

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»
(МБОУ ДО «БЦДО»)

ПРИНЯТА
на заседании педагогического совета
протокол от 29.05.2026 г. №5

УТВЕРЖДЕНА
приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от 29.05.2026 г. № 68

Дополнительная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Я – иллюстратор»

Срок реализации программы: 2 года
Возраст обучающихся, на который рассчитана данная программа – 9-12 лет

Разработчик программы:
Яламова Вероника Олеговна
педагог дополнительного образования

г. Бокситогорск
2026 год

Оглавление

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ	4
I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	5
Направленность программы	5
Уровень дополнительной общеразвивающей программы	6
Актуальность	6
Педагогическая целесообразность	7
Отличительные особенности программы	7
Цель программы	9
Задачи программы	9
Обучающие	9
Развивающие	9
Воспитательные	9
Адресат программы	12
II. ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	13
III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	15
Предметные результаты:	15
Метапредметные результаты:	15
Личностные результаты:	15
IV. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ	15
V. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ	17
1 год обучения «Основы иллюстрации»	17
2 год обучения «Основы работы с графическими редакторами»	17
VI. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ	18
1 год обучения: Основы иллюстрации	18
2 год обучения: Основы работы с графическими редакторами	19
VII. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	21
1 год обучения	21
2 год обучения	22
VIII. МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ	23
IX. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА	24
X. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	25
Список литературы для педагога:	25
Список литературы для обучающихся и родителей:	25
Интернет-ресурсы и цифровые базы данных:	26
Контрольно-измерительные материалы для проведения текущего контроля обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе «Я - иллюстратор»	
1 год обучения	27
2 год обучения	28
Диагностические карты	30
1 год обучения	30

2 год обучения.....	30
Словарь терминов и понятий программы «Я — иллюстратор»	31
Приложение 4.....	34

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование	«Я - иллюстратор»
Тип	Модифицированная
Направленность	художественная
Срок реализации	2 года
Возраст обучающегося	9-12 лет
Дата разработки программы	2026 г.
Изменения, вносимые в программу	
Дата	Вносимые изменения

РЕЗУЛЬТАТИВНОСТЬ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Дата	Наименование мероприятия	Результат

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Я - иллюстратор» разработана в соответствии с нормативно - правовыми документами:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р;
- Письмом Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Минобрнауки РФ от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Национальным проектом «Молодежь и дети», разработанным в соответствии с Указом Президента Российской Федерации от 7 мая 2024 года №309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года»;
- Уставом МБОУ ДО «БЦДО»;
- Распоряжением Правительства РФ «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» № 996-р от 29.05.2015 г.;
- Положением о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления обучающихся муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования»;
- Положением о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся в муниципальном бюджетном образовательном учреждении дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования»;
- СанПиН 1.2.3685-21 № 2 от 28.01.2021 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- СП 2.4.2.4283-26 №19 от 02.06.2026 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Направленность программы - художественная.

Дополнительная общеразвивающая программа «Я - иллюстратор» является модифицированной программой. Она разработана путем адаптации и переработки существующих образовательных практик и методических материалов.

Уровень дополнительной общеразвивающей программы

Содержание программы соответствует базовому уровню освоения. Предполагает использование и реализацию таких форм организации материала, которые допускают освоение специализированных знаний и языка, гарантированно обеспечивают трансляцию общей и целостной картины в рамках содержательно – тематического направления программы.

Актуальность

Актуальность программы обусловлена следующими факторами:

1. Рост спроса на иллюстраторов. В современном мире иллюстрации используются повсеместно: в книгах, журналах, веб-сайтах, мобильных приложениях, рекламе, играх. Спрос на квалифицированных иллюстраторов постоянно растёт.

2. Развитие цифровых технологий. Цифровая иллюстрация становится всё более популярной. Программа даёт возможность освоить современные инструменты и технологии, востребованные на рынке труда.

3. Важность визуального контента. В эпоху информационного перенасыщения визуальная коммуникация играет ключевую роль. Умение создавать качественные иллюстрации — ценный навык для любого человека, независимо от профессии.

4. Потребность в творческой самореализации. Программа предоставляет возможность раскрыть творческий потенциал, выразить себя через искусство, развить воображение и креативное мышление.

5. Междисциплинарность. Навыки иллюстрации полезны в смежных областях: дизайне, анимации, архитектуре, педагогике. Они расширяют профессиональные перспективы обучающихся.

6. Программа является целостным интегрированным курсом, который включает в себя первоначальные знания об основах рисунка, композиции, цвета, дети учатся работать с разными материалами и инструментами. Задания нацелены на поиск нестандартных решений, развитие фантазии и воображения, изучение работ известных иллюстраторов и художников, анализ стилей и направлений способствуют развитию чувства прекрасного, развитие мелкой моторики и координации: работа с кистями, карандашами, улучшает мелкую моторику и зрительно-моторную координацию.

Помимо вышесказанного, программа нацелена на воспитание усидчивости и целеустремлённости (создание законченных иллюстраций требует времени и терпения, что учит доводить начатое до конца), и развитие коммуникативных навыков (обсуждение работ, участие в выставках и конкурсах, совместная работа

над проектами способствуют развитию умения выражать свои мысли и слушать других), профессиональная ориентация (программа помогает определиться с будущей профессией в сфере искусства и дизайна, даёт представление о специфике работы иллюстратора), психологическая разгрузка (творческая деятельность служит эффективным средством снятия стресса и эмоционального напряжения).

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы «Я - иллюстратор» заключается в том, что она использует изобразительное искусство как инструмент для всестороннего развития ребенка 9–12 лет.

- Развитие мышления: Изучение перспективы и композиции тренирует пространственное воображение и логику. Работа над иллюстрацией к тексту развивает аналитические способности и умение выделять главное.
- Формирование характера: Необходимость доводить рисунок до конца воспитывает усидчивость, терпение и целеустремленность. Обсуждение работ в группе учит конструктивной критике, умению слушать других и отстаивать свое мнение без агрессии.
- Снятие напряжения: Творческий процесс служит психологической разгрузкой после школьных уроков, позволяя ребенку безопасно выразить свои эмоции через цвет и форму.
- Ранняя профориентация: Программа показывает детям практическое применение рисования (книги, игры, реклама), помогая им понять востребованность творческих навыков в современном мире и определиться с будущими интересами.

Программа позволяет педагогу не просто научить ребенка «рисовать красиво», а развить его интеллект, эмоциональную сферу и коммуникативные навыки через увлекательную проектную деятельность.

Отличительные особенности программы

Программа комплексно объединяет академическую школу рисунка с современными цифровыми технологиями.

1. От теории к реальному проекту (Интеграция подходов).

Дети не изучают композицию или цвет как сухую теорию. Каждое правило сразу применяется в деле: сегодня ученик разбирает цветовой круг Иттена, а завтра использует его для создания обложки музыкального альбома в графическом редакторе. Такой подход помогает ребенку осознать рисунок как универсальный инструмент решения задач — будь то создание стикеров для мессенджера, принта для футболки (мерча) или визуализация героя собственной книги.

2. Спиральный принцип обучения с гибкостью маршрута.

Материал построен по системе расширяющихся кругов. В первом году дети узнают базовые законы перспективы и формы, во втором — возвращаются к ним уже при создании сложных цифровых иллюстраций, добавляя объем и детализацию. При этом программа сохраняет целостность: каждый учебный год

завершается созданием законченного продукта. Педагог может варьировать сложность заданий внутри группы, выстраивая индивидуальный маршрут так, чтобы начинающему дать больше упражнений на постановку руки, а опытному — задачу на поиск уникального стиля.

3. Проектно-ориентированный результат.

Главный итог курса — не папка разрозненных этюдов, а готовый продукт. Учащиеся проходят полный цикл производства: от генерации идеи и поиска референсов до финальной верстки мини-книги, серии открыток или цифрового комикса. Это учит детей видеть процесс целиком и нести ответственность за конечный результат.

4. Междисциплинарность и широкий кругозор.

Иллюстрация выступает связующим звеном между школьными предметами:

- Литература: оживление персонажей прочитанных произведений.
- История искусств: изучение стилей разных эпох через копирование приемов мастеров.
- Естествознание: научная иллюстрация (рисование растений или насекомых с сохранением биологических деталей).
- Информатика: освоение алгоритмов работы в графических программах. Это позволяет детям увидеть искусство не изолированно, а как часть общей культуры человечества.

5. Имитация профессиональной среды «Творческий заказник».

На занятиях создаются условия, близкие к реальной работе дизайнера. Дети учатся работать с упрощенным «брифом заказчика»: например, педагог ставит задачу нарисовать афишу для школьной ярмарки, где нужно учесть целевую аудиторию (родителей и малышей), яркость цветов и читаемость текста издали. Так формируется понимание прикладного характера рисунка — он должен не просто украшать, но и решать конкретную коммуникационную задачу.

6. Развитие метанавыков (Soft Skills).

Параллельно с умением держать кисть или стилус у ребенка формируются ключевые жизненные компетенции:

- Креативное мышление: поиск нестандартных визуальных метафор.
- Тайм-менеджмент: соблюдение внутренних дедлайнов проекта (эскиз/лайн/колор).
- Публичные выступления: защита своих идей перед группой и умение конструктивно воспринимать критику.
- Командная работа: выполнение совместных муралов или серий иллюстраций, объединенных одной темой.

Таким образом, программа «Я - иллюстратор» представляет собой актуальную, педагогически целесообразную и дифференцируемую систему обучения, которая способствует развитию художественных способностей, творческого потенциала и профессиональных навыков у обучающихся разных уровней подготовки.

Цель программы

Создать условия для творческого развития личности и формирования практических навыков создания авторских иллюстраций через освоение законов композиции, цветоведения и базовых инструментов цифровой графики.

Задачи программы

Для достижения поставленной цели необходимо решить три взаимосвязанных группы задач:

Обучающие:

- сформировать у обучающихся системные базовые знания и практические навыки в области изобразительного искусства, включая основы композиции, цветоведения, перспективы и упрощенной анатомии;
- научить работать с широким спектром художественных материалов и инструментов, как традиционных (карандаш, акварель, гуашь), так и цифровых (графический планшет, компьютер);
- обучить основам работы в ключевых графических редакторах (Krita, Inkscape) для решения задач цифрового рисования и обработки изображений;
- сформировать навыки создания законченных иллюстраций: от генерации идеи и создания эскизов до разработки финального изображения в едином стиле;
- научить анализировать визуальную информацию, понимать язык иллюстрации и применять полученные знания для решения творческих и прикладных задач (например, создание книжной иллюстрации, концепт-арта).

Развивающие:

- развить образное и пространственное мышление, воображение, фантазию и креативность через выполнение творческих заданий;
- развить наблюдательность, внимание к деталям, цветовосприятие и умение видеть красоту окружающего мира;
- способствовать развитию коммуникативных навыков, умения работать в команде (при выполнении групповых проектов) и конструктивно воспринимать обратную связь в процессе обсуждения работ;
- развить аналитические способности: научить анализировать собственные работы и произведения известных иллюстраторов, выявлять их стилистические особенности;
- способствовать развитию навыков самопрезентации и публичных выступлений через защиту своих проектов.

Воспитательные:

- воспитывать трудолюбие, усидчивость, терпение и целеустремлённость через выполнение многоэтапных творческих проектов, требующих доведения начатого дела до конца;
- сформировать чувство ответственности за результаты своего труда, аккуратность в работе с материалами и инструментами;

- воспитать уважение к собственному творчеству и творчеству других, умение объективно оценивать свои успехи и достижения товарищей;
- способствовать формированию устойчивого интереса к искусству, творческой деятельности и профориентации в сфере дизайна и иллюстрации;
- создать в коллективе атмосферу эмоционального комфорта, взаимного уважения и психологической безопасности, способствующую максимальной творческой самореализации каждого обучающегося.

Обучающие, развивающие и воспитательные задачи направлены на формирование универсальных учебных действий (УУД): личностных, регулятивных, познавательных, коммуникативных.

Соотношение этих групп УУД с группами планируемых результатов и задачами программы представлено в таблице ниже:

Универсальные учебные действия	Планируемые результаты	Задачи программы
Личностные	Личностные	Воспитательные
- уважительное отношение к творческому наследию других и к собственному художественному стилю; - понимание искусства как инструмента самовыражения; - определение цели творческой деятельности через создание проектов, имеющих практическое применение (например, разработка обложки книги, создание стикеров или открыток); - способность конструктивно воспринимать критику со стороны педагога и сверстников; - соблюдение этических норм цифрового пространства при использовании визуального материала; - готовность к преодолению творческих трудностей (например, при возникновении проблем с выполнением рисунка); - завершение проектов для включения в портфолио.	- проявляет познавательный интерес к искусству и творческой деятельности; - осознанно относится к учёбе, понимает ценность образования; - умеет организовывать своё время и силы, доводить начатое дело до конца; - проявляет настойчивость, дисциплинированность и самостоятельность; - умеет преодолевать стеснение, публично представлять и защищать свои творческие проекты; - развиты креативность, внимание, память, усидчивость и мелкая моторика рук.	- воспитать трудолюбие, усидчивость, терпение и целеустремленность через выполнение многоэтапных творческих проектов, требующих доведения начатого дела до конца; - сформировать чувство ответственности за результаты своего труда, аккуратность в работе с материалами и инструментами; - воспитать уважение к собственному творчеству и творчеству других, умение объективно оценивать свои успехи и достижения товарищей; - способствовать формированию устойчивого интереса к искусству, творческой деятельности и профориентации в сфере дизайна и иллюстрации; - создать в коллективе атмосферу эмоционального комфорта, взаимного уважения и психологической безопасности, способствующую максимальной творческой самореализации каждого обучающегося.
Регулятивные:	Метапредметные	Развивающие

- самостоятельное определение темы иллюстрации или постановка задачи персонажу; - разработка плана работы и распределение времени на выполнение задания в рамках учебного процесса; - сопоставление результатов своей работы с заданным образцом или первоначальным замыслом; - самостоятельное устранение ошибок, связанных с перспективой или цветовой гаммой; - объективная оценка сильных и слабых сторон выполненной работы; - презентация итогового проекта перед аудиторией; - усидчивость при выполнении монотонных задач; - контроль эмоциональных реакций в случае неудач. Познавательные: - поиск и отбор визуального материала, а также анализ произведений известных иллюстраторов; - использование эскиза в качестве технического чертежа будущего произведения; - работа со слоями в графических редакторах; - поиск нестандартных решений. Коммуникативные: - формулировать собственное мнение и позицию; - задавать вопросы; - допускать возможность существования у людей различных точек зрения, в том числе не совпадающих с его собственной; - договариваться и приходить к общему	- умеет ориентироваться в содержании теоретических понятий программы и применять их на практике; - самостоятельно ставит цели, планирует этапы творческой задачи и оценивает результат; - работает индивидуально и в коллективе над общим проектом; - высказывает своё мнение, аргументированно оценивает собственную работу и работы товарищей; - умеет критически осмысливать информацию, находить нестандартные творческие решения; - развиты навыки творческого мышления и воображения.	- развить образное и пространственное мышление, воображение, фантазию и креативность через выполнение творческих заданий; - развить наблюдательность, внимание к деталям, цветовосприятие и умение видеть красоту окружающего мира; - способствовать развитию коммуникативных навыков, умения работать в команде (при выполнении групповых проектов) и конструктивно воспринимать обратную связь в процессе обсуждения работ; - развить аналитические способности: научить анализировать собственные работы и произведения известных иллюстраторов, выявлять их стилистические особенности; - способствовать развитию навыков самопрезентации и публичных выступлений через защиту своих проектов.
--	--	--

решению в совместной трудовой, творческой деятельности.		
	Предметные - соблюдает правила техники безопасности при работе с художественными материалами и компьютерной техникой; - понимает основы иллюстрации как вида искусства и имеет представление о профессии художника-иллюстратора; - владеет базовыми навыками работы в графических редакторах (Krita, Inkscape); - знает и применяет принципы построения композиции и перспективы; - использует теорию цвета для передачи настроения и характера в работе; - умеет создавать и разрабатывать персонажа (силуэт, пропорции, эмоции); - ориентируется в истории развития иллюстрации и художественных стилях; - понимает основы создания книжной иллюстрации (вёрстка, макет); - применяет основы проектной деятельности (от идеи до готового продукта).	Обучающие - сформировать у обучающихся системные базовые знания и практические навыки в области изобразительного искусства, включая основы композиции, цветоведения, перспективы и упрощенной анатомии. - научить работать с широким спектром художественных материалов и инструментов, как традиционных (карандаш, акварель, гуашь), так и цифровых (графический планшет, компьютер). - обучить основам работы в ключевых графических редакторах (Krita, Inkscape) для решения задач цифрового рисования и обработки изображений. - сформировать навыки создания законченных иллюстраций: от генерации идеи и создания эскизов до разработки финального изображения в едином стиле. научить анализировать визуальную информацию, понимать язык иллюстрации и применять полученные знания для решения творческих и прикладных задач.

Адресат программы

Возраст учащихся, на который рассчитана данная программа – 9-12 лет.

Минимальный возраст детей для зачисления на обучение – 9 лет.

На обучение по дополнительной общеразвивающей программе «Я - иллюстратор» принимаются все желающие, достигшие возраста 9 лет.

Приём детей осуществляется на основании Положения о правилах приема, порядке и основаниях перевода, отчисления и восстановления учащихся

муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

Зачисление в объединения, обучение в которых уже осуществляется более 4 месяцев, производится на основе заявления и результатов входящей аттестации. Наполняемость группы: не менее 15 человек.

Особенности состава учащихся: неоднородный (смешанный); постоянный.

II. ОРГАНИЗАЦИОННО - ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Срок реализации программы: 2 года.

Объем программы: 142 часа

1 год обучения: 70 часов;

2 год обучения: 72 часа;

Количество занятий и учебных часов в неделю: 2 занятия по 2 часа.

Продолжительность занятия: 45 минут.

Продолжительность перемен: 10 минут

Форма обучения: очная.

Формы организации образовательного процесса:

Форма проведения занятий: комбинированное занятие (сочетание теории, демонстрации приемов педагогом и практической работы), итоговый проектный семинар.

Форма организации деятельности обучающихся:

Преимущественно — групповая (для обмена опытом и коллективного обсуждения работ).

Индивидуально-групповая (фронтальная работа над общей темой при индивидуальном темпе выполнения).

Парная (взаимопроверка эскизов, создание совместных диптихов или серий иллюстраций).

В ходе реализации программы используются различные методы и формы обучения:

Для достижения поставленной цели и реализации задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический (штриховка, монохромная живопись, работа с тоном, тушевка и др.);
- частично-поисковый (нет четкой инструкции, есть творческая проблема, которую нужно решить, комбинируя различные техники в рисовании);
- проектная деятельность (командная работа обучающихся);
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления);
- игровой (дидактические игры).

Предложенные методы работы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач и основаны на проверенных методиках и сложившихся традициях изобразительного творчества.

Используемые образовательные технологии:

- Технология смешанного обучения (Blended Learning): сочетание традиционной «живой» графики с цифровой. Сканирование ручных эскизов для дальнейшей доработки на компьютере.
- Технология развития критического мышления: обсуждение работ по схеме «Что вижу → Что чувствую → Как это сделано».
- Арт-педагогика и элементы арт-терапии: использование рисования как способа психологической разгрузки и выражения подавленных эмоций через цвет и форму.
- ТРИЗ-педагогика (Теория решения изобретательских задач): поиск нестандартных визуальных метафор (как показать «тяжелый характер» через фактуру камня или острые углы).
- Информационно-коммуникационные технологии (ИКТ): использование графических редакторов (Krita, Inkscape), проектора для разбора ошибок в режиме реального времени и поиска референсов в сети интернет.

Уровень подготовки обучающихся: Программа рассчитана на разный уровень входа:

- Для **начинающих**: дается пошаговый разбор основ, исключается страх «чистого листа».
- Для **продолжающих**: предлагаются усложненные вариации заданий (усложненная композиция, многослойная живопись, детализированный концепт-арт). Предусмотрен дифференцированный подход: внутри одной группы дети могут выполнять задачи разной степени сложности на одну и ту же тему.

Индивидуальные особенности восприятия информации: в процессе обучения используются методы, задействующие разные каналы восприятия:

- Для **визуалов**: подробные презентации, схемы построения, репродукции картин мастеров, демонстрация каждого этапа работы на мольберте/экране.
- Для **аудиалов**: развернутые устные объяснения теории, совместное обсуждение работ, использование музыкального фона для передачи настроения картины.
- Для **кинестетиков**: частая смена материалов (работа кистью, мастихином, углем, пальцами), тактильное взаимодействие с бумагой и фактурами красок, упражнения на разминку рук.

Технические возможности реализации: Программа носит гибридный характер (**Mixed Media**) и реализуется двумя способами:

- **Традиционная форма**: классическое рисование на бумаге и холсте красками, карандашами и мягкими материалами.
- **Нетрадиционная (цифровая) форма**: создание иллюстраций на компьютере или планшете. При этом цифровой рисунок опирается на те же законы композиции и цвета, что и традиционный, обеспечивая преемственность навыков.

III. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Предметные результаты:

- соблюдает правила техники безопасности при работе с художественными материалами и компьютерной техникой;
- понимает основы иллюстрации как вида искусства и имеет представление о профессии художника-иллюстратора;
- владеет базовыми навыками работы в графических редакторах (Krita, Inkscape);
- знает и применяет принципы построения композиции и перспективы;
- использует теорию цвета для передачи настроения и характера в работе;
- умеет создавать и разрабатывать персонажа (силуэт, пропорции, эмоции);
- ориентируется в истории развития иллюстрации и художественных стилях;
- понимает основы создания книжной иллюстрации (вёрстка, макет);
- применяет основы проектной деятельности (от идеи до готового продукта).

Метапредметные результаты:

- умеет ориентироваться в содержании теоретических понятий программы и применять их на практике;
- самостоятельно ставит цели, планирует этапы творческой задачи и оценивает результат;
- работает индивидуально и в коллективе над общим проектом;
- высказывает своё мнение, аргументированно оценивает собственную работу и работы товарищей;
- умеет критически осмысливать информацию, находить нестандартные творческие решения;
- развиты навыки творческого мышления и воображения.

Личностные результаты:

- проявляет познавательный интерес к искусству и творческой деятельности;
- осознанно относится к учёбе, понимает ценность образования;
- умеет организовывать своё время и силы, доводить начатое дело до конца;
- проявляет настойчивость, дисциплинированность и самостоятельность;
- умеет преодолевать стеснение, публично представлять и защищать свои творческие проекты;
- развиты креативность, внимание, память, усидчивость и мелкая моторика рук.
- проявляет познавательный интерес к искусству и творческой деятельности;
- осознанно относится к учёбе, понимает ценность образования;
- умеет организовывать своё время и силы, доводить начатое дело до конца;
- проявляет настойчивость, дисциплинированность и самостоятельность;
- умеет преодолевать стеснение, публично представлять и защищать свои творческие проекты;
- развиты креативность, внимание, память, усидчивость и мелкая моторика рук.

IV. СИСТЕМА ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Система оценки результатов освоения программы состоит из текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

Текущий контроль обучающихся проводится с целью установления фактического уровня теоретических знаний и практических умений и навыков по темам (разделам) дополнительной общеразвивающей программы.

Текущий контроль успеваемости обучающихся осуществляется педагогом по каждой изученной теме.

Достигнутые обучающимися умения и навыки заносятся в диагностическую карту.

Текущий контроль по программе проводится в следующих формах: опрос, наблюдение, практическая работа, защита проекта.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится с целью повышения ответственности педагогов и обучающихся за результаты образовательного процесса, за объективную оценку усвоения обучающимися дополнительной общеразвивающей программы.

Промежуточная аттестация проводится как оценка результатов обучения за определённый промежуток учебного времени – учебный год.

Промежуточная аттестация обучающихся осуществляется администрацией Учреждения.

Промежуточная аттестация обучающихся включает в себя проверку теоретических знаний и практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация обучающихся проводится в следующих формах: тест, практическая работа.

Критерии оценки уровня теоретической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся освоил практически весь объём знаний 100-80%, предусмотренных программой за конкретный период; специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием;
- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных знаний составляет 70-50%; сочетает специальную терминологию с бытовой;
- низкий уровень – обучающийся овладел менее чем 50% объёма знаний, предусмотренных программой; ребёнок, как правило, избегает употреблять специальные термины;
- программу не освоил – обучающийся овладел менее чем 20% объёма знаний, предусмотренных программой.

Критерии оценки уровня практической подготовки:

- высокий уровень – обучающийся овладел на 100-80% умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период; работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества;

- средний уровень – у обучающегося объём усвоенных умений и навыков составляет 70-50%; работает с оборудованием с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца;
- низкий уровень - ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с оборудованием; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога;
- программу не освоил - обучающийся овладел менее чем 20% предусмотренных программой объёма умений и навыков.

V. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 год обучения «Основы иллюстрации»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1.	Введение в иллюстрацию	4	4	-	Опрос, наблюдение, практическая работа
2.	Основы графики и композиции	26	8	18	Опрос, наблюдение, практическая работа
3.	Цвет и колористика	16	4	12	Опрос, наблюдение, практическая работа
4.	Работа с персонажем	12	2	10	Опрос, наблюдение, практическая работа
5.	Жанры иллюстрации	4	2	2	Опрос, наблюдение, практическая работа
6.	Итоговая проектная работа	6	2	4	Опрос, практическая работа, защита проекта
	Промежуточная аттестация	2	-	2	Тест, практическая работа
	Итого:	70	22	48	

2 год обучения «Основы работы с графическими редакторами»

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
7.	Композиция в цифровой среде: Динамика, статика и фокус	16	6	10	Опрос, наблюдение, практическая работа
8.	Цифровая живопись и колористика в Krita	22	10	12	Опрос, наблюдение, практическая работа
9.	Стилистика, авторский почерк и стилизация	16	6	10	Опрос, наблюдение, практическая работа
10.	Прикладная иллюстрация и итоговый проект	16	6	10	Опрос, практическая работа, защита проекта

	Промежуточная аттестация	2	-	2	Тест, практическая работа
	Итого:	72	28	44	

VI. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения: Основы иллюстрации

Раздел 1. Введение в иллюстрацию (4 часа)

Тема 1.1. Знакомство с профессией иллюстратора

Теория: Знакомство с профессией иллюстратора (история иллюстрации, виды иллюстраций, обзор стилей.)

Практика: Входящая диагностика. Базовые навыки владения карандашом. Линия, штрих, нажим. Упражнения на постановку руки.

Тема 1.2. Техника безопасности и организация рабочего места

Теория: Техника безопасности и организация рабочего места (правила работы с материалами и инструментами, основы эргономики.)

Практика: Опрос.

Раздел 2. Основы графики и композиции (26 часов)

Тема 2.1. Линия, пятно, форма

Теория: Линия, пятно, форма.

Практика: Упражнения на передачу объёма и фактуры.

Тема 2.2. Основы композиции

Теория: Основы композиции.

Практика: Упражнения на отработку правила третей, золотого сечения, равновесия в кадре.

Тема 2.3. Перспектива

Теория: Перспектива.

Практика: Упражнения на отработку одноточечной и двухточечной перспективы, построение простых объектов.

Тема 2.4. Ритм и динамика в композиции

Теория: Ритм и динамика в композиции.

Практика: Создание композиций с разной эмоциональной нагрузкой.

Раздел 3. Цвет и колористика (16 часов)

Тема 3.1. Основы цветоведения

Теория: Основы цветоведения.

Практика: Создание работ по темам: цветовой круг, основные и дополнительные цвета, тёплые и холодные оттенки.

Тема 3.2. Цветовые гармонии

Теория: Цветовые гармонии.

Практика: Создание работ, включающие себя монохромные, аналоговые, комплементарные сочетания.

Тема 3.3. Цвет и настроение

Теория: Цвет и настроение.

Практика: Упражнение на передачу эмоций через цвет, работа с палитрой.

Раздел 4. Работа с персонажем (12 часов)

Тема 4.1. Основы построения фигуры

Теория: Основы построения фигуры.

Практика: Создание работы с подробным разбором пропорций человека и животных, упрощённые формы.

Тема 4.2. Мимика и эмоции

Теория: Мимика и эмоции.

Практика: Изображение 6 базовых эмоций, язык тела.

Тема 4.3. Стилизация персонажей

Теория: Стилизация персонажей.

Практика: Упражнения на отработку реалистичных, мультяшных, абстрактных стилей.

Раздел 5. Жанры иллюстрации (4 часа)

Тема 5.1. Натюрморт и предметная иллюстрация

Теория: Натюрморт и предметная иллюстрация.

Практика: Композиция, свет и тень.

Тема 5.2. Пейзаж

Теория: Пейзаж.

Практика: Линейная и воздушная перспектива, работа с планами.

Тема 5.3. Книжная иллюстрация

Теория: Книжная иллюстрация.

Практика: Визуализация коротких текстов, создание серии из 2–3 иллюстраций.

Раздел 6. Итоговая проектная работа (6 часов)

Тема 6.1. Разработка концепции

Теория: Разработка концепции: выбор темы, сбор референсов, эскизы.

Тема 6.2. Выполнение иллюстрации

Практика: Выполнение иллюстрации, работа над финальным вариантом в выбранной технике.

Тема 6.3. Презентация проекта

Теория: Презентация проекта.

Практика: Защита работы, обсуждение результатов.

2 год обучения: Основы работы с графическими редакторами

Раздел 7. Композиция в цифровой среде: Динамика, статика и фокус (16 часов)

Тема 7.1. Вводное занятие.

Теория: Техника безопасности при работе с ПК. Интерфейс Krita/Inkscape. Обзор панелей инструментов, холста, горячих клавиш. Настройка рабочего пространства иллюстратора.

Тема 7.2. Динамика и статика. Анализ классических произведений через цифровые слои.

Теория: Анализ классических произведений через цифровые слои. Правило диагоналей для динамики, вертикали/горизонтالي для статики.

Практика: Копирование фрагментов картин известных художников на разные слои для анализа линий движения. Создание собственных динамичных и статичных композиций из простых фигур.

Тема 7.3. Кадрирование и фокус.

Теория: Кадрирование и фокус. Управление вниманием зрителя. Инструмент: Инструмент «Кадрирование» (Crop).

Практика: Кадрирование готовых работ под форматы книжной обложки, аватара и широкого баннера. Использование резкости и контраста для выделения фокуса.

Тема 7.4. Серия иллюстраций.

Теория: Серия иллюстраций. Связный визуальный нарратив.

Практика: Проектная работа. Создание серии из 3–5 картинок на одну тему (например, раскадровка басни или комикс), объединенных общим освещением и героями. Работа со слоями-макетами.

Раздел 8. Цифровая живопись и колористика в Krita (22 часа)

Тема 8.1. Цветовая гармония.

Теория: Цветовая гармония. Работа с цветовыми профилями RGB/CMYK. Инструменты: Палитра, цветовой круг, заливка (Fill).

Практика: Создание единой палитры для проекта. Ограничение себя 3–5 цветами.

Тема 8.2. Работа с текстурами и фактурами.

Теория: Работа с текстурами и фактурами. Имитация материалов. Инструменты: Текстурные кисти Krita, режимы наложения слоев (Multiply, Overlay).

Практика: Создание паттернов коры дерева, ткани, камня. Наложение фактур на векторные формы.

Тема 8.3. Цифровая колористика.

Теория: Цифровая колористика. Светотень цветом.

Практика: Работа с теплыми и холодными оттенками света. Кастомизация кистей под задачи живописца. Рисование объема предмета только за счет изменения температуры цвета.

Тема 8.4. Практическая работа по живописи.

Практика: Выполнение натюрморта в технике Digital Painting с применением изученных режимов наложения и текстур.

Раздел 9. Стилистика, авторский почерк и стилизация (16 часов)

Тема 9.1. Стили иллюстрации. Реализм vs Гиперреализм.

Теория: Стили иллюстрации. Реализм vs Гиперреализм. Анализ: Изучение работ современных цифровых художников.

Практика: Упражнения на детализацию кожи, волос, металла.

Тема 9.2. Графический стиль. Минимализм, линейная графика, силуэты.

Теория: Графический стиль. Минимализм, линейная графика, силуэты. Переход к Inkscape. Инструменты: Кривые Безье (Pen Tool), заливка контуров.

Практика: Создание логотипов-персонажей, иконок в плоском стиле (Flat Design).

Тема 9.3. Поп-арт и ретростили. Яркие контрасты и повторения.

Теория: Поп-арт и ретростили. Яркие контрасты и повторения.

Практика: Работа с плашечными цветами. Эффект растра (полутонов). Создание постера в духе Энди Уорхола.

Тема 9.4. Авторский стиль: Поиск индивидуальной манеры.

Теория: Авторский стиль: Поиск индивидуальной манеры.

Практика: Эксперименты с пропорциями лица и тела. Создание автопортрета в необычной технике. Сбор мудборда собственного стиля.

Раздел 10. Прикладная иллюстрация и итоговый проект (16 часов)

Тема 10.1. Рекламная иллюстрация. Коммуникация идеи.

Теория: Рекламная иллюстрация. Коммуникация идеи.

Практика: Создать афишу вымышленного события (концерта, выставки). Лаконичность, читаемый шрифт (текст добавляется в редакторе), сильный образ.

Тема 10.2. Итоговая проектная работа.

Теория: Серия иллюстраций (книжный разворот или мини-комикс)

Практика: Самостоятельный выбор темы. Разработка от эскизов до чистовой цифровой покраски в едином стиле. Подготовка файлов к печати/публикации. Защита проекта.

Выставка лучших работ года. Оформление портфолио.

VII. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Приёмы и методы	Дидактические материалы и ТСО	Формы подведения итогов
Раздел 1. Введение в иллюстрацию Знакомство с профессией. ТБ.	Комбинированное	Объяснительно-иллюстративный, игровой (викторина «Угадай художника»).	Ноутбук, проектор, презентация со стилями иллюстрации, памятка по ТБ.	Опрос, наблюдение, практическая работа
Раздел 2. Основы графики и композиции Линия, пятно, перспектива, светотень.	Практическое Комбинированное	Репродуктивный (работа по образцу), упражнения на штриховку, построение по сетке.	Бумага А4/А3, простые карандаши (НВ, 2В, 4В), ластик, клячка, муляжи геометрических фигур (куб, шар).	Опрос, наблюдение, практическая работа

Раздел 3. Цвет и колористика Цветовой круг, гармония, настроение.	Комбинированное	Исследовательский (смешивание красок), цветовой тренинг, ассоциативный метод.	Гуашь/акварель, палитры, кисти, баночки для воды, цветовые схемы-карточки, репродукции картин (Матисс, Ван Гог).	Опрос, наблюдение, практическая работа
Раздел 4. Работа с персонажем Пропорции, эмоции, силуэт.	Практическое Комбинированное	Частично-поисковый, метод преувеличения (кариатура), анализ формы.	Зеркала (для изучения мимики), фото людей и животных, калька для упрощения форм, фломастеры, тушь.	Опрос, наблюдение, практическая работа
Раздел 5. Жанры иллюстрации Книжная иллюстрация, пейзаж.	Комбинированное	Проектный метод, работа с текстом (визуализация прочитанного), пленэрные зарисовки (если возможно).	Тексты басен/сказок, книги с хорошими иллюстрациями, пастель или уголь для пейзажа.	Опрос, наблюдение, практическая работа
Раздел 6. Итоговая проектная работа	Комбинированное	Самоконтроль.	Все накопленные за год материалы, ножницы, клей, бумага для верстки макета.	Опрос, практическая работа, защита проекта

2 год обучения

Раздел, тема	Форма занятия	Приёмы и методы	Дидактические материалы и ТСО	Формы подведения итогов
Раздел 7. Композиция в цифровой среде: Динамика, статика и фокус Динамика, кадрирование, серия.	Комбинированное	Демонстрация приемов ПО, копирование слоев, кейс-метод (анализ афиш фильмов).	ПК/Ноутбук с Krita/Inkscape, графический планшет, проектор, папка с референсами кино/мультипликации.	Опрос, наблюдение, практическая работа

Раздел 8. Цифровая живопись и колористика в Krita Текстуры, колористика.	Комбинированное	Метод повторения мазка, настройка кистей (Brush Editor), работа режимами наложения (Multiply, Overlay).	Наушники (для концентрации), ноутбуки, файлы-образцы слоев файлов. krita.	Опрос, наблюдение, практическая работа
Раздел 9. Стилистика, авторский почерк и стилизация Вектор, поп-арт, авторский стиль.	Комбинированное	Стайлинг (подражание манере), векторизация собственного ручного скетча, ограничение инструментов.	ПК с Inkscape, примеры логотипов, плакатов в стиле поп-арт, мудборды известных иллюстраторов.	Опрос, наблюдение, практическая работа
Раздел 10. Прикладная иллюстрация Реклама, итоговый проект.	Практическое Комбинированное	Мозговой штурм идеи, брифование (педагог выступает заказчиком), тайм-менеджмент спринтами.	Принтер (для печати промежуточных вариантов), журналы для анализа рекламы, облачное хранилище для портфолио.	Опрос, практическая работа, защита проекта

VIII. МАТЕРИАЛЬНО – ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

1. Помещение для занятий – компьютерный класс - 44,7 м²
 2. Оборудование, инвентарь – 10 ученических столов, 20 ученических стульев, 15 ноутбуков, учительский стол, стул, учительский ноутбук, стеллажи для хранения материалов).
 3. Инструменты и приспособления: ножницы, линейки, кисточки, непроливайки, карандаши, акварель, гуашь, пастель, бумага для живописи, палитра.
 4. Учебно-методический материал: литература для педагога, учащегося и родителей, конспекты занятий, материалы по промежуточной аттестации, текущий контроль по проверке результативности по разделам (темам).
 5. Средства обучения
- Для достижения успешного результата в освоении программы «Я - иллюстратор» необходимы следующие учебно-методические пособия:
- наглядные методические пособия по темам;
 - динамические таблицы;
 - фонд лучших работ, обучающихся по разделам и темам;
 - видеоматериалы о видах искусства;
 - интернет – ресурсы;
 - репродукции работ художников.

Вспомогательные материалы

- карточки различных типов;
- таблицы;
- портреты;
- музыкальные инструменты;
- репродукции;
- справочные материалы;
- ёмкости, коробки разных форм и цветов, фольга, стружка и т.д.).

IX. ВОСПИТАТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Цель: Обеспечить системное педагогическое сопровождение личностного развития детей. Создать условия для формирования их гражданской, патриотической и нравственной зрелости.

Задачи:

1. Воспитать активную гражданскую позицию, чувство ответственности за свою страну. Привить уважение к историко-культурной общности российского народа и судьбе России.
2. Развить основы социализации. Помочь детям научиться эффективно взаимодействовать с окружающими, адаптироваться к изменениям и жить в обществе на основе усвоенных ценностей, норм и прав.
3. Сформировать готовность к самореализации в обществе. Развивать социальную компетентность и навыки успешного участия в социальных отношениях.
4. Воспитать навыки общения на принципах уважения, взаимопомощи, ответственности, коллективизма и солидарности.

Ожидаемые результаты:

1. У обучающихся сформируется активная гражданская позиция и готовность участвовать в жизни общества.
2. Появится положительное отношение к труду и понимание его важности.
3. Обучающиеся будут испытывать позитивное отношение к окружающему миру, другим людям и себе.

Формы воспитательных мероприятий: познавательно-развлекательные программы, акции.

Методы воспитательного воздействия: убеждение, поощрение, похвала, личный пример, доверие, требования.

Примечание: План воспитательных мероприятий для учащихся объединения представлен в таблице «Перечень проводимых мероприятий для учащихся» в Приложении №4.

Формы работы с родителями:

Групповые формы:

- Родительские собрания (обсуждение итогов полугодия/года, планов).

- Открытые занятия.
- Совместные творческие мастерские.
- Совместные досуговые мероприятия.

Индивидуальные формы:

- Индивидуальные консультации (беседы о развитии ребёнка).
- Анкетирование и диагностика для выявления интересов и способностей.

Х. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы для педагога:

1. Асонкова А.В. Иллюстрация как средство развития творческих способностей детей // Дополнительное образование. — 2021. — № 4.
2. Выготский Л.С. Психология искусства. — М.: Издательство Юрайт, 2022 (переиздание классического труда актуально для понимания возрастной психологии творчества).
3. Иванов Д.А. Ключевые компетенции и новые образовательные стандарты. — М.: Эврика, 2020.
4. Красило Т.А. Развитие креативности у детей школьного возраста средствами арт-терапии. — М.: Смысл, 2019.
5. Кузин В.С. Изобразительное искусство и методика его преподавания в школе. — М.: Агар, 2018.
6. Лукьянова Н.А. Композиция в изобразительном искусстве. Теория и практика. — СПб.: Лань, Планета музыки, 2021.
7. Паранюшкин Р.В. Композиция: теория и практика изобразительного искусства. — Ростов н/Д: Феникс, 2020.
12. Свешников А.В. Композиционное мышление. — М.: Студия Александра Рохлина, 2019.

Список литературы для обучающихся и родителей *(Акцент на современные российские издания о творчестве и доступных пособия по рисованию):*

1. Гордон К. Скetch разума. Как генерировать идеи силой рисунка. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2022.
2. Димулен И. Рисование фигуры человека. Полный курс. — М.: Эксмо, 2021.
3. Иттен И. Искусство цвета. — М.: Изд. Д. Аронов, 2021.
4. Ли Н. Основы учебного академического рисунка. — М.: Эксмо, 2023.
5. Макклауд С. Создание комикса. Последовательное визуальное повествование. — М.: Белое яблоко, 2019.
6. Мэтьюз Д. Мультяшки. Рисуем милых персонажей шаг за шагом. — М.: АСТ, 2022.
7. Никулушкин М. Цифровая живопись в Krita. Самоучитель для начинающих. — М.: АСТ, 2023.
8. Огдсби Д. Анатомия для художников. Учитесь рисовать людей. — М.: Контэнт, 2020.

9. Тютюник В. Персонажка. Создаем героев для игр и анимации. — М.: Питер, 2022.
10. Чижевский А. Цветоведение и колористика. Учебное пособие. — Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2020.

Интернет-ресурсы и цифровые базы данных

Российские образовательные порталы и библиотеки:

1. **Национальная электронная библиотека (НЭБ)** — rusneb.ru (*для поиска репродукций классиков отечественной иллюстрации: Билибина, Васнецова, Лебедева*).
2. **Российская государственная детская библиотека (РГДБ), раздел «Книговек»** — rgdb.ru (*разделы об истории детской книги и иллюстрации*).
3. **Arzamas.academy** — курсы и лекции по искусству (*материалы адаптированы для подростков*).
4. **ПостНаука** — статьи и видео по теории цвета, композиции и нейрофизиологии зрения.

Профессиональные сообщества и галереи (RU-сегмент):

1. **Illustrators.ru** — крупнейшее русскоязычное сообщество профессиональных иллюстраторов, галерея работ, вакансии.
2. **Bang! Bang Education Blog** — образовательный портал школы дизайна, статьи по основам стилизации и типографики.
3. **Render.ru** — сообщество CG-художников, уроки по цифровой графике.
4. **Dprofile.ru** — российская платформа-портфолио для дизайнеров и иллюстраторов (*хороший пример оформления итоговых проектов детьми старшего звена*).

Справочные материалы по ПО (официальные руководства):

1. **Официальная документация Krita (русская версия / локализованные мануалы)** — база знаний по инструментам растрового редактора.
2. **Уроки Inkscape на русском языке (inkscape-lessons.com или аналогичные обучающие блоги)** — инструкции по работе с кривыми Безье и векторной графикой.
3. **RuTube-каналы отечественных педагогов:** каналы школ цифрового рисования и частных преподавателей (например, уроки по анатомии для скетчинга, обзоры планшетов Wacom/Huion, доступные в РФ).

Контрольно-измерительные материалы для проведения текущего контроля обучающихся по дополнительной общеразвивающей программе «Я - иллюстратор»

1 год обучения

Раздел 1. Введение в иллюстрацию и ТБ

Теория (Опрос):

1. Что такое иллюстрация? Чем она отличается от картины, которая просто висит на стене?
2. Зачем художнику нужно знать историю искусств и смотреть работы других мастеров?
3. Назови три главных правила безопасности при работе с гуашью и ножницами.
4. Как правильно организовать свет на рабочем месте, чтобы глаза не уставали?
5. Почему эскиз рисуют легким нажимом карандаша, а финальные линии делают темными?

Практика: Задание: Упражнение «Живой инструмент». Нарисовать серию линий разной толщины и фактуры только одним карандашом, меняя силу нажима и угол наклона грифеля. Задача — показать характер инструмента без использования ластика.

Раздел 2. Основы графики и композиции

Теория (Опрос):

1. Куда сходятся все параллельные рельсы железной дороги на рисунке? (К точке схода).
2. Какие предметы кажутся нам ближе: те, что нарисованы внизу листа или вверху?
3. Что делает композицию динамичной (подвижной), а что статичной (спокойной)?
4. Для чего художники используют «правило третей», деля лист на девять частей?
5. Что такое ритм в рисунке? Приведи пример ритма из обычной жизни.

Практика: Задание: Построение интерьера. Нарисовать вид своей комнаты в одноточечной перспективе. Обязательно использовать линию горизонта и точку схода для расстановки мебели (стол, стул, окно).

Раздел 3. Цвет и колористика

Теория (Опрос):

1. Назови три основных цвета, которые нельзя получить смешиванием.
2. Какие цвета называются комплементарными (дополнительными)? Где они находятся на цветовом круге?
3. Если добавить в синюю краску много воды, какой оттенок получится? (Светлый/бледный).
4. С какими чувствами у тебя ассоциируется сочетание красного и черного?
5. Что происходит со цветом предметов, когда наступает вечер и включается лампа? (Они становятся теплее или желтее).

Практика: Задание: Иллюстрация настроения. Нарисовать один и тот же простой пейзаж (холм и дерево) трижды, используя разные цветовые гармонии: аналогичную (соседние цвета круга) для спокойствия, комплементарную (противоположные) для тревоги и монохромную (один цвет) для грусти.

Раздел 4. Работа с персонажем

Теория (Опрос):

1. Почему важно делать силуэт персонажа четким и узнаваемым даже без деталей лица?
2. Как по глазам и бровям понять, что герой удивлен?
3. Какой формы обычно бывают злые роботы или монстры? (Острые углы, шипы).
4. Что важнее передать в мультяшном герое: точное количество пальцев или его характер?
5. Зачем художник делает несколько набросков одной и той же позы?

Практика: Задание: Язык тела. Нарисовать одного персонажа (животного или человека) в трех позах, передающих действия: крадетсЯ, тянется за яблоком, спит свернувшись клубком. Лицо должно быть повернуто от зрителя или скрыто волосами.

Раздел 5. Жанры иллюстрации (Предметная иллюстрация, пейзаж)

Теория (Опрос):

1. Что должен сделать художник-иллюстратор первым делом, если ему дали текст сказки без картинок? (Прочитать его целиком).
2. Чем предметная иллюстрация (натюрморт) отличается от пейзажа?
3. Как нарисовать стеклянный стакан так, чтобы он казался прозрачным? (Через блики и отражения).
4. Что такое воздушная перспектива? (Дальние объекты бледнее и более синие).
5. Можно ли рисовать траву просто зеленым цветом сверху вниз? Почему нет?

Практика: Задание: Натюрморт-фантазия. Поставить перед собой книгу, фрукт и чашку. Нарисовать их так, чтобы зритель почувствовал фактуру каждого предмета: шершавость кожи, гладкость фарфора и мягкость страниц.

2 год обучения

Раздел 7. Композиция в цифровой среде: Динамика, статика и фокус

Теория (Опрос):

1. Какая композиция кажется более устойчивой: симметричная или диагональная?
2. Что произойдет с качеством картинки, если сильно увеличить маленькую фотографию? (Она станет пиксельной/мыльной).
3. Зачем нужен инструмент «Кадрирование» (Crop), если можно просто дорисовать фон?
4. Как направляющие линии внутри кадра помогают взгляду зрителя?
5. Почему рекламные баннеры часто делают очень широкими и короткими?

Практика: Задание: Адаптация под формат. Взять одну готовую квадратную иллюстрацию и обрезать её инструментом Crop дважды: сначала под вертикальную

обложку книги, затем под широкий горизонтальный баннер сайта, сохраняя главного героя в центре внимания.

Раздел 8. Цифровая живопись и колористика в Krita

Теория (Опрос):

1. В чем главное преимущество слоев в программе Krita? (Можно менять низ, не портя верх).
2. Что такое режим наложения слоя «Умножение» (Multiply)? (Делает темные участки еще темнее, как будто мы положили пленку друг на друга).
3. Зачем настраивать чувствительность пера планшета к нажатию?
4. Как превратить обычную круглую кисть в кисть, имитирующую сухую траву или шерсть? (Настройки формы отпечатка/текстуры).
5. Что такое альфа-канал (замок прозрачности) на слое?

Практика: Задание: Фактура металла. Нарисовать серебряную ложку или меч. Используя слои и кастомные кисти, передать блеск лезвия, матовую рукоять и отражение окна на металле через жесткие блики.

Раздел 9. Стилистика, авторский почерк и стилизация

Теория (Опрос):

1. Чем векторное изображение (Inkscape) принципиально отличается от растрового (Krita)?
2. Что характерно для стиля поп-арт Энди Уорхола? (Яркие локальные цвета, точки растра, повторение кадров).
3. Зачем дизайнеры используют минимализм и плоский дизайн (Flat)?
4. Можно ли смешать реалистичное лицо героя с мультяшным телом? Будет ли это ошибкой стиля?
5. Что такое графический паттерн (узор)?

Практика: Задание: Постер в стиле Поп-арт. Взять свой портрет-силуэт. Разделить его на плоскости и раскрасить чистыми контрастными цветами (циан, маджента, желтый). Добавить фоновую заливку точками (Halftone).

Раздел 10. Прикладная иллюстрация и итоговый проект

Теория (Опрос):

1. Главная цель рекламной иллюстрации — показать мастерство художника или продать товар?
2. Почему в рекламе соков всегда столько капель воды и брызг?
3. Что такое бриф заказчика простыми словами?
4. Почему герои во всех картинках комикса должны иметь одинаковую толщину контура (лайна)?
5. Зачем нужна читаемость текста на плакате издалека?

Практика: Задание: Рекламный вызов. Прочитать бриф: «Нарисуй рекламу лимонада «Арктика». Должно быть максимально свежо, холодно и хочется пить». Выполнить скетч формата А5, используя холодный синий свет, капли конденсата и минимум текста.

Диагностическая карта
для проведения текущего контроля по освоению дополнительной
общеразвивающей программы «Я - иллюстратор»

1 год обучения

№ п/п	ФИО обучающегося	Введение в иллюстрацию	Основы графики и композиции	Цвет и колористика	Работа с персонажем	Жанры иллюстрации	Итоговая проектная работа
1.							
2.							
...							
15.							



Высокий уровень



Средний уровень



Низкий уровень



Не освоил

2 год обучения

№ п/п	ФИО обучающегося	Композиция в цифровой среде: Динамика, статика и фокус	Цифровая живопись и колористика в Krita	Стилистика, авторский почерк и стилизация	Прикладная иллюстрация и итоговый проект
1.					
2.					
...					
15.					



Высокий уровень



Средний уровень



Низкий уровень



Не освоил

Словарь терминов и понятий программы «Я - иллюстратор»

Аналоговые цвета (гармоничные) — цвета, расположенные рядом друг с другом на цветовом круге. В иллюстрации используются для создания спокойных, мягких и гармоничных композиций. *Пример:* сочетание желтого, желто-оранжевого и оранжевого в закате.

Бриф — техническое задание от заказчика или педагога. Документ, содержащий требования к будущей иллюстрации: целевая аудитория, формат, стиль, сроки и ключевое сообщение. *Пример:* «Нарисовать афишу для школьной ярмарки. Ярко, читаемо издалека, ориентировано на детей 7–10 лет».

Векторная графика — изображение, построенное на основе математических формул (кривых Безье), а не пикселей. Позволяет масштабировать рисунок до любого размера без потери качества. Основной инструмент — *Inkscape*. *Пример:* логотипы, иконки, плоские персонажи (*Flat Design*).

Воздушная перспектива — способ передачи глубины пространства через изменение четкости и тона объектов по мере их удаления. Дальние предметы кажутся более бледными, голубоватыми и менее детализированными.

Динамика / Статика — композиционные состояния. Динамика создается диагональными линиями, асимметрией и резкими контрастами (передает движение). Статика достигается вертикалями, горизонталями и симметрией (создает ощущение покоя).

Заливка (Fill) — инструмент графического редактора, заполняющий выбранную область сплошным цветом, градиентом или текстурой.

Золотое сечение — пропорция (примерно 1:1,618), при которой деление целого на две неравные части воспринимается как наиболее эстетически правильное. Используется для построения гармоничной композиции.

Иллюстрация — визуальное пояснение или дополнение текста, идеи либо продукта. В отличие от станковой картины, всегда имеет прикладную цель (оформление книги, реклама, интерфейс).

Кастомизация кистей — настройка параметров цифровой кисти в редакторе (*Krita*) под конкретную задачу: изменение формы отпечатка, текстуры ворса, чувствительности к нажатию пера. *Пример:* создание кисти, имитирующей сухую траву или масляную живопись мастихином.

Колористика — наука о цвете, включающая теорию смешивания, психологическое воздействие оттенков и правила построения цветовых гармоний.

Композиция — построение элементов изображения на плоскости листа или экрана. Включает законы равновесия, ритма, фокуса внимания и взаимодействия форм.

Комплементарные (дополнительные) цвета — цвета, находящиеся на противоположных сторонах цветового круга. При смешивании дают серый/черный,

при соседстве усиливают яркость друг друга. *Пример:* красный и зеленый, синий и оранжевый.

Концепт-арт — этап разработки персонажей, окружения или предметов для игр, анимации и кино. Быстрые наброски для поиска образа до начала чистовой прорисовки.

Лессировка — техника нанесения тонких, прозрачных слоев краски поверх уже высохшего нижнего слоя. Используется в акварели и цифровой живописи для получения глубоких, сложных оттенков.

Мудборд (Moodboard) — «доска настроения». Коллекция изображений, цветов, шрифтов и фактур, собранная перед началом работы для определения стилистики проекта.

Наложение слоев (Blending Modes) — режимы взаимодействия верхнего слоя с нижним в графическом редакторе.

- **Multiply** — затемняет изображение, идеален для рисования теней.
- **Overlay** — повышает контрастность, объединяет эффекты умножения и осветления.

Пленэр — работа на открытом воздухе (на улице). Создание зарисовок пейзажей и архитектуры непосредственно с натуры.

Растровая графика — изображение, состоящее из сетки пикселей (точек). При сильном увеличении теряет качество («пикселится»). Основной инструмент — *Krita*, бумага и холст. *Пример:* цифровая живопись, фотографии.

Референс (Reference) — вспомогательное изображение-образец, которое художник использует для изучения анатомии, поз, освещения или фактур во время работы.

Ритм — чередование элементов изображения через определенные интервалы. Создает внутреннюю динамику рисунка и направляет взгляд зрителя. *Пример:* повторяющиеся окна здания, узор перил моста.

Светотень — распределение света и тени на поверхности предмета, позволяющее передать его объем и форму. Основные элементы: блик, свет, полутень, собственная тень, рефлекс, падающая тень.

Силуэт — одноцветное (чаще всего черное) изображение объекта, форма которого должна быть четко узнаваемой даже без внутренних деталей.

Стилизация — намеренное упрощение, обобщение или искажение реальных форм ради достижения определенного художественного стиля. *Пример:* превращение сложной анатомии человека в простые геометрические блоки для мультяшного героя.

Точка схода — точка на линии горизонта, в которой сходятся все параллельные линии, уходящие вглубь пространства (в перспективе).

Фактура — характер поверхности предмета (шероховатая, гладкая, глянцевая, матовая). Передается художником через штриховку, мазки или цифровые текстуры.

Цветовая гармония — созвучие цветов в работе, основанное на определенных правилах цветового круга (аналоговая, комплементарная, триадическая схемы).

Штриховка — метод нанесения тона с помощью коротких линий. Направление, плотность и толщина штриха передают фактуру материала и освещенность.

Этюд — краткосрочная учебная работа, выполненная с целью изучения конкретного элемента: цвета, освещения, формы или движения. Не является законченным произведением.

СМΥΚ — субтрактивная цветовая модель (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black). Используется для подготовки файлов к типографской печати. Цвета в этой модели выглядят чуть тусклее, чем на экране.

RGB — аддитивная цветовая модель (Red, Green, Blue). Используется для всех цифровых экранов (мониторы, смартфоны). Обладает самым широким и ярким цветовым охватом.

Приложение 4

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»
(МБОУ ДО «БЦДО»)

ПРИНЯТ
на заседании педагогического совета
протокол от __. __.202__ г. №__

УТВЕРЖДЁН
приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от __. __.202__ г. №__

Календарный учебный график
адаптированной дополнительной общеразвивающей программы
«Я - иллюстратор»
на 202__– 202__ учебный год

г. Бокситогорск
202__г.

1. Дополнительная общеразвивающая программа «Я - иллюстратор», группа 1.1

1.1. Направленность программы – художественная

1.2. Год обучения – 1 год.

1.3. Количество учащихся – 15 человек.

1.4. Возраст учащихся – 9 - 12 лет.

1.5. Комплектование объединения: 1 год обучения – основной набор обучающихся осуществляется до 7 сентября, возможен добор обучающихся в группу в течение всего календарного года. После 4 месяцев реализации программы зачисление производится на основе результатов входящей аттестации.

2. Адреса мест осуществления образовательного процесса.

2.1 187650, РФ, Ленинградская область, город Пикалёво, улица Советская, дом 21 - учебный корпус муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

3. Продолжительность учебного года.

3.1. Начало учебного года – 01.09.202_ г.

Начало учебных занятий - 08.09.202_ г.

3.2. Окончание учебного года:

- 31.05.202_ г.- для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ;

- для программ, невыполненных в полном объеме до 31.05.2021 г. - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 35 недель.

4. Продолжительность каникул.

4.1. Зимние каникулы: __.12.202_ - __.01.202_;

4.2. Летние каникулы: с 01.06. 202_ г. по 31.08.202_.

5. Праздничные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января - Новогодние каникулы;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая - День Победы;

12 июня – День России.

В соответствии с постановлением Правительства РФ № от «О переносе выходных дней в 202_ году» перенесены следующие выходные дни: _____

6. Сроки проведения промежуточной аттестации: __.05.202_ - __.05.202_

7. Регламент образовательного процесса

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 2 дня по 2 часа.

Продолжительность 1 занятия - 45 минут.

Продолжительность перемен – 10 минут.

8.Календарный учебный график

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия	Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				Комбинированное	2	Знакомство с иллюстрацией. Знакомство с профессией иллюстратора (история иллюстрации, виды иллюстраций, обзор стилей.)	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
2.				Комбинированное	2	Техника безопасности и организация рабочего места (правила работы с материалами и инструментами, основы эргономики.)	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
3.				Комбинированное	2	Основы композиции: Линия, пятно, форма.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

4.				Практическое	2	Линия, пятно, форма.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
5. .				Комбинированное	2	Упражнения на передачу объёма и фактуры	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
6. .				Практическое	2	Упражнения на передачу объёма и фактуры.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
7.				Комбинированное	2	Основы композиции.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
8.				Комбинированное	2	Упражнения на отработку правила третей	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
9.				Комбинированное	2	Упражнения на отработку золотого сечения	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
10.				Практическое	2	Упражнения на отработку равновесия в кадре.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

11.				Комбинированное	2	Перспектива	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
12.				Комбинированное	2	Упражнения на отработку одноточечной и двухточечной перспективы	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
13.				Практическое	2	Упражнения на отработку построения простых объектов	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
14.				Комбинированное	2	Ритм и динамика в композиции	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
15.				Практическое	2	Создание композиций с разной эмоциональной нагрузкой	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
16.				Комбинированное	2	Цвет и колористика: Основы цветоведения	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

17.				Комбинированное	2	Создание работ по темам: цветовой круг, основные и дополнительные цвета, тёплые и холодные оттенки.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
18.				Комбинированное	2	Цветовые гармонии	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
19.				Комбинированное	2	Создание работ, включающие себя монохромные, аналоговые, комплементарные сочетания.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
20.				Комбинированное	2	Создание работ, включающие себя монохромные, аналоговые, комплементарные сочетания.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
21.				Комбинированное	2	Цвет и настроение	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

22.				Комбинированное	2	Упражнение на передачу эмоций через цвет, работа с палитрой	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
23.				Комбинированное	2	Упражнение на передачу эмоций через цвет, работа с палитрой	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
24.				Комбинированное	2	Работа с персонажем: Основы построения фигуры. Создание работы с подробным разбором пропорций человека	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
25.				Практическое	2	Создание работы с подробным разбором пропорций животных	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
26.				Практическое	2	Создание работы с подробным разбором упрощённых форм	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

27.				Комбинированное	2	Мимика и эмоции	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
28.				Практическое	2	Изображение 6 базовых эмоций, язык тела	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
29.				Практическое	2	Стилизация персонажей. Упражнения на отработку реалистичных, мультяшных, абстрактных стилей.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
30.				Комбинированное	2	Жанры иллюстрации: Натюрморт и предметная иллюстрация. Композиция, свет и тень.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
31.				Комбинированное	2	Пейзаж. Линейная и воздушная перспектива, работа с планами. Книжная иллюстрация.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

32.				Комбинированное	2	Итоговая проектная работа: Разработка концепции: выбор темы, сбор референсов, эскизы.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
33.				Комбинированное	2	Выполнение иллюстрации, работа над финальным вариантом в выбранной технике.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
34.				Контрольное занятие	2	Промежуточная аттестация	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Тест, практическая работа
35.				Проектный семинар	2	Презентация проекта.	Актный зал	Защита проекта
ИТОГО:					70 часов			

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Бокситогорский центр дополнительного образования»
(МБОУ ДО «БЦДО»)

ПРИНЯТ
на заседании педагогического совета
протокол от __. __.202__ г. №__

УТВЕРЖДЁН
приказом МБОУ ДО «БЦДО»
от __. __.202__ г. № __

Календарный учебный график
адаптированной дополнительной общеразвивающей программы
«Я - иллюстратор»
на 202__ – 202__ учебный год

г. Бокситогорск
202__ г.

1. Дополнительная общеразвивающая программа «Я - иллюстратор», группа _

1.1. Направленность программы - художественная.

1.2. Год обучения – 2 год.

1.3. Количество учащихся – 15 человек.

1.4. Возраст учащихся – 9 - 12 лет

1.5. Комплектование объединения: 1 год обучения – основной набор обучающихся осуществляется до 7 сентября, возможен добор обучающихся в группу в течение всего календарного года. После 4 месяцев реализации программы зачисление производится на основе результатов входящей аттестации.

2. Адреса мест осуществления образовательного процесса.

2.1. 187600, РФ, Ленинградская область, город Пикалёво, улица Советская, дом 21, учебный корпус муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Бокситогорский центр дополнительного образования».

3. Продолжительность учебного года.

3.1. Начало учебного года – 01.09.202_ г.

Начало учебных занятий - 01.09.202_ г.

3.2. Окончание учебного года:

- 31.05.202_ г.- для выполненных в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ;

- для программ, невыполненных в полном объеме до 31.05.202_ г. - по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ.

3.3. Количество учебных недель: 36 недель.

4. Продолжительность каникул.

4.1. Зимние каникулы: с __.12.202_ г. по __.01.202_ г.;

4.2. Летние каникулы: по факту выполнения дополнительных общеразвивающих программ с июня 202_ года по 31 августа 202_ года.

5. Праздничные дни:

4 ноября – День народного единства;

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 января - Новогодние каникулы;

7 января - Рождество Христово;

23 февраля - День защитника Отечества;

8 марта - Международный женский день;

1 мая - Праздник Весны и Труда;

9 мая - День Победы;

12 июня – День России.

В соответствии с постановлением Правительства РФ № от «О переносе выходных дней в 202_ году» перенесены следующие выходные дни: _____

6. Сроки проведения промежуточной аттестации: __.05.202_ - __.05.202_.

7. Регламент образовательного процесса

Количество учебных дней и учебных часов в неделю – 2 дня по 2 часа

Продолжительность занятия – 45 минут.

Продолжительность перемен – 10 минут.

8.Календарный учебный график

№ п/п	Планируемая дата проведения занятия	Фактическая дата проведения занятия Приказ	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол- во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				Комбинированное	2	Композиция в цифровой среде: Динамика, статика и фокус Техника безопасности при работе с ПК. Интерфейс Krita/Inkscape. Настройка рабочего пространства иллюстратора.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
2.				Комбинированное	2	Динамика и статика. Правило диагоналей для движения, вертикали/горизонтали для покоя. Анализ через цифровые слои.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

3.			1	Комбинированное	2	Кадрирование и фокус. Управление вниманием зрителя. Инструменты выделения и резкости.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
4.				Комбинированное	2	Работа со слоями-макетами. Создание серии из 3–5 картинок на одну тему (визуальный нарратив).	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
5.				Комбинированное	2	Масштабирование и разрешение (DPI/PPI). Подготовка файлов к печати и веб-публикации.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
6.				Комбинированное	2	Симметрия и асимметрия в цифровом интерфейсе. Использование направляющих (Guides) и сеток.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

7.				Комбинированное	2	Глубина резкости средствами графики. Размытие фона (Gaussian Blur) для акцента на герое.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
8.				Комбинированное	2	Итоговая работа раздела: Иллюстрация-вкладка для книги (буклет-раскладушка).	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
9.				Комбинированное	2	Цифровая живопись и колористика в Krita Цветовые профили RGB и CMYK. Создание единой палитры проекта (ограничение 3–5 цветами).	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
10.				Комбинированное	2	Работа с текстурами и фактурами. Имитация материалов (кора, ткань, камень). Режимы наложения слоев.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

11.				Комбинированное	2	Кастомизация кистей в редакторе Brush Editor. Настройка чувствительности графического планшета к нажатию.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
12.				Комбинированное	2	Светотень цветом. Теплые и холодные оттенки света. Рисование объема только за счет температуры цвета.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
13.				Комбинированное	2	Альфа-каналы (замок прозрачности). Локальная коррекция участков изображения без затрагивания краев.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
14.				Комбинированное	2	Цифровой натюрморт. Применение режимов Multiply и Overlay для теней и рефлексов.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

15.				Комбинированное	2	Основы создания бесшовных фонов (паттернов) для цифрового дизайна.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
16.				Комбинированное	2	Эффекты свечения и неона. Использование градиентных заливок и фильтров.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
17.				Комбинированное	2	Скетчинг поверх фотографии (Photobashing). Интеграция ручного рисунка в фото-референс.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
18.				Комбинированное	2	Ретушь и финализация цифровой живописи. Чистка контуров, усиление контраста кривыми.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
19.				Комбинированное	2	Выполнение итогового живописного этюда в технике Digital Painting.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

20.				Комбинированное		Стилистика, авторский почерк и стилизация: Реализм vs Гиперреализм. Детализация кожи, волос, металла в высоком разрешении.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
21.				Комбинированное	2	Графический стиль. Минимализм, Flat Design, линейная графика. Переход в Inkscape. Кривые Безье.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
22.				Комбинированное	2	Поп-арт и ретростили. Яркие контрасты, повторения, эффект растра (Halftone).	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

23.				Комбинированное	2	Авторский стиль. Поиск индивидуальной манеры рисования («почерка»). Сбор мудборда стиля.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
24.				Комбинированное	2	Типографика в иллюстрации. Правила верстки текста внутри картинки. Читаемость шрифтов.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
25.				Комбинированное	2	Инфографика как вид прикладной иллюстрации. Визуализация данных простыми формами.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
26.				Комбинированное	2	Создание набора иконок в едином стиле (Iconset). Ограничение инструментов.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

27.				Комбинированное	2	Итоговая работа раздела: Серия стикеров для мессенджера в собственном стиле.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
28.				Комбинированное	2	Прикладная иллюстрация и итоговый проект: Рекламная иллюстрация. Бриф заказчика. Целевая аудитория и коммуникация идеи.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
29.				Комбинированное	2	Тайм-менеджмент спринтами. Этапы работы над коммерческим заказом (эскиз-лайн-колор).	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
30.				Комбинированное	2	Макетирование книжной продукции. Верстка разворота, учет полей под обрез (Bleed).	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

31.				Комбинированное	2	Работа с правками. Как аргументированн о защищать свои художественные решения перед заказчиком.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
32.				Комбинированное	2	Разработка концепции итогового портфолио за 2 года. Выбор лучших 5–7 работ.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
33.				Практическое	2	Доработка выбранных проектов до чистового коммерческого уровня. Повышение детализации.	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа
34.				Практическое	2	Оформление кейсов для портфолио. Написание описаний к работам (процесс от брифа до финала).	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Опрос, наблюдение, практическая работа

35.				Проектный семинар	2	Финальная защита проекта. Презентация PDF-портфолио. Обсуждение профессионального роста.	Актный зал	Защита проекта
36.				Контрольное занятие	2	Промежуточная аттестация	МБОУ ДО «БЦДО», кабинет №__	Тест, практическая работа
ИТОГО:					72 часа			

9.Перечень проводимых мероприятий для учащихся

Воспитательные мероприятия в объединении

№ п/п	Мероприятие	Дата
1.	Онлайн-игра «Гордые символы нашей державы».	ноябрь
2.	Интерактив «Традиции нашей семьи»	апрель
3.	Участие в конкурсах и фестивалях по направлению	в течение года