

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 01.09.2025 г. № 101/2-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«ЦИФРОВОЙ ХУДОЖНИК»

Срок освоения: 2 года
Возраст обучающихся: 9-11 лет

Разработчик: Касьянова Анастасия Михайловна,
педагог дополнительного образования

2026 г.

Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «ЦИФРОВОЙ ХУДОЖНИК» (далее – Программа) является программой **технической** направленности. Уровень освоения программы – **общекультурный**.

Актуальность

В современном обществе навыки работы с цифровыми технологиями становятся незаменимыми. Искусство, в том числе цифровое, является важным компонентом культурного и личностного развития ребенка. Умение создавать и визуализировать идеи в графическом формате позволяет не только самовыражаться, но и осваивать важные навыки, такие как креативность, критическое мышление и способность к сотрудничеству.

Дети в возрасте 9-11 лет находятся на этапе активного формирования своего индивидуального стиля и предпочтений. В этом возрасте они открыты к новым знаниям и опыту, что делает их готовыми исследовать мир цифрового искусства. Программа "Цифровой художник" нацелена на использование этого потенциала.

Работа в Photoshop, один из самых популярных графических редакторов, предоставляет детям возможности для создания уникальных произведений искусства. Это не только развивает художественные способности, но и помогает овладеть современными профессиональными навыками, которые будут востребованы в будущем. Кроме того, цифровая графика активно используется в различных областях: от рекламы до анимации и дизайна.

Важность данной программы также заключается в её способности адаптироваться к школьному учебному процессу. Она может служить дополнением к традиционным художественным дисциплинам, стимулируя интерес к искусству и технологии. Создание портфолио и участие в конкурсах способствует не только развитию уверенности в себе, но и формированию ребят как будущих специалистов в области цифрового дизайна.

Таким образом, актуальность программы определяется как необходимостью интеграции искусств в жизнь детей, так и формированием навыков, соответствующих требованиям современного мира. Развитие креативного мышления и умение реализовывать идеи через цифровое искусство открывают новые горизонты для детей и готовят их к вызовам будущего.

Программа разработана в соответствии с современными документами в сфере образования:

1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030 года (Стратегия разработана и реализуется в преемственности со Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р)

4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р.

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 1 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в Концепцию развития дополнительного образования детей до 2030 года», утв. распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р, и утверждении плана мероприятий по реализации Концепции

6. Приказ Министерства просвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

7. Постановление Правительства РФ от 11 октября 2023 г. № 1678 «Об утверждении правил применения электронного обучения и дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ с 1 сентября 2024 г. по 1 сентября 2029 г.»

8. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 13.03.2019 № 114 «Об утверждении показателей, характеризующих общие критерии оценки качества условий осуществления образовательной деятельности организациями, осуществляющими образовательную деятельность по основным общеобразовательным программам, образовательным программам среднего профессионального образования, основным программам профессионального обучения, дополнительным общеобразовательным программам».

9. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».

10. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021 № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

11. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 № 882/391 «Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ».

12. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 N. 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

13. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и безвредности для человека факторов среды обитания».

14. Паспорт федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам, протокол от 24.12.2018 № 16).

15. Письмо Минобрнауки России от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций».

16. Паспорт национального проекта «Молодежь и дети» (утвержден Министерством науки и высшего образования Российской Федерации в 2025 году).

Адресат Программы

Данная программа адресована детям в возрасте 9-11 лет.

Уровень освоения Программы – **базовый**

Объём и срок реализации Программы

Срок реализации программы – 2 года.

Объём программы – для освоения Программы необходимо 144 часа:

1-й год обучения – 144 часов;

2-й год обучения – 144 часов;

Режим занятий: занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

Отличительные особенности Программы

Программа рассчитана на обучающихся уже знакомых с программой Adobe Photoshop. Нацелена на углубление знаний, умений, формирование навыков работы с цифровыми изображениями. В ходе прохождения программы осваиваются как базовые знания изобразительного искусства так и технические особенности работы с компьютерами и цифровыми устройствами.

Особое внимание уделяется практике, в частности созданию и представлению своих собственных проектов, в которых учащиеся могут лучше раскрыть свой потенциал как художников.

Цель Программы – формирование у детей навыков и умений по цифровому рисованию в программе Photoshop, развитие творческих способностей, эстетического восприятия и цифровой грамотности.

Задачи Программы

Обучающие:

- Научить основам работы в графических редакторах.
- Познакомить с базовыми инструментами цифрового рисунка: кисти, слои, выделения, трансформации.
- Освоить основы композиции и цветоведения.
- Дать навыки создания персонажей и простых анимаций (гифки, покадровая анимация).
- Обучить основам работы с графическим планшетом (навыки штриховки, давления пера).

Развивающие:

- Развивать творческое мышление через создание иллюстраций и арт-проектов.
- Формировать навыки визуального восприятия (анализ работ художников,

стилей).

- Тренировать мелкую моторику и координацию при работе с планшетом.
- Развивать умение работать по образцу и импровизировать.
- Учить самостоятельному поиску референсов и вдохновения.

Воспитательные:

- Воспитывать аккуратность и усидчивость при работе над проектами.
- Формировать ответственность за выполнение заданий в срок.
- Поощрять дружелюбную атмосферу в группе (взаимопомощь, обсуждение работ).
- Прививать уважение к авторскому праву (не копировать чужие работы, подписывать авторство).
- Развивать уверенность в себе через презентацию своих работ.

Планируемые результаты

Учащиеся:

Личностные:

- Приобретут интерес к цифровому искусству – желание развиваться в этом направлении.
- Приобретут уверенность в своих силах – способность создавать законченные работы.
- Разовьют терпение и трудолюбие – готовность дорабатывать проекты до идеала.
- Научатся культуре общения – умению принимать критику и хвалить других.

Метапредметные:

- Приобретут умение анализировать художественные работы (свои и чужие).
- Применят знания из ИЗО и информатики в цифровом творчестве.
- Научатся планированию этапов работы над рисунком.
- Освоят самоконтроль и исправление ошибок.
- Приобретут умение презентовать свою работу.
- Приобретут навыки работы в мини-группах над совместными проектами.
- Приобретут навыки безопасного использования интернета (поиск референсов).
- Изучат основы авторского права.

Предметные:

- Поймут основные инструменты графических редакторов.
- Освоят принципы построения композиции и сочетания цветов.
- Освоят простые техники анимации (гифки, motion-эффекты).
- Научатся создавать цифровые рисунки (персонажи, пейзажи, предметы).

- Смогут работать со слоями и эффектами.
- Научатся делать простую анимацию (например, движущийся объект).
- Научатся сохранять работы в разных форматах (PNG, GIF, PSD).

Организационно-педагогические условия реализации Программы

Язык реализации

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации – на русском.

Форма обучения

Очная, реализация с использованием дистанционных образовательных технологий

Особенности реализации Программы

Весь учебный материал Программы распределён в соответствии с возрастными особенностями учащихся, направлен на последовательное и постепенное расширение теоретических знаний и формирование практических умений и навыков.

Все занятия, которые проводятся в объединении, носят воспитывающий характер.

Условия набора и формирования групп

В объединение принимаются дети 9-11 лет, которые владеют ПК на уровне уверенного пользователя, не имеющие медицинских противопоказаний. Группа формируется как разновозрастная, так и разновозрастная. В разновозрастной группе старшие ученики учатся оказывать помощь младшим.

Формы организации и проведения занятий

- Фронтальная – это такой вид деятельности, когда все учащиеся одновременно выполняют одинаковую, общую для всех работу. Полученные результаты обсуждаются всей группой, сравниваются и обобщаются.
- Групповая – форма занятия, на которой учащиеся делятся на подгруппы от 3х и более человек, которые имеют общую цель.
- Индивидуальная - это самостоятельная учебная деятельность учащихся по выполнению специально подобранного задания.

Формы проведения занятий:

- Мастер-класс – нестандартная форма занятия, которое проводит человек со стороны, другой педагог. Цель данного занятия – показать учащимся что-то новое.
- Практические занятия – основной вид занятия, на котором изучаются все основные элементы хореографии, а также терминология.

Условия реализации программы в условиях вынужденного временного перехода в дистанционный режим.

Согласно Положению ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов при реализации дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ» по решению внепланового педагогического совета учреждения может быть принято решение о внеплановом

временном переходе на дистанционный режим в связи с особыми обстоятельствами, например с эпидемиологической обстановкой.

В период подготовки к переходу на дистанционное обучение проводится мониторинг материально-технического и программного обеспечения учащихся и уровня их информационно-коммуникационной грамотности. Затем учащиеся (их родители или законные представители) извещаются о переходе на дистанционный режим обучения.

Если темы из календарно-тематического планирования адаптировать под дистанционный режим затруднительно, то составляется корректировка программы (в соответствии с Приложением 3 к Положению «Об использовании дистанционных образовательных технологий и электронных образовательных ресурсов...»), в которой при необходимости:

- Указываются темы, которые добавляются в учебный план, или происходит перераспределение часов между разделами или темами,
- Производится изменение содержания,
- Корректируется календарно-тематическое планирование (например, на период дистанционного обучения переносятся темы, ориентированные на освоение теории),
- Прописывается режим оказания педагогом консультационной помощи учащимся, при выполнении заданий,
- Описывается характер дистанционного взаимодействия и конкретизируется необходимое материально-техническое и программное обеспечение, а также информационно-коммуникационные умения, необходимые для дистанционного взаимодействия.

Корректировка утверждается директором ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+» Невского района Санкт-Петербурга и предлагается для ознакомления учащимся и их родителям (законным представителям), которые подтверждают свое согласие на занятие по скорректированной на время дистанционного режима программе.

Если темы, предусмотренные на этот период возможно реализовать дистанционно, лишь изменив форму предоставления заданий и формат взаимодействия, то корректировка не составляется, а темы Программы реализуются в дистанционном режиме с даты его введения.

При этом задания для выполнения учащимися предоставляются средствами электронной почты, официальной группы Вконтакте, не позднее времени и даты занятия по расписанию. Срок выполнения по умолчанию (если иное не оговорено в задании) устанавливается до времени и даты следующего ближайшего занятия. Консультативная поддержка учащимся (их родителей и законных представителей) оказывается по телефону, через электронную почту, группу Вконтакте в день занятия по расписанию в течение 3 часов со времени начала занятия по расписанию.

Для выполнения заданий учащимся потребуется компьютер или ноутбук имеющий выход в Интернет, с предустановленными программами просмотра видеофайлов и свободный офисный пакет. OpenOffice.org. Они должны иметь (на выбор) адрес электронной почты, аккаунт Вконтакте и уметь ими пользоваться. Наличие у учащихся должного материально-технического и программного обеспечения и их умение этим пользоваться определяется в период подготовки к переходу на дистанционное обучение.

Выполненные задания учащиеся высылают (выбрать свое) в виде текстовых, аудио, видео и иных файлов (в соответствии с характером задания), направляемых (на выбор) по электронной почте или через группу Вконтакте. Если некоторые учащиеся не имеют должного обеспечения и не владеют информационно-коммуникационными технологиями, то для них возможна выдача индивидуальных заданий иного характера.

Трудоемкость дистанционного задания в часах в этом случае приравнивается к количеству часов, отведенных на эту тему в календарно-тематическом планировании.

Если на период временного перехода на дистанционный режим приходятся контрольные или итоговые занятия, то они проводятся также в дистанционном режиме.

Материально-техническое оснащение Программы

1. **Аппаратные средства**
2. Компьютер - 11 (включая учительский)
3. Проектор - 1
4. 3D принтер – 1
5. Модем - 1
6. Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь - 15.
7. **Программные средства**
8. Операционная система – Windows 7(10)
9. Антивирусная программа
10. Программы Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Autodesk 3D Max, пакет Microsoft Office

Кадровое обеспечение Программы

Педагог с соответствующим профилю объединения образованием и опытом работы.

Учебный план

(1 год обучения, 144 часа в год)

№	НАЗВАНИЕ РАЗДЕЛА	Количество часов			Форма/способ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	2	2	4	Фронтальная/ беседа Входной контроль
2	Знакомство в инструментами графического редактора Adobe Photoshop	2	4	6	Фронтальная/беседа
3	Скетчинг	10	26	36	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
4	Работа с цветом	6	28	34	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
5	Тень, свет, окклюзия	6	24	30	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
6	Рендер материалов	10	20	30	Фронтальная/индивидуальное наблюдение

7	Итоговое занятие, защита индивидуального проекта	2	2	4	Промежуточная диагностика/анализ
ИТОГО:		38	106	144	

(2 год обучения, 144 часов в год)

№	НАЗВАНИЕ РАЗДЕЛА	Количество часов			Форма/способ контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	1	2	Фронтальная/ беседа Входной контроль
2	Основы векторной графики	6	18	24	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
3	Введение в цифровое искусство	4	14	18	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
4	Векторные инструменты Adobe Photoshop	4	20	24	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
5	Анимация в Adobe Photoshop	4	14	18	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
6	Основы работы в Figma	6	16	22	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
7	Создание векторной иллюстрации	2	8	10	Фронтальная/индивидуальное наблюдение
8	Проектная деятельность (защита проектов)	4	20	24	Фронтальная/беседа Итоговая диагностика
9	Подведение итогов	1	1	2	анализ
ИТОГО:		32	112	144	

Методические материалы

Организация и сам процесс осуществления учебно-познавательной деятельности предполагают передачу, восприятие, осмысливание, запоминание учебной информации и практическое применение получаемых при этом знаний и умений. Исходя из этого, основными методами обучения являются:

- Метод словесной передачи учебной информации (рассказ, объяснение, беседа и др.);
- Методы наглядной передачи и зрительного восприятия учебной информации (иллюстрация, демонстрация, показ и др.);
- Методы передачи учебной информации посредством практических действий.
- Практические методы применяются в тесном сочетании со словесными и наглядными методами обучения, так как практической работе по выполнению упражнения должно предшествовать инструктивное пояснение педагога. Словесные пояснения и показ иллюстраций обычно сопровождают и сам процесс выполнения упражнений, а также завершают анализ его результатов;

- Проблемно-поисковые методы обучения. Педагог создает проблемную ситуацию, организует коллективное обсуждение возможных подходов к ее разрешению. Учащиеся, основываясь на прежнем опыте и знаниях, выбирают наиболее рациональный вариант разрешения проблемной ситуации. Поисковые методы в большей степени способствуют самостоятельному и осмысленному овладению информацией;

Перечень дидактических материалов, используемых в процессе обучения
Фотографии, таблицы, видео, рисунки.

Оценочные материалы

Способы и средства выявления, фиксации результатов обучения:

1. Наблюдение.
2. Опрос
3. Просмотр работ.
4. Участие в конкурсах.

Виды и периодичность контроля результативности обучения

Вид контроля	Формы/способы контроля	Срок контроля
Предварительный	Индивидуальный, фронтальный. Тестирование, проверка физических способностей	Сентябрь
Промежуточный	Комбинированный. Практические задания	Декабрь
Итоговый - подведение итогов реализации Программы – по окончании программы.	Индивидуальный, фронтальный. Контрольный урок, тестирование	Апрель-май

Формы предъявления результатов обучения

Участие в выставочной деятельности, представление работ на конкурсах выставках различного уровня (уровень учреждения, района, города).

Информационные источники

Для педагога:

1. Аббасов И. Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6: учеб. Пособие. – М.: ДМК Пресс, 2013. – 238 с.
2. Курушин, В.Д. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М.
3. Логвиненко, Г. М. Декоративная композиция: учебное пособие для студентов вузов, учащихся по специальности 030800 «Изобразительное искусство» / Г. М. Логвиненко. – М.: Гуманитар. Изд. Центр ВЛАДОС, 2005. – 144с.
4. Луптон, Эллен Графический дизайн от идеи до воплощения Калмыкова Н.В., Луптон,
5. Эллен Графический дизайн. Базовые концепции / Эллен Луптон.
6. Рассел, Джесси Графический дизайн

Литература для обучающихся:

1. Школьник, К. Графическая грамота / К. Школьник. - М.: Детская литература
2. Эллен, Луптон Графический дизайн. Базовые концепции. Руководство
3. Хеллер, С. IDEA BOOK. Графический дизайн
7. Черневич, Е. Графический дизайн в России / Е. Черневич. - М.: СЛОВО/SLOVO

Бланк фиксации итогов входной диагностики

Объединение – _____ группа № _____, год обучения

_____.
«__» _____ 20__ г.

№п\п	Фамилия, имя учащегося	Критерии					Итого	Примечание
		Баллы						
		1-5	1-5	1-5	1-5	1-5	1-25	

Критерии оценки: количество баллов определяет педагог.

Высокий уровень: 20-25 баллов.

Средний уровень: 11-19 баллов.

Низкий уровень: 5-10

Требуют особого педагогического внимания:

- учащиеся с результатом менее 10 баллов;

- учащиеся с результатом более 20 баллов.

Вопросы и задания для входной диагностики.

Теоретическая часть выполняется в виде ответа на поставленный вопрос в свободной форме. Для знакомства педагога с детьми.

Список вопросов:

- Что такое растровая графика?
- Чем отличается от векторной?
- Какие основные инструменты в Photoshop ты знаешь?

Практическая часть выполняется в виде выполнения поставленного задания.

Задание №1

Создать простой рисунок используя кисть, слои, заливку.

Задание №2

Сделать коллаж из 3-4 изображений, применяя слои и маски.

Задание №3

Подобрать гармоническую цветовую палитру для иллюстрации на заданную тему.

Карта входного, промежуточного, итогового контроля определения уровня освоения программы

Объединение _____, группа № _____, год обучения _____.
« ____ » _____ 20__ г.

	Ба лл ы	Фамилия, имя учащегося															Баллы	Критерий
		Баллы																
Предметные результаты																		
Знание основных теоретических понятий.	0-15																0-5	– Не владеет теорией (менее половины от предусмотренного программой объема), не понимает смысл понятий, не использует их в практической деятельности. – Как правило, понимает термины и использует их в деловой коммуникации (от 70 до 100% от объема). В большинстве случаев самостоятельно. Если затрудняется в точных определениях, то легко восстанавливает их значение при минимальной помощи педагога – Использует терминологию программной деятельности. Активно пополняет ее объем самостоятельно. Пытается установить новые связи понятий, продуцировать индивидуальный смысл.
																	5(7)-10	
Умение выполнять (предусмотренную программой) деятельность, соблюдая при этом правила безопасности на уроке - смотреть по сторонам, не бегать	0-15																0-5	– С трудом справляется с практической деятельностью, предусмотренной программой, даже при помощи педагога. Как правило, справляется с деятельностью, предусмотренной программой. В случае затруднений легко исправляется при минимальной поддержке педагога. – Владеет видами деятельности, предусмотренных программой, более того самостоятельно развивает и совершенствует их. В случае «одаренности» создает индивидуальные способы деятельности. – Имеет стабильные призовые места в конкурсах и соревнованиях (можно вынести в отдельный показатель)
																	5(7)-10	

Самостоятельно выполняет задания: партерной гимнастики, разминки, движений по диагонали.	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не способен на самостоятельную творческую работу. Неинициативен. Не умеет использовать полученные знания. – Как правило, способен на самостоятельную деятельность согласно возрасту, способностям, уровню программы. Легко справляется с затруднениями при минимальной поддержке педагога. – Стремиться к самостоятельной деятельности, ответственен, креативен (создает оригинальный уникальный творческий продукт). Демонстрирует индивидуальные способы и стили деятельности.
Метапредметные результаты																		
Способность соглашаться с целью предложенной педагогом, удерживать ее в процессе достижения	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не способен, даже при поддержке педагога. Т.е. не удерживает цель, не замечает, когда отклоняется от цели (начинает играть, делать что-то иное, разговаривать на отвлеченные темы и т.д.) – Как правило, способен. При поддержке педагога способен всегда, иногда самостоятельно. – В большинстве случаев способен самостоятельно организовать собственную деятельность. В предельном случае (одаренность) высокопродуктивен.
Умение работать в паре и понимать устные инструкции педагога	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не способен, даже при поддержке педагога, редко способен. – Инструкции не понимает. Не сотрудничает с другими. Не терпит мнения других (не имеет своего, как вариант). – Чаще всего способен. Всегда способен при поддержке педагога – Ведет диалог осмысленно, великолепно аргументирует, дискутирует. Включается в совместную работу, выступает инициатором и вдохновителем.
Умеет находить информацию из предложенного педагогом и применять в деятельности	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не способен, даже при поддержке педагога, редко способен. – Как правило, способен. Всегда способен при поддержке педагога. Иногда способен самостоятельно. – Ориентируется в потоке информации, умеет критически ее оценить (сравнить противоречия, установить критерий истинности). Владеет современными ИКТ-технологиями.
Личностные результаты																		
Внимательность в исполнении упражнений	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не старается, даже при инициировании педагога – Как правило доводит дело до конца, аккуратен. Всегда при поддержке педагога, в большинстве случаев самостоятельно. – Высокое качество продукта деятельности, стремление к совершенству. Индивидуальные критерии качества.

Мотивация к занятиям (в данном объединении по данной программе), принятие заявленных в программе ценностей.	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Не мотивирован. Не конструктивные формы мотивации (заставили родители, чтобы не наказали и т.д.). – Конструктивно (подлинно) мотивирован, то есть нравится сама деятельность, ее процесс или результат, хочет делать это для других (социальная мотивация) или условно-конструктивно (приходит общаться с друзьями, любит выступать на сцене, любит, когда хвалят), но при этом имеются предпосылки для формирования подлинной мотивации. Периодически участвует во внеучебных мероприятиях объединения. – Подлинно мотивирован. Занимается деятельностью самостоятельно. Имеет круг общения, связанный с деятельностью вне занятий. Инициативен.
Соблюдает общепринятые нормы поведения.	0-15																0-5 5(7)-10 10-15	– Либо конфликтен и не стремится измениться, либо, наоборот, безинициативен, со всеми заведомо соглашается. Поведение с трудом корректируется, даже воздействием педагога. – Как правило способен на самостоятельное конструктивное разрешение конфликта. При воздействии педагога склонен находить компромиссы – Склонен демонстрировать высокие этические идеалы.
ИТОГО	1-135																	

Ключ к обработке данных

1-60 баллов, что соответствует от 0 до 50 % освоения объема программы - освоение ДОО программы на уровне ниже планируемого.

По качественной характеристике означает, что программа учащимся не усвоена.

61-135 баллов, что соответствует 50 – 100% - освоение на планируемом уровне. Что означает, что программа усвоена.

Уровень условно разделяется на 2 подуровня – от 50 до 70%, соответствует неполному усвоению программы. Такой показатель оправдан для текущего контроля (в середине года).

Уровень от 70 до 100% - соответствует усвоению программы на уровне планируемых результатов.

Приложение 10

Задания для входной диагностики, 1 год обучения

Объединение «Цифровой художник», группа № , год обучения .
Ф.И.О. учащегося

1.Опишите свой опыт графического дизайна:

2.Изображение, анимация, видео или текст, которые служат для медиадеятеля источником вдохновения, ориентиром, исходной точкой в творчестве

- а) Пример
- б) Референс
- с) Искусство

3.Напишите названия программ для графического дизайна

4.Перечислите области применения компьютерной графики

5.Перечислите основные правила про работе за компьютером

Критерии оценки: количество баллов определяет педагог.

Высокий уровень: 7-10 баллов.

Средний уровень: 3-6 балла.

Допустимый уровень: 0-2 балла.

Вывод:

Требуют особого педагогического внимания:

учащиеся с результатом менее 2 баллов;

учащиеся с результатом 6 баллов.

Бланк промежуточной/итоговой диагностики

Цель: проверка уровня усвоения учебного материала.

Форма: проведения: индивидуальный проект на свободную тему

Задания для промежуточной диагностики, 2 год обучения

Теоретические вопросы:

1. Что такое вектор?
2. Что такое временная шкала?
3. Чем Pen Tool отличается от Curvature Pen Tool?
4. Какие инструменты в Figma и Photoshop похожи?

Практические задания:

1. Создать простую векторную иллюстрацию.
2. Нарисовать изображение из плавных кривых.
3. Создать простую анимацию (3-5 кадров).

Задания для итоговой диагностики, 2 год обучения

Теоретические вопросы:

1. Какие различия между Figma и Photoshop?
2. Какие типы файлов ты знаешь?
3. Каков алгоритм анимации?

Практические задания:

1. Создать векторную открытку
2. Создать анимацию персонажа (5-10 кадров)
3. Создать плакат в Figma

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 01.09.2025 г. № 101/2-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной
общеразвивающей программе

«Цифровой художник»

1 год обучения

Возраст обучающихся: 9-11 лет

Разработчик: педагог дополнительного образования,
Касьянова Анастасия Михайловна

Особенности организации образовательного процесса 1 года обучения

Группа состоит из обучающихся 9-11 лет, которые проявили интерес к цифровому искусству, пришедшие на второй год обучения, в количестве не менее 15 человек.

Занятия объединения «Цифровой художник» проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом в 10 минут, 4 часа в неделю (144 часа в год).

Особенность обучения заключается в обобщении и углублении уже имеющихся знаний и умений. Занятия проводятся в комбинированной форме с использованием групповых и индивидуальных методов обучения. Отдельное внимание уделяется поддержке самовыражения учащихся через создание цифровых работ.

Итоговой формой контроля является проведение показа лучших работ, созданных за год и представление итогового проекта группе.

Задачи Программы:

Обучающие:

- Научить основам работы в графических редакторах.
- Познакомить с базовыми инструментами цифрового рисунка
- Освоить основы композиции и цветоведения.
- Дать навыки создания персонажей и простых анимаций
- Обучить основам работы с графическим планшетом

Развивающие:

- Развивать творческое мышление
- Формировать навыки визуального восприятия
- Тренировать мелкую моторику и координацию при работе с планшетом.

Воспитательные:

- Воспитывать аккуратность и усидчивость при работе над проектами.
- Формировать ответственность за выполнение заданий в срок.
- Поощрять дружелюбную атмосферу в группе (взаимопомощь, обсуждение работ).
- Развивать уверенность в себе через презентацию своих работ.

Содержание Программы

1. Вводное занятие

Теория: Знакомство. План работы объединения. Правила техники безопасности.

Практика: Игры на знакомство, просмотр видеороликов прошлых лет. Входной контроль

2. Знакомство с инструментами графического редактора Adobe Photoshop

Теория: Инструменты для работы растровой графикой. Инструменты для работы с векторной графикой

Практика: Создание холста, работа со слоями, палитрой, кистью, ластиком, пипеткой и лупой

3. Скетчинг

Теория: Виды скетчинга. Рисование простых фигур и линий. Виды перспективы: классическая и изометрия.

Практика: Скетчинг предметов. Скетчинг простого персонажа. Скетчинг окружения. Скетчинг иллюстрации

4. Работа с цветом

Теория: Теория цвета. Работа с цветовым кругом Иттена.

Практика: Покрас простого персонажа. Покрас окружения. Покрас иллюстрации

5. Тень, свет, окклюзия

Теория: Виды освещения, определение/выбор источника освещения. Виды освещения: римлайт, контражур.

Практика: Рисование освещения на персонаже при помощи режимов наложения. Рисование света, теней и окклюзии на простой локации

6. Рендер материалов

Теория: Понятие рендера.

Практика: Рисование матовых и глянцевых материалов

7. Итоговое занятие, защита индивидуального проекта

Теория: Подведение итогов обучения.

Практика: Итоговый контроль. Защита проекта

Планируемые результаты

Учащиеся освоят:

Предметные:

- Основные инструменты графических редакторов.
- Принципы построения композиции и сочетания цветов.
- Простые техники анимации
- Создавать цифровые рисунки
- Делать простую анимацию (например, движущийся объект).
- Сохранять работы в разных форматах (PNG, GIF, PSD).

Метапредметные:

- Умение анализировать художественные работы (свои и чужие).
- Применение знаний из ИЗО и информатики в цифровом творчестве.
- Планирование этапов работы над рисунком.

Личностные:

- Интерес к цифровому искусству – желание развиваться в этом направлении.
- Терпение и трудолюбие – готовность дорабатывать проекты до идеала.
- Культура общения – умение принимать критику и хвалить других.

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО
ТВОРЧЕСТВА «СТАРТ+» НЕВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 г. № 1

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 01.09.2025 г. № 101/2-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
к дополнительной
общеразвивающей программе

«Цифровой художник»

2 год обучения

Возраст обучающихся: 9-11 лет

Разработчик: педагог дополнительного образования,
Касьянова Анастасия Михайловна

Особенности организации образовательного процесса 2 года обучения

Группа состоит из обучающихся 9-11 лет, которые проявили интерес к цифровому искусству, пришедшие на второй год обучения, в количестве не менее 10 человек.

Занятия объединения «Цифровой художник» проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа с перерывом в 10 минут, 4 часа в неделю (144 часа в год).

Особенность обучения заключается в обобщении и углублении уже имеющихся знаний и умений. Занятия проводятся в комбинированной форме с использованием групповых и индивидуальных методов обучения. Отдельное внимание уделяется поддержке самовыражения учащихся через создание цифровых работ.

Итоговой формой контроля является проведение показа лучших работ, созданных за год и представление итогового проекта группы.

Задачи Программы:

Обучающие:

- - Научить основам работы в графических редакторах.
- Познакомить с базовыми инструментами цифрового рисунка: кисти, слои, выделения, трансформации.
- Освоить основы композиции и цветоведения.
- Дать навыки создания персонажей и простых анимаций (гифки, покадровая анимация).
- Обучить основам работы с графическим планшетом (навыки штриховки, давления пера).

Развивающие:

- Развивать творческое мышление через создание иллюстраций и арт-проектов.
- Формировать навыки визуального восприятия (анализ работ художников, стилей).
- Тренировать мелкую моторику и координацию при работе с планшетом.
- Развивать умение работать по образцу и импровизировать.
- Учить самостоятельному поиску референсов и вдохновения.

Воспитательные:

- - Воспитывать аккуратность и усидчивость при работе над проектами.
- Формировать ответственность за выполнение заданий в срок.
- Поощрять дружелюбную атмосферу в группе (взаимопомощь, обсуждение работ).
- Прививать уважение к авторскому праву (не копировать чужие работы, подписывать авторство).
- Развивать уверенность в себе через презентацию своих работ.

Содержание Программы

1. Вводное занятие

Теория. Знакомство с целями и задачами второго года обучения. Техника безопасности.

Практика. Повторение пройденного материала. Входной контроль

2. Основы векторной графики.

Теория: Отличия векторной и растровой графики. Принципы работы.

Практика: создание простых фигур, работа с градиентами и текстурами.

3. Введение в цифровое искусство

Теория. Основы композиции, стилизация и работа с референсами.

Практика. Рисунок с определенной композицией, стилизация объектов.

4. Векторные инструменты в Photoshop

Теория: Инструменты Pen Tool и Curvature Pen Tool, создание и редактирование контуров.

Практика: Отрисовка плавных форм, создание декоративных элементов.

5. Анимация в Photoshop

Теория: Виды анимации, работа с временной шкалой.

Практика: Простая покадровая анимация.

6. Основы Figma

Теория: Знакомство с интерфейсом, основные инструменты.

Практика: Создание плаката.

7. Создание векторной иллюстрации.

Теория: Особенности векторной иллюстрации.

Практика: Отрисовка иллюстрации.

8. Проектная деятельность.

Теория: Этапы разработки векторного изображения, референсы, эскиз, отрисовка, цветовое решение, детализация.

Практика: Создание и защита проекта.

9. Подведение итогов.

Теория: Подведение итогов.

Практика: Просмотр материала, созданного за год.

Планируемые результаты

Учащиеся освоят:

Предметные:

- Основные инструменты графических редакторов.
- Принципы построения композиции и сочетания цветов.
- Простые техники анимации (гифки, motion-эффекты).
- Создавать цифровые рисунки (персонажи, пейзажи, предметы).
- Работать со слоями и эффектами.
- Делать простую анимацию (например, движущийся объект).
- Сохранять работы в разных форматах (PNG, GIF, PSD).

Метапредметные:

- Умение анализировать художественные работы (свои и чужие).
- Применение знаний из ИЗО и информатики в цифровом творчестве.
- Планирование этапов работы над рисунком.
- Самоконтроль и исправление ошибок.
- Умение презентовать свою работу.
- Работа в мини-группах над совместными проектами.
- Навыки безопасного использования интернета (поиск референсов).
- Понимание основ авторского права.

Личностные:

- Интерес к цифровому искусству – желание развиваться в этом направлении.
- Уверенность в своих силах – способность создавать законченные работы.
- Терпение и трудолюбие – готовность дорабатывать проекты до идеала.
- Культура общения – умение принимать критику и хвалить других.

ПРИНЯТ
Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 г. № 1

УТВЕРЖДЕН
Приказом от 01.09.2025 г. № 101/2-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Цифровой художник»
на 2026/2027 учебный год

год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год Группа 1			36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
2 год Группа 1			36	72	144	2 раза в неделю по 2 часа

ПРИНЯТ

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 г. № 1

УТВЕРЖДЕН

Приказом от 01.09.2025 г. № 101/2-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Цифровой художник»
на 2026/2027 учебный год**

Группа №1. 1-й год обучения, 144 часа

Педагог дополнительного образования – Касьянова Анастасия Михайловна

№ п/п	Дата занятия		Раздел	Тема занятия	Кол- во часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1	09.09.2025		Вводное занятие	Знакомство. План работы объединения. Правила техники безопасности. Игры на знакомство, просмотр видеороликов прошлых лет.	2	Аудиторное	Групповой, игра Входной контроль
2	13.09.2025		Знакомство с инструмента ми графического о редактора Adobe	Создание холста, работа со слоями, палитрой, кистью, ластиком, пипеткой и лупой	2	Аудиторное	
3	16.09.2025			Инструменты для работы растровой графикой.	2	Аудиторное	
4	20.09.2025			Инструменты для работы с векторной графикой	2	Аудиторное	
5	23.09.2025		Скетчинг	Создание кисти для скетчинга, рисование простых фигур.	2	Аудиторное	
6	27.09.2025			Виды скетчинга. Рисование простых фигур и линий.	2	Аудиторное	

7	30.09.2025			Виды перспективы: классическая и изометрия. Рисование сложных фигур: параллелепипед и куб.	2	Аудиторное	
8	04.10.2025			Рисование сложных фигур: конус, цилиндр	2	Аудиторное	
9	07.10.2025			Рисование сложных фигур: шар, эллипсоид, тор	2	Аудиторное	
10	11.10.2025			Рисование объемных фигур: вращение параллелепипеда	2	Аудиторное	
11	14.10.2025			Рисование объемных фигур: вращение цилиндра	2	Аудиторное	
12	18.10.2025			Рисование объемных фигур: соподчиненных фигур.	2	Аудиторное	
13	21.10.2025			Рисование объемных фигур: соподчиненных фигур.	2	Аудиторное	Индивидуальный, тест
14	25.10.2025			Обрисовка персонажа по рефенсу	2	Аудиторное	
15	28.10.2025			Скетчинг предметов	2	Аудиторное	
16	01.11.2025			Скетчинг предметов	2	Аудиторное	
17	08.11.2025			Скетчинг простого персонажа	2	Аудиторное	
18	11.11.2025			Скетчинг простого персонажа	2	Аудиторное	
19	15.11.2025			Скетчинг окружения	2	Аудиторное	
20	18.11.2025			Скетчинг окружения	2	Аудиторное	
21	22.11.2025			Скетчинг иллюстрации	2	Аудиторное	
22	25.11.2025			Скетчинг иллюстрации	2	Аудиторное	
23	29.11.2025		Работа с цветом	Теория цвета. Работа с цветовым кругом Иттена. Упражнение на отработку цветовой теории	2	Аудиторное	
24	02.12.2025			Теория цвета. Работа с цветовым кругом Иттена. Виды палитр. Покрас персонажа по цветовому кругу	2	Аудиторное	
25	06.12.2025			Теория цвета. Тон, насыщенность, яркость. Упражнение на работу с HSB-палитрой	2	Аудиторное	

26	09.12.2025			Теория цвета покрас персонажа при помощи HSB-палитры	2	Аудиторное	
27	13.12.2025			Покрас простого персонажа через куб яркости.	2	Аудиторное	
28	16.12.2025			Покрас простого персонажа при помощи карты градиентов	2	Аудиторное	
29	20.12.2025			Покрас простого персонажа	2	Аудиторное	
30	23.12.2025			Покрас простого персонажа	2	Аудиторное	
31	27.12.2025			Упражнение на смешение цветов	2	Аудиторное	
32	30.12.2025			Покрас окружения	2	Аудиторное	
33	13.01.2026			Покрас окружения	2	Аудиторное	
34	17.01.2026			Покрас окружения	2	Аудиторное	
35	20.01.2026			Покрас иллюстрации	2	Аудиторное	
36	24.01.2026			Режимы наложения: цветность, цветовой тон. Покрас Черно-белого рисунка	2	Аудиторное	
37	27.01.2026			Покрас иллюстрации	2	Аудиторное	
38	31.01.2026			Покрас иллюстрации.	2	Аудиторное	
39	03.02.2026			Покрас иллюстрации	2	Аудиторное	
40	07.02.2026		Тень, свет, окклюзия	Создание мягкой кисти. Упражнение на постановку руки.	2	Аудиторное	
41	10.02.2026			Виды освещения, определение/выбор источника освещения. Покрас шара	2	Аудиторное	
42	14.02.2026			Виды освещения: римлайт, контражур. Покрас сложных фигур.	2	Аудиторное	
43	17.02.2026			Упражнение наотрисовку фигуры под разными источниками освещения.	2	Аудиторное	
44	21.02.2026			Инструмент лассо. Рисование окклюзии при помощи мягких кистей	2	Аудиторное	
45	24.02.2026			Рисование окклюзии при помощи мягких кистей	2	Аудиторное	
46	28.02.2026			Рисование окклюзии при помощи мягких кистей	2	Аудиторное	

47	03.03.2026			Рисование окклюзии при помощи мягких кистей	2	Аудиторное	
48	07.03.2026			Рисование теней на персонаже при помощи режимов наложения	2	Аудиторное	
49	10.03.2026			Рисование теней на персонаже при помощи режимов наложения	2	Аудиторное	
50	14.03.2026			Рисование освещения на персонаже при помощи режимов наложения	2	Аудиторное	
51	17.03.2026			Рисование освещения на персонаже при помощи режимов наложения	2	Аудиторное	
52	21.03.2026			Рисование света, теней и окклюзии на простой локации	2	Аудиторное	
53	24.03.2026			Рисование света, теней и окклюзии на простой локации	2	Аудиторное	
54	28.03.2026			Рисование света, теней и окклюзии на простой локации	2	Аудиторное	
55	31.03.2026			Рисование света, теней и окклюзии на простой локации.	2	Аудиторное	
56	04.04.2026		Рендер материалов	Понятие рендера. Упражнение на рисование градиентов при помощи мягкой кисти пипетки	2	Аудиторное	
57	07.04.2026			Рендер материалов, рисование матовых материалов: дерево	2	Аудиторное	
58	11.04.2026			Рендер материалов, рисование матовых материалов: дерево.	2	Аудиторное	
59	14.04.2026			Рендер материалов, рисование матовых материалов: камень	2	Аудиторное	
60	18.04.2026			Рендер материалов, рисование матовых материалов: камень	2	Аудиторное	
61	21.04.2026			Рендер материалов, рисование матовых материалов: хлеб	2	Аудиторное	
62	25.04.2026			Рендер материалов, рисование матовых материалов: хлеб	2	Аудиторное	

63	28.04.2026			Рендер материалов, рисование глянцевых материалов: сталь	2	Аудиторное	
64	02.05.2026			Рендер материалов, рисование глянцевых материалов: сталь.	2	Аудиторное	
65	05.05.2026			Рендер материалов, рисование глянцевых материалов: золото	2	Аудиторное	
66	12.05.2026			Рендер материалов, рисование глянцевых материалов: золото	2	Аудиторное	
67	16.05.2026			Рендер материалов, рисование глянцевых материалов: бронза	2	Аудиторное	
68	19.05.2026			Рендер материалов, рисование глянцевых материалов: бронза.	2	Аудиторное	
69	23.05.2026			Рендер материалов, рисование глянцевых материалов: стекло	2	Аудиторное	
70	26.05.2026			Рендер материалов, рисование глянцевых материалов: стекло	2	Аудиторное	
71	30.05.2026			Рисование простого объекта	2	Аудиторное	
72	02.06.2026		Итоговое занятие	Подведение итогов обучения. Награждение отличившихся. Просмотр материала, созданного за год.	2	Аудиторное	Фронтальный, защита проекта Итоговый контроль

ПРИНЯТ

Решением Педагогического совета
ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
Протокол от 29.08.2025 г. № 1

УТВЕРЖДЕН

Приказом от 01.09.2025 г. № 101/2-ОД
Директор ГБУ ДО ЦД(Ю)ТТ «Старт+»
Невского района Санкт-Петербурга
_____ Подобаева О.Г.

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
рабочей программы «Цифровой художник»
на 2026/2027 учебный год**

Группа №1. 2-й год обучения, 144 часов

Педагог дополнительного образования – Касьянова Анастасия Михайловна

№ занятия	Дата занятия		Раздел	Тема	Количество часов	Форма занятия	Способы контроля
	По плану	По факту					
1	09.09.2025		Вводное занятие	Инструктаж по технике безопасности. Повторение интерфейса программы.	2	Аудиторное	наблюдение, опрос Входной контроль
2	13.09.2025		Основы векторной графики	Что такое вектор? Форматы файлов.	2	Аудиторное	наблюдение
				Приложения для работы с векторной графикой.			
3	16.09.2025			Область применения вектора.	2	Аудиторное	опрос
4	20.09.2025			Инструменты: pen tool и shapes	2	Аудиторное	наблюдение
5	23.09.2025			Инструменты: pen tool и shapes	2	Аудиторное	наблюдение
6	27.09.2025			Работа с контурами и заливкой.	2	Аудиторное	наблюдение
7	30.09.2025			Работа с контурами и заливкой.	2	Аудиторное	наблюдение
8	04.10.2025			Создание простых изображений.	2	Аудиторное	наблюдение
9	07.10.2025			Создание простых изображений.	2	Аудиторное	наблюдение
10	11.10.2025			Создание простых изображений.	2	Аудиторное	наблюдение
11	14.10.2025			Создание простых изображений.	2	Аудиторное	наблюдение

12	18.10.2025			Векторные текстуры и градиенты	2	Аудиторное	наблюдение
13	21.10.2025			Векторные текстуры и градиенты	2	Аудиторное	наблюдение
14	25.10.2025		Введение в цифровое искусство	Основы композиции.	2	Аудиторное	наблюдение
15	28.10.2025			Цветовые схемы.	2	Аудиторное	наблюдение
16	01.11.2025			Цветовые схемы.	2	Аудиторное	наблюдение, опрос
17	08.11.2025			Стилизация и рефкрены.	2	Аудиторное	наблюдение
18	11.11.2025			Стилизация и рефкрены.	2	Аудиторное	наблюдение
19	15.11.2025			Создание персонажа.	2	Аудиторное	наблюдение
20	18.11.2025			Создание персонажа.	2	Аудиторное	наблюдение
21	22.11.2025			Создание простого постера, иллюстрации.	2	Аудиторное	наблюдение
22	25.11.2025			Создание простого постера, иллюстрации.	2	Аудиторное	наблюдение
23	29.11.2025		Векторные инструменты в Photoshop	Pen tools и curvature pen tools	2	Аудиторное	наблюдение
24	02.12.2025			Pen tools и curvature pen tools	2	Аудиторное	наблюдение
25	06.12.2025			Создание сложных форм.	2	Аудиторное	наблюдение
26	09.12.2025			Создание сложных форм.	2	Аудиторное	наблюдение
27	12.12.2025			Работа с path и обводкой	2	Аудиторное	наблюдение
28	16.12.2025			Работа с path и обводкой	2	Аудиторное	наблюдение
29	20.12.2025			Векторные маски.	2	Аудиторное	наблюдение
30	23.12.2025			Векторные маски.	2	Аудиторное	наблюдение
31	27.12.2025			Создание паттернов.	2	Аудиторное	наблюдение
32	30.12.2025			Создание паттернов.	2	Аудиторное	наблюдение
33	13.01.2026			Векторная иллюстрация.	2	Аудиторное	наблюдение
34	17.01.2026			Векторная иллюстрация.	2	Аудиторное	наблюдение
35	20.01.2026		Анимация в Photoshop	Основы анимации: кадры и шкала времени.	2	Аудиторное	наблюдение
36	24.01.2026			Основы анимации: кадры и шкала времени.	2	Аудиторное	наблюдение
37	27.01.2026			Простая покадровая анимация	2	Аудиторное	наблюдение
38	31.01.2026			Простая покадровая анимация	2	Аудиторное	наблюдение
39	03.02.2026			Покадровая анимация персонажа и окружения.	2	Аудиторное	наблюдение

40	07.02.2026			Покадровая анимация персонажа и окружения.	2	Аудиторное	наблюдение
41	10.02.2026			Экспорт в GBF или видео.	2	Аудиторное	наблюдение
42	14.02.2026			Анимация иллюстрации	2	Аудиторное	наблюдение
43	17.02.2026			Анимация иллюстрации	2	Аудиторное	наблюдение
44	21.02.2026		Основы Figma	Интерфейс Figma	2	Аудиторное	наблюдение
45	24.02.2026			Инструменты: Frame, shapes, text.	2	Аудиторное	наблюдение
46	28.02.2026			Инструменты: Frame, shapes, text.	2	Аудиторное	наблюдение
47	03.03.2026			Компоненты и стили.	2	Аудиторное	наблюдение, опрос
48	07.03.2026			Компоненты и стили.	2	Аудиторное	наблюдение
49	10.03.2026			Прототипирование.	2	Аудиторное	опрос
50	14.03.2026			Прототипирование.	2	Аудиторное	наблюдение
51	17.03.2026			Работа в команде.	2	Аудиторное	наблюдение
52	21.03.2026			Работа в команде.	2	Аудиторное	наблюдение
53	24.03.2026			Создание итогового изображения.	2	Аудиторное	наблюдение
54	28.03.2026			Создание итогового изображения.	2	Аудиторное	наблюдение
55	31.03.2026			Создание итогового изображения.	2	Аудиторное	наблюдение
56	04.04.2026		Создание векторной иллюстрации	Поиск референсов и эскиз.	2	Аудиторное	наблюдение
57	07.04.2026			Отрисовка в векторе	2	Аудиторное	наблюдение
58	11.04.2026			Отрисовка в векторе	2	Аудиторное	наблюдение
59	14.04.2026			Детализация и финальные правки.	2	Аудиторное	наблюдение
60	18.04.2026			Детализация и финальные правки.	2	Аудиторное	наблюдение
61	21.04.2026		Проектная деятельность	Создание концепции проекта.	2	Аудиторное	наблюдение
62	25.04.2026			Поиск аналогов и референсов.	2	Аудиторное	наблюдение
63	28.04.2026			Эскизирование и выбор стилизации.	2	Аудиторное	наблюдение
64	02.05.2026			Отрисовка в векторе	2	Аудиторное	наблюдение
65	05.05.2026			Отрисовка в векторе	2	Аудиторное	наблюдение
66	12.05.2026			Правки чернового варианта.	2	Аудиторное	наблюдение
67	16.05.2026			Цветовое решение работы.	2	Аудиторное	наблюдение
68	19.05.2026			Детализация и итоговые правки..	2	Аудиторное	наблюдение
69	23.05.2026			Детализация и итоговые правки.	2	Аудиторное	наблюдение
70	26.05.2026			Презентация и защита проекта.	2	Аудиторное	наблюдение
71	30.05.2026			Презентация и защита проекта.	2	Аудиторное	Наблюдение

							Итоговый контроль
72	02.06.2026		Итоговое занятие	Подведение итогов. Просмотр материала, созданного за год.	2	Аудиторное	Наблюдение
			Итого		144		

