

Управление образования администрации города Ульяновска
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА УЛЬЯНОВСКА
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА №1»

УТВЕРЖДАЮ

Директора ЦДТТ №1

Н.В.Тасимова

Приказ № 262

от 15 07 2026 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО»

Программа разработана для реализации мероприятия «Создание новых мест дополнительного образования в различных образовательных организациях по всем направленностям» в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» (2021)

Возраст учащихся: 8-16 лет

Срок реализации: 1 год (144 часа)

Форма реализации: очная

Уровень сложности – продвинутый

Принята на заседании
педагогического совета ЦДТТ №1
протокол № 9 от 15.07.2026
Секретарь Р.В. Речкина Т.В.
Программа рассмотрена на методическом
совете
Протокол № 6 от 14.07.2026
Секретарь Захарова И.А.

Программу разработала
Сливкина Мария Владимировна
педагог дополнительного образования
По программе работают Сливкина М.В.

Ульяновск 2026

ОГЛАВЛЕНИЕ

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ	3
Пояснительная записка	3
Цель и задачи программы	6
УЧЕБНЫЙ ПЛАН	9
СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА	10
КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	13
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	15
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	25
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	29
ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ	25
ЛИТЕРАТУРА	33

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ОБРАЗОВАНИЯ

Пояснительная записка

Программа разработана для реализации мероприятия «Создание новых мест дополнительного образования в различных образовательных организациях по всем направленностям» в рамках федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование» в 2021 году.

Нормативно-правовое обеспечение программы:

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа "Цифровое искусство" разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми документами:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 N09-3242 "О направлении информации" (вместе с "Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)");
- Письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023 N АБ-3935/06 «О методических рекомендациях»;
- Постановление Правительства РФ от 11.10.2023 N 1678 «Об утверждении правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Распоряжение Министерства просвещения и воспитания Ульяновской области от 01.09.2025 № 1855-р «О проведении независимой оценки качества дополнительных общеразвивающих программ»;
- Устав муниципального бюджетного учреждения дополнительного образования города Ульяновска «Центр детского технического творчества № 1»

Уровень освоения программы: продвинутый.

Данный уровень предполагает углубленное изучение области цифрового искусства с освоением около профессиональных и профессиональных знаний в рамках изучаемых тем и дает возможность участвовать в проектах, которые требуют более глубокого понимания предмета, например, создание арт-объектов или разработка концептов для игр и анимации.

Направленность программы: техническая

Актуальность программы обосновывается тем, что цифровое искусство и иллюстрация становятся все более востребованными в различных сферах: от создания концепт-арта для игр и кино до иллюстрации книг и дизайна. Параллельно стремительно развивается направление AI-арта (искусственного интеллекта в искусстве), которое не заменяет художника, а становится мощным инструментом в его арсенале для генерации идей, референсов и сложных элементов.

Программа дает прочную основу в освоении профессионального, но бесплатного графического редактора Krita, что делает знания доступными. Интеграция работы с нейросетями для создания изображений готовит обучающихся к актуальным трендам цифрового творчества.

На занятиях ребята научатся профессионально работать в графическом редакторе Krita, освоят основы цифрового рисунка, живописи и композиции, а также получат навыки эффективного взаимодействия с ИИ-инструментами для расширения творческих возможностей.

Отличительной особенностью данной программы является синтез глубокого изучения профессионального инструментария цифрового художника (Krita) и освоения современных технологий AI-арта. **Педагогическая целесообразность:** программа учит не просто использовать ИИ, а интегрировать его в собственный творческий процесс: от генерации концептов и референсов до доработки и комбинирования сценариев в готовом художественном произведении.

Программа имеет **профориентационную направленность** и способствует решению задачи самоопределения обучающихся, их ознакомлению с основами профессий цифрового художника, иллюстратора, концепт-артиста. Она ориентирована на практическое освоение инструментов, используемых в индустрии.

При реализации программы используется **конвергентный подход**. Это отражается в интеграции художественной направленности (рисунок, живопись, композиция) с технической (работа со сложным программным обеспечением, нейросетевыми сервисами). Тесная связь с такими школьными предметами как информатика и изобразительное искусство позволяет не только использовать уже имеющиеся знания и навыки детей на

занятиях, но и значительно их расширить.

Программа также способствует формированию у ребят умений оформлять и презентовать свое портфолио, что является ключевым для дальнейшего профессионального развития.

Новизна программы заключается в комплексном изучении мощного бесплатного редактора Krita в связке с практиками работы с современными нейросетевыми моделями (такими как Шедеврум от Яндекс, Nanobanana и др.) для генерации и обработки изображений, создания уникальных арт-объектов.

Адресат программы: дети 8 - 16 лет, проявляющие интерес к цифровому рисованию, компьютерной графике и новым технологиям в искусстве, имеющие базовые навыки работы с персональным компьютером. Группы формируются с учетом возраста. Младший школьный возраст (8-10 лет)

- Когнитивное развитие: Дети начинают формировать базовые навыки восприятия и воображения. Важно использовать простые формы и яркие цвета.
- Моторика: развивается мелкая моторика, ребёнок учится уверенно держать мышь и стилус ручку.

Средний школьный возраст (11-13 лет)

- Когнитивное развитие: усиливается аналитическое мышление, развивается умение планировать и оценивать результат работы.
- Моторика: повышается точность и уверенность движений.

Старший школьный возраст (14-16 лет)

- Когнитивное развитие: формируется абстрактное и критическое мышление, способность к самоконтролю и рефлексии.
- Моторика: Высокий уровень точности, умение работать длительное время с мелкими деталями.

При работе с детьми важно учитывать личностные и возрастные особенности каждого периода, постепенно усложнять задачи и стимулировать творческое мышление и технику, соответствующую уровню развития ребёнка.

Объем программы: программа рассчитана на 1 год обучения, 144 часа.

Срок освоения программы: 1 год.

Форма обучения: очная с использованием ресурсов электронного обучения, а при необходимости – с использованием дистанционных технологий. Занятия проводятся в группах, сформированных по возрасту, двухчасовое общегрупповое занятие полным составом 1 раз в неделю и практические занятия с подгруппами по 2 часа в неделю с каждой. Это связано с наличием в программе творческой и проектной работы, что подразумевает

добавление индивидуальной, групповой и работы в малых группах.

В периоды отмены занятий из-за морозов, карантина может быть использован **дистанционный вариант** проведения занятий. В таком случае режим занятий будет следующий. Один час отводится на работу в онлайн режиме (по 30 минут каждое занятие), два часа в индивидуальной работе офлайн и 1 час онлайн консультирование. Онлайн занятия и консультации проводятся посредством видеоплатформ. Педагогом предоставляется теоретический материал по темам.

Формы проведения занятий – традиционные, с применением инновационных технологий.

Особенности организации образовательного процесса:

Основной тип занятий – комбинированный, сочетающий в себе элементы теории и практики. Задания выполняются индивидуально на компьютере с использованием графического редактора Krita, а также онлайн-платформ и локальных решений для работы с ИИ. Сначала ребята осваивают инструменты и приемы по образцу, потом создают работы самостоятельно под присмотром педагога, включая этапы генерации и обработки ИИ-материалов. В рамках программы предусмотрено использование современных технологий, включая интерактивные демонстрации, онлайн-базы знаний по Krita, доступ к облачным и локальным ИИ-инструментам для генерации изображений. Методы обучения, используемые на занятиях: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, проблемный, проектный, экспериментальный (работа с ИИ).

Цель и задачи программы

Целью данной программы является: Обучение учащихся цифровой живописи с использованием профессионального редактора Krita и технологий искусственного интеллекта для создания художественных изображений.

Задачи программы:

Обучающие:

- Сформировать представление о цифровой живописи, иллюстрации и AI-арте как направлениях современного искусства.
- Обучить профессиональной работе в графическом редакторе Krita: интерфейс, кисти, слои, маски, фильтры, цветокоррекция.
- Дать основы цифрового рисунка: скетчинг, работа с линией, формами, светотенью.
- Изучить основы живописи в цифровой среде: работа с цветом, смешивание, текстуры.
- Освоить принципы композиции и сторителлинга в иллюстрации.
- Сформировать навыки генерации изображений с помощью нейросетей: написание текстовых запросов (промптов), настройка параметров, выбор моделей.

- Обучить технологиям постобработки и интеграции сгенерированных ИИ-элементов в авторскую цифровую работу.
- Сформировать навыки создания законченных арт-проектов: от идеи и сбора референсов (в т.ч. через ИИ) до финальной презентации.

Развивающие:

- Развить художественный вкус, чувство цвета, композиции и формы.
- Развить творческое, образное и критическое мышление.
- Развить навыки визуальной коммуникации и способность выражать идеи через изображение.
- Развить способность к экспериментам и инновациям за счет использования новых инструментов (ИИ).
- Развить внимание, наблюдательность, усидчивость и аккуратность.
- Развить навыки самостоятельного поиска информации, обучения и освоения нового программного обеспечения.

Воспитательные:

- Воспитать стремление к творческой самореализации и непрерывному развитию.
- Сформировать уважение к интеллектуальной собственности, понимание принцип работы с ИИ и авторского права в цифровом искусстве.
- Воспитать ответственность за результат труда, целеустремленность.
- Содействовать профессиональной ориентации в сфере креативных индустрий.
- Сформировать культуру конструктивной критики и самопрезентации.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты:

- Наличие представления о цифровой живописи, иллюстрации и AI-арте как направлениях современного искусства.
- Профессиональная работа в графическом редакторе Krita: интерфейс, кисти, слои, маски, фильтры, цветокоррекция.
- Знание основ цифрового рисунка: скетчинг, работа с линией, формами, светотенью.
- Знание основ живописи в цифровой среде: работа с цветом, смешивание, текстуры.
- Освоение принципов композиции и сторителлинга в иллюстрации.
- Наличие навыков генерации изображений с помощью нейросетей: написание текстовых запросов (промптов), настройка параметров, выбор моделей.
- Владение технологиями постобработки и интеграции сгенерированных ИИ-элементов в авторскую цифровую работу.
- Наличие навыков создания законченных арт-проектов: от идеи и сбора референсов (в т.ч.

через ИИ) до финальной презентации.

Метапредметные:

- Повышение уровня художественный вкус, чувство цвета, композиции и формы.
- Повышение уровня творческого, образного и критического мышления.
- Приобретение навыка визуальной коммуникации и способность выражать идеи через изображение.
- Приобретение способности к экспериментам и инновациям за счет использования новых инструментов (ИИ).
- Повышение уровня внимания, наблюдательности, усидчивости и аккуратности.
- Приобретение навыка самостоятельного поиска информации, обучения и освоения нового программного обеспечения.

Личностные:

- Стремление к творческой самореализации и непрерывному развитию.
- Уважение к интеллектуальной собственности, понимание принцип работы с ИИ и авторского права в цифровом искусстве.
- Ответственность за результат труда, целеустремленность.
- Наличие профессиональной ориентации в сфере креативных индустрий.
- Наличие культуры конструктивной критики и самопрезентации.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№п/п	Название раздела, темы	Количество часов			формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Беседа, опрос, практическая работа.
2	Основы графического дизайна. Графический редактор.	108	32	76	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки. Педагогическое наблюдение.
	2.1 Интерфейс и инструменты	24	10	14	Педагогическое наблюдение.
	2.2 Работа с цветом и композицией	18	8	10	Педагогическое наблюдение
	2.3 Работа с текстом	12	4	8	Педагогическое наблюдение
	2.4 Работа с эффектами, простая анимация	18	4	14	Педагогическое наблюдение
	2.5 Финальный персональный проект.	36	6	30	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
3	Подготовка и участие в конкурсах	18	4	14	Педагогическое наблюдение
4	Воспитательная работа	14	4	10	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
5	Итоговое занятие	2	1	1	Анализ результатов.
		144	42	102	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

РАЗДЕЛ 1. Вводное занятие (2 часа)

Цель: Знакомство с группой, формирование мотивации к обучению, введение в программу курса.

Теория: Представление себя и программы курса. Обсуждение целей, задач и перспектив, которые открывает освоение графического дизайна. Знакомство с основными понятиями. Инструктаж по технике безопасности и организации рабочего места.

Практика: Проведение интерактивной беседы или мини-опроса для выявления начального уровня знаний и интересов учащихся. Организация первой практической работы: создание простой визитки или открытки для знакомства с интерфейсом редактора.

Оборудование: Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные

Форма контроля: Методы: Беседа, опрос, практическая работа. Деятельность педагога: Оценка активности учащихся в беседе, проверка и анализ выполненной практической работы, коррекция типичных ошибок.

РАЗДЕЛ 2. Основы графического дизайна. Графический редактор (108 часов)

Тема 2.1: Интерфейс и инструменты (24 часа)

Цель: сформировать устойчивые навыки навигации и работы в интерфейсе графического редактора.

Теория: Лекция-демонстрация: изучение панели инструментов, палитр, меню. Объяснение назначения основных инструментов (Выделение, Кисть, Карандаш, Лассо, Текст и т.д.), работы со слоями и масками.

Практика: Пошаговое руководство по выполнению упражнений: создание геометрических композиций, работа с выделенными областями, клонирование объектов, освоение навыков работы со слоями.

Оборудование: Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные

Форма контроля: Методы: Педагогическое наблюдение. Деятельность педагога: Непрерывное наблюдение за работой учащихся за компьютером, оценка скорости и правильности применения инструментов, оказание точечной помощи.

Тема 2.2: Работа с цветом и композицией (18 часов)

Цель: научить основам цветоведения и построения сбалансированной композиции.

Теория: Объяснение теории цвета (RGB, CMYK, цветовой круг, контраст). Разбор законов композиции (равновесие, ритм, доминанта, золотое сечение). Показ примеров

удачных и неудачных работ.

Практика: Проведение практикумов: создание и сохранение собственных цветowych палитр, создание абстрактных композиций на заданные темы ("Покой", "Движение"), коллажирование с учетом композиционных правил.

Оборудование: Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные.

Форма контроля: Методы: Педагогическое наблюдение. Деятельность педагога: Наблюдение за процессом подбора цвета и построения композиции, анализ промежуточных результатов, проведение мини-просмотров и коллективного обсуждения работ.

Тема 2.3: Работа с текстом (12 часов)

Цель: обучить базовым принципам типографики и работе с текстовыми блоками.

Теория: Лекция по основам типографики: классификация шрифтов, их характер, кегль, интерлиньяж, трекинг. Правила верстки текста.

Практика: Организация практической работы: создание текстовых постеров (например, афиша события), стилизация текста, добавление простых эффектов (обводка, тень).

Оборудование: Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные

Форма контроля: Методы: Педагогическое наблюдение. Деятельность педагога: Контроль за осознанным выбором шрифтов и их сочетаний, проверка читабельности и гармоничности текстовых композиций.

Тема 2.4: Работа с эффектами, простая анимация (18 часов)

Цель: познакомить с инструментами создания визуальных эффектов и базовой анимации.

Теория: Демонстрация возможностей фильтров и стилей слоя (тень, свечение, рельеф). Объяснение принципов покадровой анимации и работы с временной шкалой.

Практика: Проведение мастер-класса по созданию анимированного баннера или гифки. Помощь в применении эффектов к статичным изображениям для придания им объема и динамики.

Оборудование: Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные

Форма контроля: Методы: Педагогическое наблюдение. Деятельность педагога: Наблюдение за процессом анимирования, контроль за пониманием логики временной шкалы, оценка креативности в использовании эффектов.

Тема 2.5: Финальный персональный проект (36 часов)

Цель: закрепить полученные навыки путем самостоятельного создания завершенного творческого проекта.

Теория: Консультирование на этапе планирования: помощь в выборе темы проекта (например, фирменный стиль, серия иллюстраций, анимированный ролик), обсуждение этапов работы, требований к итоговому продукту.

Практика: Индивидуальная работа с каждым учащимся: консультации, помощь в преодолении технических трудностей, рекомендации по улучшению работы, контроль за соблюдением сроков.

Оборудование: Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные

Форма контроля: Методы: Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки. Деятельность педагога: Наблюдение за всем процессом работы над проектом – от идеи до реализации. Оценка самостоятельности, технической грамотности и творческого подхода.

РАЗДЕЛ 3. Подготовка и участие в конкурсах (18 часов)

Цель: подготовить конкурсную работу и сформировать навыки презентации своего творчества.

Теория: Совместный анализ положений о конкурсах, разбор критериев оценки. Обсуждение тезисов для описания работы.

Практика: Индивидуальные и групповые консультации по доработке существующих проектов или созданию новых работ под конкретные конкурсные требования. Техническая помощь в подготовке файлов к отправке.

Перечень конкурсов, рекомендуемых к участию: «Профи-старт. Новое поколение выбирает», «24bit», «С рождеством!» в рамках фестиваля Рождественская звезда, «Ш.С.Т.Р.И.К.», «Наследники традиций», «Шаг во вселенную»,

Оборудование: Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные

Форма контроля: Методы: Педагогическое наблюдение. Деятельность педагога: Наблюдение за процессом адаптации работы под внешние требования, оценка готового конкурсного пакета документов и материалов.

РАЗДЕЛ 4. Воспитательная работа (14 часов)

Цель: Воспитание художественного вкуса, ответственности, командного духа и уважения к интеллектуальной собственности.

Теория: Организация и проведение тематических бесед и дискуссий: "Что такое

плагиат?", "Этика в дизайне", "Работа в команде над проектом", "История графического дизайна".

Практика: Организация и курирование подготовки виртуальной выставки работ учащихся: отбор работ, их оформление, написание сопроводительных текстов, посещение мероприятий, музеев, выставок.

Оборудование: Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные

Форма контроля: Методы: Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки. Деятельность педагога: Оценка активности и глубины суждений в дискуссиях. Анализ качества и оформления работ, представленных на выставке.

РАЗДЕЛ 5. Итоговое занятие (2 часа)

Цель: Подведение итогов обучения, рефлексия, оценка достижений.

Теория: Проведение заключительной беседы: обзор пройденного пути, вручение сертификатов или портфолио, предоставление обратной связи по итогам курса.

Практика: Организация мини-выставки финальных проектов, где каждый учащийся кратко представляет свою работу. Проведение группового обсуждения.

Оборудование: Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные

Форма контроля: Методы: Анализ результатов. Деятельность педагога: Комплексный анализ роста каждого учащегося на основе сравнения вводной и итоговой работ, оценка презентационных навыков.

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Материально – технические условия

Основные условия реализации программы: кабинет, оснащенный современными персональными компьютерами, позволяющими работать с графическими изображениями, стилусы, графические планшеты, доска, столы и стулья, мультимедийный проектор, мебель (рабочие столы, стулья, рабочее место педагога, ученическая доска, экран; наличие методической литературы, дидактического материала.

Помещение соответствует требованиям санитарных норм.

Перечень оборудования, полученного в рамках национального проекта «Образование»

Маршрутизатор 1 шт.

Ноутбуки 10 шт.

Графический планшет Huion H6ЮРго v2 10 шт.

Мышь компьютерная 10 шт.

Операционная система 10 шт.

Информационные условия

Информационно-компьютерные технологии (ИКТ), при помощи которых можно продемонстрировать ученикам поэтапную работу в графическом редакторе, а также показать презентации на различные темы, которые отражают значимые аспекты цифрового искусства. Владение приложениями Word, Power Point, ориентирование в сети Интернет, базовые навыки в работе с ИИ и использование интернет-ресурсов на занятиях.

Промпты для ИИ <https://plaan.ai/prompts-for-shedevrym/?ysclid=mrje912a2846279570>

Учебник по программе Krita

<http://striver00.ru/files/Krita/Getting%20started%20with%20Krita%20-%20David%20Revoy.pdf>

Профориентационный компонент

Занимаясь в объединении, дети готовят себя к таким профессиям как web-дизайнер, smm-специалист, digital-художник, иллюстратор и т.д. Посещение выставок, Выставочного Центра «Радуга», участие в городских конкурсах, выставках подготавливает детей к этим профессиям, направленным на профориентацию и профессиональное самоопределение обучающихся.

Форма обучения очная. В случае перевода в дистанционный формат возможны занятия в форме видео конференций.

Формы проведения занятий – традиционные, с применением инновационных технологий.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Год обучения: 1год

Количество учебных недель: 36

Количество учебных дней: 72

Период реализации программы: с 1 сентября по 31 мая

Общегрупповые занятия

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведен ия	Оборудование	Форма контроля
1.	сен	07. 09	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Вводное занятие	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Беседа, опрос, практическая работа.
2.	сен	14. 09	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
3.	сен	21. 09	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
4.	сен	28. 09	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
5.	Окт	05. 10	15.00- 15.45, 16.00-	комбиниро ванное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб.	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion	Педагогическое наблюдение

			16.45				7	Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	
6.	Окт	12.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
7.	Окт	19.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
8.	Окт	26.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
9.	нояб	02.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
10	нояб	09.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Работа с цветом и композицией	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
11	нояб	16.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Работа с цветом и композицией	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
12	нояб	23.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Работа с цветом и композицией	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
13	Нояб	30.	15.00-15.45, 16.00-	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб.	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion	Устный опрос, анализ рисунков, результат

			16.45				7	Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	виртуальной выставки.
14	Дек	07. 12	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниру ванное	2	Работа с цветом и композицией	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
15	Дек	14. 12	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниру ванное	2	Работа с текстом	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
16	дек	21. 12	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниру ванное	2	Работа с текстом	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
17	Янв	28. 01	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниру ванное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
18	Янв	11. 01	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниру ванное	2	Работа с текстом	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
19	Янв	18. 01	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниру ванное	2	Работа с эффектами, простая анимация	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
20	Янв	25. 02	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниру ванное	2	Работа с эффектами, простая анимация	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
21	Фев	01. 02	15.00- 15.45, 16.00-	комбиниру ванное	2	Работа с эффектами, простая анимация	ЦДТТ №1, каб.	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion	Педагогическое наблюдение

			16.45				7	Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	
22	фев	08.02	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
23	Фев	15.02	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Работа с эффектами, простая анимация	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
24	Фев	22.02	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
25	март	01.03	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
26	март	15.03	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
27	март	22.03	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
28	март	29.03	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
29	Апр	29.03	15.00-15.45, 16.00-	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб.	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion	Педагогическое наблюдение

			16.45				7	Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	
30	Апр	05.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинирующее	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
31	Апр	12.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинирующее	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
32	Апр	19.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинирующее	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
33	Апр	26.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинирующее	2	Подготовка и участие в конкурсах	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
34	май	17.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинирующее	2	Подготовка и участие в конкурсах	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
35	Май	24.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинирующее	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
36	Май	31.	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинирующее	2	Итоговое занятие	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion Н6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Анализ результатов.

Занятия по подгруппам

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведен ия	Оборудование	Форма контроля
1.	сен	09. 09	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Вводное занятие	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Беседа, опрос, практическая работа.
2.	сен	16. 09	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
3.	сен	23. 09	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
4.	Сен	30. 09	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
5.	Окт	07. 10	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
6.	окт	14. 10	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
7.	окт	21. 10	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбиниро ванное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение

8.	окт	28. 10	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбини- рованное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
9.	нояб	11. 11	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбини- рованное	2	Интерфейс и инструменты	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
10	нояб	18. 11	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбини- рованное	2	Работа с цветом и композицией	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
11	нояб	25. 11	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбини- рованное	2	Работа с цветом и композицией	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
12	Дек	02. 12	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбини- рованное	2	Работа с цветом и композицией	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
13	Дек	09. 12	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбини- рованное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
14	Дек	16. 12	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбини- рованное	2	Работа с цветом и композицией	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
15	Дек	23. 12	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбини- рованное	2	Работа с текстом	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
16	дек	30. 12	15.00- 15.45, 16.00- 16.45	комбини- рованное	2	Работа с текстом	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение

17	янв	13.01	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
18	янв	20.01	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Работа с текстом	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
19	янв	27.01	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Работа с эффектами, простая анимация	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
20	фев	03.02	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Работа с эффектами, простая анимация	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
21	фев	10.02	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Работа с эффектами, простая анимация	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
22	фев	17.02	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
23	фев	24.02	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Работа с эффектами, простая анимация	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
24	март	03.02	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
25	март	10.03	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение

26	март	17.03	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
27	март	24.03	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
28	март	31.03	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
29	апр	07.04	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
30	апр	14.04	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
31	апр	21.04	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Финальный персональный проект.	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
32	апр	28.04	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
33	май	05.05	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Подготовка и участие в конкурсах	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение
34	май	12.05	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Подготовка и участие в конкурсах	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Педагогическое наблюдение

35	май	19.05	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Воспитательная работа	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Устный опрос, анализ рисунков, результат виртуальной выставки.
36	май	26.05	15.00-15.45, 16.00-16.45	комбинированное	2	Итоговое занятие	ЦДТТ №1, каб. 7	Маршрутизатор, Ноутбуки, Графические планшеты Huion H6ЮРго v2, Мыши компьютерные	Анализ результатов.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Для выявления роста знаний, умений и навыков (ЗУН) в работе с графическим редактором на компьютере проводится диагностический контроль — входной, текущий и итоговый — по итогам опросов, практических заданий и презентаций проектных работ (в том числе инфографики, иллюстраций и анимаций).

Входной контроль

Проводится в течение первой недели занятий в виде беседы, опроса и практических заданий в графическом редакторе.

В ходе беседы обсуждаются базовые принципы цифровой графики: что такое пиксель, как разрешение изображения влияет на качество вывода на экран и при печати, зачем нужна цветовая палитра RGB и чем она отличается от других моделей. Выясняется, знаком ли обучающийся с базовыми инструментами редактора, имеет ли опыт создания простых иллюстраций или инфографики, работал ли с элементами анимации. Также уточняется, насколько пользователь ориентируется в интерфейсе программы, как относится к применению искусственного интеллекта в графическом дизайне (например, в генерации эскизов или обработке изображений).

Опрос в непринуждённой форме помогает выявить понимание композиционных приёмов применительно к цифровой среде: как строится композиция в цифровом макете (по сетке, по правилу третей, по диагонали и т. д.), какие приёмы используются для визуального акцента. Обсуждаются базовые цветовые решения: какие цвета в RGB считаются тёплыми (например, оттенки красного и жёлтого), а какие — холодными (оттенки синего и зелёного), как подбирать гармоничные сочетания для инфографики и иллюстраций.

Практическая работа выполняется непосредственно в графическом редакторе и включает:

- создание нового документа с заданным разрешением (например, 1920×1080 px для веб-формата);
- работу с пиксельной сеткой: выделение, перемещение, изменение размера отдельных участков;
- смешивание цветов в модели RGB путём настройки каналов (R, G, B) и наблюдение за получением промежуточных оттенков;
- построение простых элементов (геометрических фигур, градиентов), которые в дальнейшем могут стать частью инфографики или иллюстрации.

Текущий контроль

Проводится в середине года и позволяет оценить динамику освоения навыков.

Уровень роста определяется по результатам выполнения тематических проектов и участия в конкурсах и выставках цифровых работ. В качестве контрольных заданий могут выступать:

- разработка инфографики на заданную тему с соблюдением правил композиции и цветового баланса;
- создание серии иллюстраций в едином стиле с использованием слоёв, масок и эффектов редактора;
- подготовка простой анимации или анимированного элемента (например, появления текста или плавного перехода между кадрами);
- применение инструментов на базе искусственного интеллекта (генерация фона, ретушь, автокоррекция) с последующей ручной доработкой.

Оценивается не только конечный результат, но и рабочий процесс: умение планировать этапы работы, рационально использовать инструменты редактора, сохранять промежуточные версии и организовывать слои.

Итоговый контроль

Определяется по анализу результатов за год: участие в выставках и конкурсах цифровых работ, реализация комплексных проектов (например, серия иллюстраций, набор элементов инфографики, короткий анимационный ролик), занятие призовых мест. Важным показателем является способность самостоятельно ставить задачу, подбирать подходящие цифровые методы и инструменты, а также грамотно презентовать результат.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Входной контроль проводится в течение первой недели занятий в виде **беседы - опроса** и практического задания – рисунка на тему «Лето». Беседа - опрос проводится об искусстве, о профессиях в которых используются цифровые технологии, о графических редакторах. Выясняется, кто и на каком уровне работает с компьютером, с какими графическими редакторами знакомы. Опрос проводится в непринуждённой беседе.

Вопросы:

1. Что такое искусство?
2. Что такое цифровое искусство?
3. Как создаются цифровые картины?
4. Кто рисует цифровые картины?
5. Есть ли в вашей семье цифровые художники?
6. Что такое пиксели? На что они влияют?
7. Что разрешение картинки?

8. Для чего нужна палитра? Как получать дополнительные цвета?
9. Какие цвета называются тёплыми, холодными?
10. Показать изображение вертикального рисунка.
11. Показать изображение горизонтального рисунка.
12. Какова последовательность включения компьютера?
13. Какие части компьютера Вы знаете? Для чего они предназначены?
14. Какие графические редакторы Вы знаете?
15. Что такое графический планшет и для чего он используется?
16. Что такое нейросеть? И искусственный интеллект?
17. Какие ИИ вы знаете и какие использует?

Текущий контроль проводится в середине года. Определяется активность, рост знаний, умений, навыков по результатам участия в выставках и конкурсах.

Итоговый контроль определяется по суммированию результатов входного и текущего контроля. Отмечаются достижения учащихся (участие в выставках, конкурсах, мероприятиях, занятие призовых мест).

На итоговом занятии подводятся итоги за учебный год. Повторяется пройденный материал в виде беседы – опроса и выполнение практической части – изготовление открытки ко Дню Защиты Детей.

Вопросы:

1. Назвать основные цвета (красный, синий, зеленый (RBG)).
2. Основные виды композиции? (в круге, в треугольнике, по диагонали)
3. Что такое перспектива?
4. Какое разрешение нужно для того, чтобы распечатать рисунок?
5. Что важно учитывать при написании промта?
6. Как создать короткую анимацию – алгоритм.

Критерии оценки знаний

Высокий уровень. Обучающийся полностью владеет материалом, понимает взаимосвязь параметров (разрешение, размер в пикселях, цветовая модель RGB). Умеет аргументированно обосновать выбор настроек документа и цветовых решений. Самостоятельно анализирует примеры инфографики и иллюстраций, выделяет сильные и слабые стороны, предлагает улучшения. Рационально использует справочные материалы, документацию редактора и возможности ИИ-инструментов.

Выше среднего. Показывает хорошее знание основных понятий и уверенно отвечает на вопросы, допуская незначительные неточности в терминологии или в расчётах

(например, путаница между пикселями и точками на дюйм). Излагает материал логично, может самостоятельно исправить ошибки при небольшой подсказке.

Средний уровень. Усвоил основные понятия (пиксель, разрешение, RGB), но имеет пробелы в понимании их практического применения. Излагает знания фрагментарно, не всегда последовательно. Может выполнить типовое задание, но испытывает трудности при адаптации под новые условия.

Ниже среднего. Имеет отдельные представления о базовых терминах, слабо ориентируется в параметрах документа и цветовых моделях. Не умеет самостоятельно применять знания для решения задач, отвечает на вопросы только с помощью педагога.

Низкий уровень. Не усвоил основное содержание материала, затрудняется при ответах на базовые вопросы (например, не может объяснить, зачем нужно разрешение или что такое цветовая палитра RGB). Не способен выполнить даже простое задание без пошаговой инструкции.

Критерии оценки умений и навыков

Высокий уровень. Уверенно и безошибочно применяет знания при выполнении практических заданий любой сложности. Самостоятельно определяет цель работы, подбирает оптимальные параметры (размер холста, разрешение, цветовой профиль), соблюдает последовательность этапов. Эффективно использует инструменты графического редактора, включая ИИ-функции, и дорабатывает результат вручную. Проявляет организационно-трудовые навыки: поддерживает порядок в файлах, структурирует слои, экономит ресурсы (не создаёт избыточных копий, использует смарт-объекты).

Выше среднего. Применяет полученные знания в изменённых условиях, но не всегда выбирает наиболее эффективные методы. Правильно ориентируется в редакторе, но работает медленнее, чем требуется для сложных проектов. Может использовать ИИ-инструменты, но нуждается в проверке и корректировке результата.

Средний уровень. Отдельные навыки сформированы недостаточно: обучающийся испытывает затруднения при настройке параметров документа или при работе со слоями и масками. Выполняет задания под постоянным руководством педагога, часто запрашивает уточнения по каждому шагу.

Ниже среднего. Испытывает серьёзные трудности при применении базовых навыков: не может самостоятельно создать документ с нужными параметрами, не ориентируется в инструментах редактора. Выполняет работу не полностью, нуждается в пошаговой помощи педагога даже для простых действий.

Низкий уровень. Отсутствуют элементарные навыки работы в графическом редакторе: не может создать новый файл, не понимает назначения основных инструментов.

Выполняет менее половины задания или не приступает к работе, не справляется даже при подробной помощи педагога.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Виды занятий

Занятия проводятся в основном комбинированные: теория в виде лекции, беседы и практические занятия, которые закрепляют теоретические сведения.

Методы обучения

Программа обучения выстроена в соответствии с классификацией методов, разработанной М. А. Даниловым и Б. П. Есиповым. В ней предусмотрены такие этапы учебной работы, как:

- освоение знаний;
- выработка умений и навыков;
- использование знаний на практике;
- выполнение творческих заданий;
- закрепление пройденного материала;
- контроль уровня знаний, умений и навыков.

Среди способов освоения знаний выделяют:

- объяснительно-иллюстративный подход — реализуется через рассказ, беседу, объяснение, доклад и инструктаж;
- репродуктивный подход — включает лекцию, разбор примера, демонстрацию и выполнение упражнений;
- проблемный подход — строится на основе беседы, создания проблемных ситуаций, игровых форм и обобщения;
- частично-поисковый подход — предполагает проведение диспутов, наблюдений, самостоятельных и практических работ.

Формы и приёмы организации занятий

Теоретическая часть реализуется в формате лекций и бесед: к ним добавляют компьютерные презентации по теме и практические обучающие задания на ПК.

Ключевое место в учебном процессе занимает практика: её задача — сформировать и отработать навыки, полученные при изучении теории. Поэтому значительную долю времени на занятиях отводят под практические работы. На каждом уроке дети выполняют такие задания, в том числе рисуют на заданные темы и работают на компьютере. При этом соблюдаются санитарные нормы: работа за компьютером длится 20–25 минут в течение каждого часа занятия.

В ходе обучения неукоснительно выполняются требования гигиены и техники безопасности в кабинете. Для этого дважды в год с учащимися проводят инструктаж: разбирают правила техники безопасности, пожарной безопасности, а также меры предосторожности при работе с красками и компьютерной техникой.

Важную роль играют технологии, направленные на сохранение здоровья учащихся. К ним относятся регулярное проветривание помещения, соблюдение режима перерывов, выполнение комплекса гимнастических упражнений (в том числе гимнастики для глаз), прогулки на свежем воздухе во время пауз, а также организация спортивных мероприятий.

Блок, раздел программы	Дидактический и наглядный материал	Техническое оснащение, инструменты и материалы
Вводное занятие.	Алгоритм работы с компьютером, создания рисунка Инструкции по ТБ	Компьютер, мышь, графический редактор.
Основы графического дизайна. Графический редактор.	Презентации «Что такое Пиксель», «Что такое графический редактор», «Цветовая палитра RGB», «Композиция в графическом редакторе», «Что такое инфографика», «Что такое ИИ», «Линейная перспектива в живописи», Наглядное пособие «Пиксели», «Цветовой круг» «Разрешение» Образцы и фотографии цифровых рисунков, алгоритм работы. Видео-уроки рисования в графическом редакторе	Компьютеры, графические планшеты, стилус, проектор программное обеспечение
Подготовка и участие в конкурсах. Воспитательная работа	1. Экскурсия в ВЦ «Радуга» 2. Просмотр видеороликов по профессиям digital-art 3. Мастер-классы по новым технологиям с использованием презентацией	Компьютеры, графические планшеты, стилус, проектор программное обеспечение
Итоговое занятие	1. Диагностический материал. 2. Конспект занятия «Рисунок ко дню Защиты детей».	Компьютеры, графические планшеты, стилус, проектор программное обеспечение

РАБОЧАЯ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

Воспитание происходит через приобщение детей к прекрасному. Дети знакомятся с произведениями изобразительного искусства, с красотой природы, воспетой в

произведениях художников, поэтов, музыкантов. У обучающихся развивается способность чувствовать и понимать всю важность этого в жизни человека.

Цель воспитательной деятельности – создание условий для самореализации и развития талантов детей, а также воспитание высоконравственной, гармонично развитой и социально ответственной личности.

Задачи воспитательной деятельности:

- усвоение детьми знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний);
- формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие);
- приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;
- содействие воспитанию гармонично развитой, патриотичной и социально ответственной личности на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей и регионального опыта приобщения детей к культурно-историческим ценностям;
- реализация воспитательного потенциала добровольческой и общественной деятельности, направленной на профессиональное, личностное развитие и патриотическое воспитание детей при освоении дополнительных общеразвивающих программ.

В воспитательной работе применяются методы, основанные на деятельностной концепции (по классификации Ю. К. Бабанского):

1. Методы формирования сознания — используются рассказ, беседа, лекция, дискуссия, диспут, метод примера.
2. Методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения — включают поручения, требования, создание специальных воспитывающих ситуаций.
3. Методы стимулирования поведения — основаны на применении соревнований, игр, поощрений и наказаний.
4. Методы контроля, самоконтроля и самооценки — реализуются через наблюдение, анализ результатов работы, опросные методики.

Учащиеся участвуют в разнообразных мероприятиях: спортивных играх, развлекательных конкурсах, приуроченных к международным, всероссийским, городским и областным праздникам, а также к значимым событиям. Кроме того, ребята посещают мероприятия, направленные на профилактику наркомании и других вредных привычек.

Обучение проводится в групповой и индивидуальной форме (в рамках одного занятия).

В процессе работы учащиеся воспринимают информацию от педагога и учатся её воспроизводить — в частности, с помощью поэтапного рисования. В ходе практических заданий школьники применяют полученные знания, а параллельно у них формируются, отрабатываются и закрепляются необходимые умения и навыки.

Классификация методов воспитания по Ю. К. Бабанскому (деятельностная концепция)

1. Методы формирования сознания: рассказ, беседа, метод примера.
2. Методы организации деятельности и формирования опыта общественного поведения: упражнение, поручение, требование, создание воспитывающих ситуаций.
3. Методы стимулирования поведения: соревнования, конкурсы, выставки, игры, поощрения и наказания.
4. Методы контроля, самоконтроля и самооценки: наблюдение, анализ результатов деятельности, опросные материалы.

План воспитательной работы

месяц	Тематика мероприятия
сентябрь	«Здравствуй, мир дизайна!» Посещение выставки (виртуальной или реальной)
октябрь	«В поиске вдохновения» Посещение осеннего парка, перенес увиденного в цифровой формат (фото на телефон, редактирование фото в классе)
Ноябрь	«День народного единства» Творческий челлендж «Орнаменты России»
Декабрь	«Новогоднее волшебство» Мастер-класс на Фабрику деда Мороза
Январь	«В гостях у сказки» Создание сказочного новогоднего персонажа или иллюстрации к новогодней сказке
Февраль	«Защитникам Отечества посвящается» Беседа о символах мужества, курирование создания серии открыток или плакатов в строгом, стильном дизайне
Март	«Для самых любимых» Поэтапное создание открытки портрета мамы к празднику 8 марта.
Апрель	«День космонавтики: штурмывая новые горизонты» Беседа о покорении космоса, выбор концепции плаката в формате «Круглого стола» организация работы по созданию плаката.
май	«Помним и гордимся» Виртуальная выставка «Салют Победы»»
май	«В поиске вдохновения» Посещение весеннего парка, перенес увиденного в цифровой формат (фото на телефон, редактирование фото в классе)

ЛИТЕРАТУРА

Для педагога

1. Бордовская Н. В., Розум С. И. Психология и педагогика: Учебник для вузов. Стандарт третьего поколения. — СПб.: Питер, 2021. — 624 с. — ISBN 978-5-4461-1069-8
2. Басюк В. С., Казакова Е. И., Брель Е. Ю. Основы педагогики и психологии: Учебное пособие для 10–11 классов. — М.: Просвещение, 2023. — 368 с. — ISBN 978-5-09-112512-2.
3. Асильдерова М. М., Агафонова Е. А. Педагогика и психология в современном мире: проблемы и инновации. — М.: Директ-Медиа, 2021. — 258 с. — ISBN 978-5-4499-1938-0.
4. Питерских А. С., Гуров Г. Е. Изобразительное искусство. 8 класс: Учебник. — М.: Просвещение, 2024. — 176 с. — ISBN 978-5-09-102562-0.
5. Горяева Н. А., Неменская Л. А. Изобразительное искусство. 3 класс: Учебник. — М.: Просвещение, 2024. — 144 с. — ISBN 978-5-09-116327-8.
6. Горяева Н. А., Неменская Л. А. Изобразительное искусство. 3 класс: Учебник. — М.: Просвещение, 2024. — 144 с. — ISBN 978-5-09-116327-8.
7. Коротеева Е. И. Изобразительное искусство. 2 класс: Учебник. — М.: Просвещение, 2025. — 128 с. — ISBN 978-5-09-120215-1.
8. Гуров Г. Е. Дизайн. 10–11 классы: Учебник. — М.: Просвещение, 2023. — 208 с. — ISBN 978-5-09-103701-2.
9. Павловская Е. Э. Графический дизайн. Современные концепции: Учебник для вузов. — М.: Юрайт, 2025. — 119 с. — ISBN 978-5-534-11169-9
10. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 8 класс: Учебник. — М.: Просвещение, 2026. — 176 с. — ISBN 978-5-09-127891-0
11. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика. 9 класс: Учебник. — М.: Просвещение, 2025. — 192 с. — ISBN 978-5-09-127892-7.
12. Семакин И. Г., Залогова Л. А., Русаков С. В. Информатика. 8 класс: Учебник. — М.: Бином. Лаборатория знаний, 2022. — 176 с. — ISBN 978-5-9963-3279-3.
13. Макарова Н. В. Информатика и ИКТ. Учебник. 8–9 класс. — СПб.: Питер, 2021. — 416 с. — ISBN 978-5-496-00781-8
14. Елизова Н. А. Практические задания для самостоятельной работы учащихся в графическом редакторе Paint // Информатика и образование. — 2021. — № 5. — С. 45–52.

Список литературы, рекомендуемой детям и родителям

1. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: учебник для 5 класса (ФГОС 2021). — М.: Просвещение, 2021. (Даёт базовые понятия о компьютерной графике — пиксели, цветовая палитра, форматы изображений, — которые пригодятся при работе в любом редакторе, в том числе в Paint.NET и Krita.)
2. Босова Л. Л., Босова А. Ю. Информатика: рабочая тетрадь для 5 класса (ФГОС 2021). — М.: Просвещение, 2021. (Содержит практические задания, которые можно адаптировать под инструменты Paint.NET — выделение, копирование, работа с фрагментами, простые эффекты.)
3. Угринович Н. Д. Информатика: учебник для 7 класса. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2021. (Раскрывает темы обработки растровой графики, работы с цветом и слоями — это напрямую соотносится с функционалом Krita и расширенными возможностями Paint.NET.)
4. Семакин И. Г., Залогова Л. А., Русаков С. В., Шестакова Л. В. Информатика: учебник для 7 класса (ФГОС). — М.: Просвещение, 2021. (Объясняет принципы растровой и векторной графики, работу с инструментами выделения и трансформации — полезно для понимания логики инструментов в обоих редакторах.)
5. Мошникова Т. Н. Практические задания для работы в графическом редакторе. — М.: Просвещение, 2022. (задания разбиты по темам (простые фигуры, заливка, копирование фрагментов, повороты, эффекты). Их легко адаптировать: для Paint.NET — фокус на базовых инструментах, для Krita — добавление работы со слоями и кистями.)

Интернет – ресурсы:

1. Структурированный бесплатный курс «Основы рисования в Krita» от CG LAB — подходит для новичков. В нём разбирают интерфейс, горячие клавиши, работу с цветом, слоями и масками — это база для имитации акварельной живописи.
Ссылка: <https://cglab.pro/krita>
2. Видео на Дзене «Как нарисовать настоящую акварель цифровыми красками в Krita» — в уроке пошагово показывают, как с помощью специальных кистей и техник в Krita добиться эффекта настоящей акварели (в том числе для натюрмортов и пейзажей): имитируют размыты и прозрачность.
Ссылка: https://dzen.ru/video/watch/67b4668d1affc731f8dbe6fc?utm_referrer=alice.yandex.ru
3. Описание: урок «Как нарисовать пейзаж в программе Krita» от Denis Godyna — поэтапный разбор рисования пейзажа: от наброска до финальной работы с пояснениями каждого шага (близко по формату к урокам С. Андрияки).

Ссылка: <https://dzen.ru/video/watch/66ab3bb960d51818134b173b>

4. Плейлист по Krita от Crystal Snake на YouTube — в подборке видео про слои, маски, режимы наложения, настройку кистей и интеграцию ИИ-инструментов (например, Koi для стилизации под акварель). Удобно для углубления в отдельные функции.

Ссылка: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLHj0yK2um5NqCGtctZc0nZDLJ3oQlSyGv>

5. Урок «Painting a Sunset in Krita» на Vimeo — пример рисования заката (пейзаж) с разбором техники: работа с цветом и светом, создание объёма, имитация акварельных размывов. Подходит для отработки сложных световых эффектов.

Ссылка: <https://vimeo.com/660095405>