustrator	2	Учебно-практическое занятие
70.		Создание визитки в Adobe Illustrator	2	Учебно-практическое занятие
71.		Представление визиток	2	Учебно-практическое занятие
72.		Влияние рекламы на потребителя	2	Учебно-практическое занятие
73.		Влияние рекламы на потребителя	2	Учебно-практическое занятие
74.		Создание рекламы личного творчества в программе Corel Draw, Adobe Illustrator.	2	Учебно-практическое занятие

75.		Создание рекламы личного творчества в программе Corel Draw, Adobe Illustrator.	2	Учебно-практическое занятие
76.		Создание рекламы личного творчества в программе Corel Draw, Adobe Illustrator.	2	Учебно-практическое занятие
77.		Защита творческой работы	2	Учебно-практическое занятие
78.		Изучение интерфейса видеоредакторов Movavi	2	Учебно-практическое занятие
79.		Создание видеоролика из иллюстраций, выполненных в программах на выбор Corel Draw/ Photoshop/ Krita	2	Учебно-практическое занятие
80.		Роль вариативности в профессии дизайнера	2	Учебно-практическое занятие
81.		Выполнение серий упражнений на развитие креативности, воображения, идеи.	2	Учебно-практическое занятие
82.		Принципы создания объектов для общего дизайна интерьера.	2	Учебно-практическое занятие
83.		Создание дизайна предмета в интерьере по выбору (декоративный объект).	2	Учебно-практическое занятие
84.		Создание дизайна предмета в интерьере по выбору (декоративный объект).	2	Учебно-практическое занятие
85.		Представление дизайнерского интерьера	2	Учебно-практическое занятие
86.		Итоговое занятие		Оформление и просмотр работ, подведение итогов.
87.	Итого 172ч.			

Итоговый мониторинг (контрольные срезы знаний)

1 модуль

1. Расскажи кто такой иллюстратор? Назови известных тебе иллюстраторов.
2. Что такое креативность? Выполни творческое задания «Текст. Слово. Буква».
3. Учимся писать стандартные шрифты Word
4. Назови основные части шрифта, в какой области дизайна применяются различные шрифты.
5. Что такое «художественный образ»
6. Что ты знаешь о книжной иллюстрации, дай определение.
7. Какие принципы рисования песком на песочных столах ты можешь назвать.
8. Какова роль мобильных устройств в жизни человека и в реализации творчества
9. Расскажи о роли Corel Draw в профессии дизайнера и рекламе
10. Назови принципы создания лаконичных объектов.
11. Расскажи о полиграфической теории.

2 модуль

1. Назови авторов цифровой иллюстрации интернет ресурсов.
2. Какие виды шрифтов ты знаешь, расскажи об их применение в иллюстрации.
3. Что такое «художественный образ»
4. Что такое книжная иллюстрация, дай определение.
5. Что такое быстрое рисование. Дай понятие скетчинга.
6. Как рекламы влияет на потребителя
7. Какова роль вариативности в профессии дизайнера
8. Какие принципы создания объектов для общего дизайна интерьера ты можешь назвать.

Оценочные и контрольно-измерительные материалы

Диагностическая карта результативности занятий

Предметные результаты

№ п/п	Критерии	Низкий уровень 1-2 балла	Средний уровень 3-4 балла	Высокий уровень 5-6 баллов
1.	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (будет знать)	Обучающийся овладел лишь начальным уровнем подготовки. Минимальный объём теоретических знаний	Объём усвоенных теоретических знаний составляет более $\frac{1}{2}$	Освоил практически весь объём знаний, предусмотренных программой за конкретный период
1.1	Знает основные изученные понятия	Знает не в полном объеме	Имеет некоторые затруднения	Знает в полном объеме
1.2	Знает средства выразительности живописи и графики: -цветовая гамма; -симметрия; -перспектива;	Знает не в полном объеме	Имеет некоторые затруднения	Знает в полном объеме
1.3	Знает основные свойства поделочных материалов и приёмы работы с ними: -пластилин; -бумага; -природные материалы	Знает не в полном объеме	Имеет некоторые затруднения	Знает в полном объеме
1.4	Знает основные элементы росписи игрушки.	Знает не в полном объеме	Имеет некоторые затруднения	Знает в полном объеме
	Другое в соответствии с прогнозируемыми результатами	Знает не в полном объеме	Имеет некоторые затруднения	Знает в полном объеме
2.	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям (будет уметь)	Обучающийся овладел лишь начальным уровнем подготовки. Минимальный объём практических У и Н	Объём усвоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$	Овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период
2.1	Применяет средства выразительности живописи и графики	Обучающийся овладел лишь начальным уровнем подготовки.	Объём усвоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$	Овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за

				конкретный период
2.2	Изображает предметы как с натуры, так и по представлению	Обучающийся овладел лишь начальным уровнем подготовки.	Объем усвоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$	Овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период
2.3	Применяет основные способы работы с бумагой, пластилином и природными материалами.	Обучающийся овладел лишь начальным уровнем подготовки.	Объем усвоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$	Овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период
	Другое в соответствии с прогнозируемыми результатами	Обучающийся овладел лишь начальным уровнем подготовки.	Объем усвоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$	Овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период

Метапредметные результаты

№ п/п	Критерии	Низкий уровень 1-2 балла	Средний уровень 3-4 балла	Высокий уровень 5-6 баллов
1.	Умение планировать и регулировать свою деятельность	Испытывает серьезные затруднения при планировании и организации работы, распределении учебного времени, нуждается в постоянном контроле и помощи педагога	Планирует и организует работу, распределяет время при поддержке (напоминании) педагога	Самостоятельно планирует и организует работу, эффективно распределяет и использует время. умеет планировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации
2.	Умение выстраивать коммуникацию	Не умеет высказать свою мысль, не корректен в общении – 1 балл Не проявляет желания высказать свои мысли, нуждается в побуждении со стороны взрослых и сверстников – 2 балла	Умеет формулировать собственные мысли, но не поддерживает разговора, не прислушивается к другим	Умеет формулировать собственные мысли, поддерживать собеседника, убеждать оппонента
3.	Умение воспринимать	Испытывает серьезные затруднения в	Слушает и слышит педагога,	Сосредоточен, внимателен, слушает

	информацию	концентрации внимания, с трудом воспринимает учебную информацию	воспринимает учебную информацию при напоминании и контроле, иногда принимает во внимание мнение других	и слышит педагога, адекватно воспринимает информацию, уважает мнение других
--	------------	--	---	---

Личностные результаты

№ п/п	Критерии	Низкий уровень 1-2 балла	Средний уровень 3-4 балла	Высокий уровень 5-6 баллов
1.	Мотивация к занятиям	Неосознанный интерес, навязанный извне или на уровне любознательности. Мотив случайный, кратковременный. Не добивается конечного результата – 1 балл. Мотивация неустойчивая, связанная с результативной стороной процесса. Интерес проявляется самостоятельно, осознанно – 2 балла	Интерес на уровне увлечения. Устойчивая мотивация. Проявляет интерес к проектной деятельности	Четко выраженные потребности. Стремление глубоко изучить предмет. Увлечение проектной деятельностью – 6 баллов
2.	Творческая активность	Интерес к творчеству, инициативу не проявляет. Не испытывает радости от открытия. Отказывается от поручений, заданий – 1 балл. Инициативу проявляет редко. Испытывает потребность в получении новых знаний, в открытии для себя новых способов деятельности, но по настроению – 2 балла	Есть положительный эмоциональный отклик на успехи свои и коллектива. Проявляет инициативу, но не всегда. Может придумать интересные идеи, но часто не может оценить их и выполнить.	Вносит предложения по развитию деятельности объединения. Легко, быстро увлекается творческим делом. Обладает оригинальностью мышления, богатым воображением, развитой интуицией, гибкостью мышления, способностью к рождению новых идей.
3.	Сформированность познавательного интереса	Интересуется только практическим процессом. Полностью отсутствует интерес к теории. Выполняет	Есть интерес к выполнению сложных заданий. По настроению изучает дополнительную	Есть потребность в выполнении сложных заданий. Увлекается специальной литературой по направлению детского

		знакомые задания.	литературу.	объединения.
4.	Владение культурой ЗОЖ	Отсутствует интерес к безопасному и здоровому образу жизни	Есть интерес к безопасному и здоровому образу жизни	Имеет сформированную установку на безопасный, здоровый образ жизни

Система отслеживания результатов усвоения материала

№	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 Krita	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 изобразительной грамоты	Не знает основ композиции (неверно располагает на листе изображения), рисунка (неверная штриховка, светотень или тон), живописи (работа ведется не послойно, не умеет создавать плавный переход цвета)	Знает правила работы с рисунком, но испытывает затруднения	Хорошо владеет рисунком, живописными навыками, чётко выполняет работу

