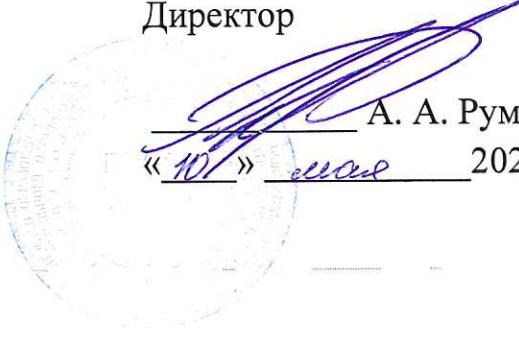


**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТИ**

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ТВЕРСКОЙ ОБЛАСТНОЙ ЦЕНТР ЮНЫХ ТЕХНИКОВ»  
СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ  
«ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

СОГЛАСОВАНО  
методическим советом  
ГБУ ДО ТОЦЮТ  
Протокол № 1  
от « 10 » мая 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
  
А. А. Румянцев  
« 10 » мая 2023 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«Креативное рисование и скетчинг»**

Направленность: техническая  
Общий объем программы: 72 часа  
Возраст обучающихся: 11 - 15 лет  
Срок реализации программы: 1 год  
Уровень: стартовый  
Автор: начальник УВО детского технопарка «Кванториум» О. В. Филиппова

Рег. № 67-23

Тверь - 2023 г.



## Информационная карта программы

<b>Наименование программы</b>	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа « <b>Креативное рисование и скетчинг</b> »
<b>Направленность</b>	Техническая
<b>Разработчики программы</b>	Структурное подразделение ГБУ ДО ТОЦЮТ «Детский технопарк «Кванториум»
<b>Общий объем часов по программе</b>	72 часа
<b>Форма реализации</b>	очная
<b>Целевая категория обучающихся</b>	Обучающиеся в возрасте 11-15 лет
<b>Аннотация</b>	<p>Программа направлена на развитие интереса обучающихся к рисованию, работе в графических редакторах, использованию различных приемов и техник изобразительного искусства; реализация их творческих идей в области дизайна, формирование интереса к изобретательству и макетированию, стремления к реализации собственных идей и проектов.</p>
<b>Планируемый результат реализации программы</b>	<p>По результатам обучения дети приобретут:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– умение создавать иллюстрации в различных техниках;</li> <li>– умение создавать изображения на плоскости графическими средствами;</li> <li>– навыки изобразительного искусства;</li> <li>– навыки работы в графическом редакторе «MediaBangPro»;</li> <li>– навыки передачи характера и намерений объекта (природы, человека, сказочного героя, предмета, явления) в рисунке, в графике.</li> </ul> <p>По результатам обучения по программе дети повысят свой уровень знаний по информатике и рисованию.</p>

## **1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Креативное рисование и скетчинг**» составлена в соответствии с требованиями:

- Федерального закона от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказа Министерства просвещения Российской Федерации РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- приказа Министерства образования Тверской области от 23.09.2022 г. № 939/ПК «Об утверждении Регламента проведения независимой оценки качества дополнительных образовательных программ в Тверской области».

**Направленность программы - техническая.** Данная программа направлена на обучение детей 11-15 лет с целью направлена на овладение основными приемами изобразительного искусства и работы в различных графических редакторах, на художественно-эстетическое приобщение ребенка к изобразительному творчеству посредством применения на практике нестандартных изобразительных техник и материалов.

Обучение по данной программе создает благоприятные условия для творческого и духовного воспитания личности ребенка, социально-культурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации обучающихся.

**Новизна программы** обеспечивается тем, что дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Креативное рисование и скетчинг**», реализуемая на базе детского технопарка «Кванториум» по очной форме обучения, дает возможность обучающимся познакомиться с различными нетрадиционными техниками изобразительного искусства, применить их на практике. Благодаря данной программе обучающиеся раскроют творческий потенциал, смогут развить креативность, пространственное мышление, повысят уровень своей художественной подготовки и расширят творческий диапазон. Программа предназначена для детей 11 - 15 лет, желающих свободно излагать свои мысли и чувства с

помощью рисунка и творчески развиваться, а также для тех, кому хочется рисовать, несмотря на отсутствие базовых навыков и специальных талантов..

Благодаря работе по направлениям обучения, дети повысят свой уровень знаний по информатике и рисованию. В результате реализации программы обучающийся будет знать азы художественно-изобразительной грамоты, овладеет практическими умениями и навыками работы в различных техниках, научится создавать художественные работы, используя разнообразный материал, научится использовать специальные термины в практической работе в различных жанрах и техниках изобразительного искусства. При реализации программы возможно применение дистанционных технологий, при этом появляется возможность организовать образовательный процесс с привлечением удалённых пользователей.

**Актуальность программы** состоит в том, что она составлена с учётом современных потребностей рынка в специалистах в области графического дизайна.

Занятия изобразительной деятельностью способствуют развитию у обучающихся художественного умения видеть и передавать увиденное в своих произведениях, воплощать идейный замысел посредством образного звучания цвета или же графического изображения объектов. При этом выбор формата обучения играет основополагающую роль.

Разнообразие нестандартных техник, представленных в программе, позволяет вызвать у обучающегося живой интерес к творчеству, воспринимать занятия как увлекательный процесс. Использование возможностей графических редакторов для создания эмоциональных и выразительные творческих объектов способствует раскрытию творческой индивидуальности ребенка, пробуждает интерес к окружающей действительности и неживой природе, мотивирует на эксперимент и самостоятельные проекты. Поэтому настоящая программа решает не только художественные, но и психологические задачи, превращая работу детей и в своего рода арт-терапию, способствующую снятию стресса, стиранию фобий и раскрепощению личности воспитанника.

**Педагогическая целесообразность** программы основывается на преподавании теоретического материала параллельно с формированием практических навыков у обучающихся. Программа способствует развитию индивидуальных творческих способностей, эстетического вкуса, позволяет научиться видеть прекрасное в окружающем. Мастерство создания моделей развивается индивидуально на разных уровнях: репродуктивном, репродуктивно - творческом и творческом.

**Цель программы** - развитие интереса обучающихся к рисованию, работе в графических редакторах, использованию различных приемов и техник изобразительного искусства; реализация их творческих идей в области дизайна, формирование интереса к изобретательству и макетированию, стремления к реализации собственных идей и проектов.

## **Задачи программы:**

### **Обучающие:**

- познакомить с образовательными художественными техниками, творческими источниками и методами;
- сформировать знания об истории развития живописи, дать представление о современных тенденциях изобразительного искусства и дизайна.

### **Развивающие:**

- развитие образного, творческого мышления;
- развитие умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- развитие мелкой моторики, координации рук;
- развитие познавательного интереса, интеллектуальных и творческих способностей путем формирования потребности в творческом и познавательном досуге;
- формирование творческого мышления и творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность);
- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению;
- демонстрация возможностей и знакомство с направлениями деятельности детского технопарка «Кванториум».

### **Воспитательные:**

- воспитание дисциплинированности, ответственности, самоорганизации;
- воспитание интереса к изобразительному творчеству;
- пробуждение интереса к окружающей действительности и живой природе
- воспитание трудолюбия, уважения к труду;
- формирование чувства коллективизма и взаимопомощи;
- воспитание чувства патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

**Отличительной особенностью** программы является ее практикоориентированность. Одна из основных задач образования – развитие способностей ребёнка, таких как целеполагание, планирование, прогнозирование, контроль, коррекция, оценка, саморегуляция. С этой целью в программе предусмотрено значительное увеличение активных форм работы, направленных на вовлечение обучающихся в динамическую деятельность, на обеспечение понимания ими представляемого материала и развития интеллекта, приобретение практических навыков самостоятельной деятельности.

Кроме этого, отличительной особенностью данной программы является то, что она ориентирована на индивидуальную траекторию развития творческих способностей каждого ребенка, предполагает наличие учебных материалов, дающих возможность каждому ребенку осваивать материал со своей скоростью, учитывает возможности и потребности каждого обучающегося. Помимо этого, программа является нестандартной и оригинальной, поскольку сочетает в себе яркий и познавательный учебный процесс с возможностью освоить различные техники рисования на бумаге и в графических редакторах.

С учетом цели и задач содержание программы реализуется поэтапно с постепенным усложнением заданий. В начале обучения у ребят формируются начальные знания, умения и навыки, обучающиеся работают по образцу. На основном этапе обучения продолжается работа по усвоению нового и закреплению полученных знаний умений и навыков. На завершающем этапе обучения дети могут работать по собственному замыслу над созданием собственного проекта и его реализации. Таким образом, процесс обучения осуществляется от репродуктивного к частично-продуктивному уровню и к творческой деятельности.

### **Функции программы**

**Образовательная** функция заключается в получении основных теоретических сведений и практических знаний, в применении и развитии полученных знаний для совершенствования культуры личности, самосовершенствования и самопознания.

**Компенсаторная** функция программы реализуется посредством чередования различных видов деятельности обучающихся, характера нагрузок, темпов осуществления деятельности.

**Социально-адаптивная** функция программы состоит в том, что каждый обучающийся отрабатывает навыки взаимодействия с другими участниками программы, преодолевая проблемно-конфликтные ситуации, переживая успехи и неудачи, вырабатывает индивидуальный способ самореализации, успешного существования в реальном мире.

**Адресат программы.** Программа предназначена для обучающихся в возрасте 11 - 15 лет, без ограничений возможностей здоровья, проявляющих интерес к рисованию и моделированию. Количество обучающихся в группе – 12 - 14 человек.

**Форма обучения:** очная

**Уровень программы:** стартовый

**Форма реализации образовательной программы:** традиционная, с элементами дистанционных технологий

**Организационная форма обучения:** групповая, всем составом группы. Группа разновозрастная, постоянного состава.

**Режим занятий:** занятия с обучающимися проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Продолжительность 1 академического часа – 45 минут.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения:**

**По внешним признакам деятельности педагога и обучающихся:**

- *словесный* – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ;
- *наглядный* – показ, просмотр видеофильмов и презентаций;
- *практический* – самостоятельное выполнение заданий.

**По степени активности познавательной деятельности обучающихся:**

- *объяснительно-иллюстративные* – обучающиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;
- *репродуктивный* – обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности;
- *исследовательский* – овладение обучающимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы.

**По логичности подхода:**

- *аналитический* – анализ этапов выполнения заданий.

**По критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучающихся:**

- *частично-поисковый* – обучающиеся участвуют в коллективном поиске в процессе решения поставленных задач, выполнении заданий досуговой части программы;
- *метод проблемного обучения*;
- *метод дизайн-мышления*.

**Возможные формы проведения занятий:**

- на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра;
- на этапе практической деятельности – беседа, дискуссия, практическая работа;
- на этапе освоения навыков – творческое задание;
- на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

**Ожидаемые результаты:**

**Личностные результаты:**

- критически относиться к информации и избирательно ее воспринимать;
- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы;
- признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою.

**Метапредметные результаты:**

*Регулятивные универсальные учебные действия:*

- принимать и сохранять учебную задачу;
- планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели.

*Познавательные универсальные учебные действия:*

- оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла;
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве.

*Коммуникативные универсальные учебные действия:*

- планировать учебное сотрудничество с педагогом и сверстниками, определять цели, функций участников, способов взаимодействия;
- осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях.

Компетентностный подход реализации программы позволяет осуществить формирование у обучающегося как личностных, так и профессионально-ориентированных компетенций через используемые формы и методы обучения, нацеленность на практические результаты.

В процессе обучения по программе у обучающегося формируются:

**универсальные компетенции (SoftSkills):**

- умение работать в команде и индивидуально;
- наличие высокого познавательного интереса;
- умение ставить вопросы, выбирать наиболее эффективные решения задач в зависимости от конкретных условий;
- наличие критического мышления;
- проявление технического мышления, познавательной деятельности, творческой инициативы, самостоятельности;
- способность правильно организовывать рабочее место и время для достижения поставленных целей;

**предметные результаты (компетенции HardSkills):**

- правила безопасного пользования инструментами и оборудованием;
- об особой роли культуры и искусства в жизни общества и каждого отдельного человека;
- назначение и функции используемого программного обеспечения, средств для рисования, графического редактора «MediBangPro»;

- способы планирования деятельности, разделение задач на подзадачи, распределения ролей в рабочей группе;
  - конструктивные особенности различных техник рисования.
- В результате освоения программы, обучающиеся должны *уметь*:
- соблюдать технику безопасности;
  - использовать выразительные средства изобразительного искусства: композицию, форму, ритм, линию, цвет, объем, фактуру; различные художественные материалы для воплощения собственного художественно-творческого замысла;
  - составлять план проекта, включая: выбор темы; анализ предметной области; разделение задачи на подзадачи;
  - создавать иллюстрации в различных техниках;
  - создавать изображения на плоскости графическими средствами (карандаши, фломастеры), красками;
  - эмоционально-ценостно относиться к природе; различать и передавать в художественно-творческой деятельности характер, эмоциональные состояния и свое отношение к ним средствами художественного языка;
  - различать виды художественной деятельности и участвовать в художественно-творческой деятельности, используя различные художественные материалы и приемы работы с ними;
  - выбирать художественные материалы, средства художественной выразительности для создания образов природы, человека, явлений и передачи своего отношения к ним;
  - использовать дополнительные функции графического редактора «MediBangPro» для достижения полноты реализации творческого задания.

В результате освоения программы, обучающиеся должны *владеТЬ*:

- навыками изобразительного искусства;
- навыками работы в графическом редакторе «MediBangPro»;
- навыками передавать характер и намерения объекта (природы, человека, сказочного героя, предмета, явления и т. д.) в рисунке, в графике, выражая свое отношение к качествам данного объекта.

### **Мониторинг образовательных результатов**

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

- надежность знаний и умений предполагает усвоение терминологии, способов и типовых решений в сфере изобразительного искусства;
- сформированность личностных качеств определяется как совокупность ценностных ориентаций в сфере изобразительного искусства, отношения к выбранной деятельности, понимания ее значимости в обществе;
- готовность к продолжению обучения в сфере изобразительного искусства определяется как осознанный выбор более высокого уровня

освоения выбранного вида деятельности, готовность к соревновательной и публичной деятельности.

### **Способы определения результативности реализации программы и формы подведения итогов реализации программы**

В процессе обучения проводятся разные виды контроля результативности усвоения программного материала.

**Текущий** контроль проводится на занятиях в виде наблюдения за успехами каждого обучающегося, процессом формирования компетенций. Текущий контроль успеваемости носит безотметочный характер и служит для определения педагогических приемов и методов для индивидуального подхода к каждому обучающемуся, корректировки плана работы с группой.

**Периодический (промежуточный) контроль** проводится по окончании изучения каждой темы в виде конкурсов или представления практических результатов выполнения заданий. Конкретные проверочные задания промежуточной аттестации разрабатывает педагог с учетом возможности проведения промежуточного анализа процесса формирования компетенций. Периодический контроль проводится в виде педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, зачётов, опросов, выполнения учащимися диагностических заданий, участия обучающихся в мероприятиях (викторинах, соревнованиях). активности обучающихся на занятиях и т.п.

**Итоговый** контроль проводится педагогом дополнительного образования с целью оценки качества освоения обучающимися содержания всего объема дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы после завершения обучения в виде педагогического анализа результатов выполнения учащимися диагностических заданий, участия обучающихся в мероприятиях (викторинах, соревнованиях), защиты решений кейсов и выполнения задач поискового характера.

В процессе проведения итоговой аттестации оценивается результативность освоения программы.

Критерии оценивания приведены в таблицах 1,2.

Таблица 1

### **Критерии оценивания сформированности компетенций SoftSkills и HardSkills**

Уровень	Описание поведенческих проявлений
1 уровень - недостаточный	Обучающийся не владеет навыком, не понимает его важности, не пытается его применять и развивать.
2 уровень – развивающийся	Обучающийся находится в процессе освоения данного навыка. Обучающийся понимает важность освоения навыков, однако не всегда эффективно применяет его в практике.

3 уровень – опытный пользователь	Обучающийся полностью освоил данный навык. Обучающийся эффективно применяет навык во всех стандартных, типовых ситуациях.
4 уровень – продвинутый пользователь	Особо высокая степень развития навыка. Обучающийся способен применять навык в нестандартных ситуациях или ситуациях повышенной сложности.
5 уровень – мастерство	Уровень развития навыка, при котором обучающийся становится авторитетом и экспертом в среде сверстников. Обучающийся способен передавать остальным необходимые знания и навыки для освоения и развития данного навыка.

Таблица 2

### Критерии оценивания уровня освоения программы

Уровни освоения программы	Результат
Высокий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют высокую заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают отличное знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в качественный продукт
Средний уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют достаточную заинтересованность в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают хорошее знание теоретического материала, практическое применение знаний воплощается в продукт, требующий незначительной доработки
Низкий уровень освоения программы	Обучающиеся демонстрируют низкий уровень заинтересованности в учебной, познавательной и творческой деятельности, составляющей содержание программы. На итоговом тестировании показывают недостаточное знание теоретического материала, практическая работа не соответствует требованиям

## 2. Содержание программы

### 2.1 УЧЕБНЫЙ ПЛАН дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативное рисование и скетчинг»

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Основы техники рисования и скетчинга	8	4	4
2.	Основы компьютерной графики	6	2	4
3.	Основы работы с графическим редактором	6	3	3
4.	Техника работы с 3D-ручкой	4	2	2
5.	Техника мультипликации	16	3	13
6.	Основы рисования в Paint 3D	8	2	6
7.	Программное обеспечение промышленного дизайна	18	7	11
8.	Фестиваль креативных идей	6	0	6
<b>Итого</b>		<b>72</b>	<b>23</b>	<b>49</b>

### 2.2 УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативное рисование и скетчинг»

№ п/п	Наименование раздела, модуля, темы	Кол- во часов, всего	в том числе		Форма аттестации/ контроля
			теор ия	прак тика	
1.	<b>Основы техники рисования и скетчинга</b>	<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
1.1	Техника безопасности для обучающихся. Знакомство с оборудованием и материалами.	2	2	0	Опрос
1.2	Основные законы перспективы. Рисунок «Дом» в карандашной технике	2	0	2	Рисунок в карандашной технике
1.3	Приёмы рисования гуашью в живописи. Правила	2	1	1	Рисунок гуашью

	смешивания цветов. Рисунок «Пальмы на закате»				
1.4	Работа с референсами и натурными изображениями. Виды скетчинга	2	1	1	Индивидуальные задания
2.	<b>Основы компьютерной графики</b>	6	2	4	
2.1	Растровая и векторная графика	2	2	0	Индивидуальные задания
2.2	Работа с 2D редакторами	4	0	4	Индивидуальные задания
3.	<b>Основы работы с графическим редактором</b>	6	3	3	
3.1	Принцип работы с графическим планшетом. Знакомство с графическим редактором «MediBangPro». Обзор основных инструментов.	2	1	1	Рисунок в графическом редакторе
3.2	Работа в графическом редакторе. Рисунок «Домашний питомец»	2	1	1	Рисунок в графическом редакторе
3.3	Работа в графическом редакторе. Рисунок «Мой любимый персонаж из мультфильма»	2	1	1	Рисунок в графическом редакторе
4.	<b>Техника работы с 3D-ручкой</b>	4	2	2	
4.1	Техники рисования 3Dручкой на плоскости	2	1	1	Индивидуальные задания
4.2	Создание трехмерного объекта	2	1	1	Индивидуальные задания
5.	<b>Техника мультипликации</b>	16	3	13	
5.1	Повторение изученного материала	4	0	4	Индивидуальные задания
5.2	Знакомство со скетч-маркерами «Первый шаг к творчеству»	2	1	1	Ответы на вопросы
5.3	Разработка дизайна, игрушки для мультфильма «Я предмет»	2	0	2	Индивидуальные задания
5.4	Знакомство с мультипликацией «АНИМЭЙТ»	2	1	1	Индивидуальные задания
5.5	Графический планшет студии «Disney»	2	0	2	Индивидуальные задания

5.6	«Наш первый сценарий»	2	1	1	Индивидуальные задания
5.7	Собираем алгоритм мультифильма	2	0	2	Индивидуальные задания
6.	<b>Основы рисования в Paint 3D</b>	<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>	
6.1	Знакомство с графическим Редактором Paint 3D, его основными возможностями.	2	2	0	Ответы на вопросы
6.2	Создание рисунков в программе Paint 3D на заданные темы и по образцу.	2	0	2	Индивидуальные задания
6.3	Разработка в 3D Paint «Дом моей мечты»	4	0	4	Индивидуальные задания
7.	<b>Программное обеспечение промышленного дизайна</b>	<b>18</b>	<b>7</b>	<b>11</b>	
7.1	Повторение изученного материала	4	0	4	Индивидуальные задания
7.2	Tinkercad. Принципы создания 3D-моделей, виды 3D-моделирования. Основы пользовательского интерфейса	4	2	2	Индивидуальные задания
7.3	Krita. Возможности программы. Интерфейс и инструменты	4	2	2	Индивидуальные задания
7.4	Основы композиции. Примитивы, инструмент перо. Типографика. Ретушь	4	2	2	Индивидуальные задания
7.5	CorelDRAW. Основы композиции. Создание открытки	2	1	1	Индивидуальные задания
8.	<b>Фестиваль креативных идей</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	
8.1	Идея объекта	2	0	2	Индивидуальные задания
8.2	Практическое воплощение идеи	2	0	2	Индивидуальные задания
8.3	Презентация работ	2	0	2	Индивидуальные задания
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>23</b>	<b>49</b>	Индивидуальные задания

**2.3 СОДЕРЖАНИЕ ЗАНЯТИЙ**  
**по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**  
**«Креативное рисование и скетчинг»**

№ п/п	Название раздела, модуля, темы	Кол-во часов, всего	Содержание занятия
<b>1.</b>	<b>Основы техники рисования и скетчинга</b>	<b>8</b>	
1.1	Техника безопасности для обучающихся. Знакомство с оборудованием и материалами.	2	Ознакомление с техникой безопасности. Инструктаж безопасного использования оборудования и безопасного поведения на занятиях.
1.2	Основные законы перспективы. Рисунок «Дом» в карандашной технике	2	Ознакомление с законами перспективы, геометрическими понятиями. Создание карандашного наброска
1.3	Приёмы рисования гуашью в живописи. Правила смешивания цветов. Рисунок «Пальмы на закате»	2	Рассмотрение теории цвета и изучение методики построения света. Теплые и холодные тона. Цветовая палитра
1.4	Работа с референсами и натурными изображениями. Виды скетчинга	2	Понятие скетчинга. Создание наброска натурного предмета
<b>2.</b>	<b>Основы компьютерной графики</b>	<b>6</b>	
2.1	Растровая и векторная графика	2	Обучающиеся узнают правила и принцип построения изображения, виды графики, способы создания простой векторной графики
2.2	Работа с 2D редакторами	4	Обучающиеся знакомятся с простыми 2D редакторами
<b>3.</b>	<b>Основы работы с графическим редактором</b>	<b>6</b>	
3.1	Принцип работы с графическим планшетом. Знакомство с графическим редактором	2	Изучение пользовательского инструментария графического планшета. Меню. Инструменты

	«MediBangPro». Обзор основных инструментов.		
3.2	Работа в графическом редакторе. Рисунок «Домашний питомец»	2	Практика работы в графическом редакторе
3.3	Работа в графическом редакторе. Рисунок «Мой любимый персонаж из мультфильма»	2	Практика работы в графическом редакторе.
4.	<b>Техника работы с 3D-ручкой</b>	4	
4.1	Техники рисования 3Dручкой на плоскости	2	Знакомство с работой 3D-ручки; техника безопасности при работе с 3D-ручкой. Эскизная графика и шаблоны при работе с 3D-ручкой. Линии разных видов. Способы заполнения межлинейного пространства
4.2	Создание трехмерного объекта	2	Самостоятельная работа обучающихся по созданию плоских элементов для последующего их соединения. Обучающиеся создают объемную 3D-модель, используя пластик разного цвета и технику соединения модулей.
5.	<b>Техника мультипликации</b>	16	
5.1	Повторение изученного материала	4	Обсуждение ранее изученного материала, проверка усвоения
5.2	Знакомство со скетч-маркерами «Первый шаг к творчеству»	2	Знакомство с программой по созданию простых анимаций. Особенности интерфейса. Инструменты.
5.3	Разработка дизайна, игрушки для мульти фильма «Я предмет»	2	
5.4	Знакомство с мультипликацией «АНИМЭЙТ»	2	
5.5	Графический планшет студии «Disney»	2	

5.6	«Наш первый сценарий»	2	Создание мультипликационного фильма по собственному сценарию
5.7	Собираем алгоритм мультфильма	2	
<b>6.</b>	<b>Основы рисования в Paint 3D</b>	<b>8</b>	
6.1	Знакомство с графическим редактором Paint 3D, его основными возможностями.	2	Изучение графического редактора Paint 3D и его основных возможностей. Интерфейс. Инструменты
6.2	Создание рисунков в программе Paint 3D на заданные темы и по образцу.	2	Практическая работе по развитию навыков работы в редакторе Paint 3D
6.3	Разработка в 3D Paint «Дом моей мечты»	4	Самостоятельная работа обучающихся по созданию проекта в 3D Paint
<b>7.</b>	<b>Программное обеспечение промышленного дизайна</b>	<b>18</b>	
7.1	Повторение изученного материала	4	Обсуждение ранее изученного материала, проверка усвоения
7.2	Tinkercad. Принципы создания 3D-моделей, виды 3D-моделирования. Основы пользовательского интерфейса	4	Обучающиеся узнают, как создаются 3D-модели, из чего они состоят и где применяется 3D моделирование. Освоение навыков работы в трёхмерном пакете. Знакомство с принципами моделирования
7.3	Krita. Возможности программы. Интерфейс и инструменты	4	Разбор интерфейса и логика Программы Krita. Основные инструменты рисования. Понятие слоя.
7.4	Основы композиции. Примитивы, инструмент перо. Типографика. Ретушь	4	Разбор инструментов Krita. Композиция. Размещение на холсте. Работа с пером. Корректировка графики (ретушь). Разбор инструментов ретуширования
7.5	CorelDRAW. Основы композиции. Создание открытки	2	Разбор инструментов CorelDRAW. Композиция. Размещение на холсте.

<b>8.</b>	<b>Фестиваль креативных идей</b>	<b>6</b>	
8.1	Идея объекта	2	
8.2	Практическое воплощение идеи	2	
8.3	Презентация работ	2	Заключительное мероприятие по итогам обучения, на котором обучающиеся демонстрируют свои умения, навыки креативного рисования. Для участия в фестивале с детьми проводится два организационных занятия, на которых обучающиеся создают объект по собственному замыслу.
	<b>Итого</b>	<b>72</b>	

#### 2.4. Календарный учебный график реализации программы

Название программы	Количество часов			Количество учебных		Даты начала и окончания	Продолжительность каникул
	всего	теория	практика	недель	дней		
<b>Креативное рисование и скетчинг</b>	72	23	49	36	36	01.09.23 31.05.24	10 дней, январь
<b>Итого</b>	<b>72</b>	<b>23</b>	<b>49</b>	<b>36</b>	<b>36</b>		<b>10</b>

### **3. Организационно-педагогические условия реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Креативное рисование и скетчинг»**

#### **3.1. Материально-техническое обеспечение**

Программа реализуется на базе детского технопарка «Кванториум». Помещение – учебный кабинет, оформленный в соответствии с профилем проводимых занятий и оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

№ п/п	Наименование	Количество, шт.
<b>1.</b>	<b>Инструменты и материалы</b>	
1.1	Краски гуашь, акрил, акварель	14
1.2	Кисти для рисования	14
1.3	Бумага А3, А4	14
1.4	Цветные карандаши	14
<b>2.</b>	<b>Компьютерное оборудование</b>	
2.1	Ноутбук HP 15-bc419ur (4GS86EA)	14
2.2	Мышь A4Tech N-708X-1 Grey USB	14
2.3	МФУ (Копир, принтер, сканер) Kyocera M2640idw	1
2.4	Графический планшет	7
2.5	3D-ручка	14
<b>3.</b>	<b>Презентационное оборудование</b>	
3.1	Моноблокное интерактивное устройство TeachTouch 65”	1
3.2	Напольная мобильная стойка для интерактивных досок с площадкой для крепления проекторов к стойке	1
<b>4.</b>	<b>Программное обеспечение</b>	
4.1	Офисное ПО Office Standart 2019 Open License	14
4.2.	Антивирус KL4863RARDE: Kaspersky Endpoint Security Russia Edition. 100-149 Node 2 year Educational License	1
4.3	Графический редактор «MediBangPro»	1

#### **3.2 Информационное обеспечение Список рекомендованной литературы**

##### **Для педагога**

1. Белухин Д.А. Личностно ориентированная педагогика в вопросах и ответах: учебное пособие. – М.: МПСИ, 2006
2. Богоявленская Д.Б. Пути к творчеству. – М., 2013
3. Заворотов В.А. От модели до идеи. – М.: Просвещение, 2008

4. Казакова Р.Г. и др. Рисование с детьми дошкольного возраста. Нетрадиционные техники, сценарии занятий, планирование. – М.: ТЦ Сфера, 2005.
5. Кайе В.А. «Конструирование и экспериментирование с детьми». – М.: СФЕРА, 2018
6. Комарова Т.С. Дети в мире творчества. – М., 2015
7. Копцев В. П. Учим детей чувствовать и создавать прекрасное: Основы объемного конструирования. – Ярославль: Академия развития, Академия Холдинг, 2011
8. Корчинова О.В. Декоративно-прикладное творчество. – Ростов-на-Дону: 2002, – 153 с.
9. Мейстер, А. Г. Бумажная пластика. – М.: АСТ-Астрель, 2001, – 134 с.
10. Неменский, Б. М., Горяева Н. А., Неменская Л. А. Изобразительное искусство и художественный труд: с краткими методическими рекомендациями. 1–9 классы / под ред. Б. М. Неменского. – 3-е изд. – М.: Просвещение, 2007. – 141 с.
11. Рутковская А.А. Рисование в начальной школе. – М: «Нева» «ОЛМАПРЕСС». 2000, – 192 с.
12. Шпикалова Т.Я. Изобразительное искусство. – М: Просвещение, 2000, – 92 с.
13. Энциклопедия изобразительного искусства. – М.: ООО «БИЗНЕССО ФТ», 2005, – 298 с.
14. Якиманская И. С. Развитие пространственного мышления школьников. – М.: Педагогика, 1980 – 239 с.

### **Для обучающегося**

1. Заворотов В.А. От модели до идеи. – М.: Просвещение, 2008
2. Копцев В. П. Учим детей чувствовать и создавать прекрасное: Основы объемного конструирования. – Ярославль: Академия развития, Академия Холдинг, 2011
3. Падалко А.Е. Букварь изобретателя. – М.: Рольф, 2013

### **Для родителей**

1. Заворотов В.А. От модели до идеи. – М.: Просвещение, 2008
2. Копцев В. П. Учим детей чувствовать и создавать прекрасное: Основы объемного конструирования. – Ярославль: Академия развития, Академия Холдинг, 2011
3. Падалко А.Е. Букварь изобретателя. – М.: Рольф, 2013

## **Электронные образовательные ресурсы и Интернет-ресурсы**

1. <https://3dpen-art.ru/news/uroki-risovaniya-3d-ruchkoy/>
2. <https://printerprofi.ru/3d/pen-vybor.html>
3. <http://illjuzija.ru/3d-risunki/chto-takoe-3d-ruchka-i-kak-onarabotaet.html>
4. <https://make-3d.ru/articles/chto-takoe-3d-ruchka/>
5. [https://abspla.ru/skachat-trafarety#/категория-шаблона-предметы-f1-v24/сложность-работы-новичок-f2-26/sort=p.sort\\_order/order=ASC/limit=15](https://abspla.ru/skachat-trafarety#/категория-шаблона-предметы-f1-v24/сложность-работы-новичок-f2-26/sort=p.sort_order/order=ASC/limit=15)
6. <https://sdelairukami.ru/shablony-dlya-3d-ruchki/>
7. <https://podelki.expert/podelki-iz-3d-ruchki/>
8. <https://myriwells.com>
9. <http://online-torrent.ru/Table/3D-modelirovanie/>
10. <https://zen.yandex.ru/media/id/5b27689dbca8f700a80383be/pravilnyiyvybor-3d-ruchki-5b28a2ba17c7f900a9ed900f>
11. <https://www.3dpulse.ru/news/3d-obzory/chto-takoe-3d-ruchka/>
12. <https://ekaterinburg.goodcom.ru/news/7-idei-dlya-primeneniya-3druchki>
13. <https://3dpen-art.ru/news/uroki-risovaniya-3d-ruchkoy/>
14. <http://3dpen.art/kak-risovat-objomnye-podelki-3d-ruchkoj/>
15. <http://xn--3-htbaafa2am9dzg.xn--p1ai/podelki-3d-ruchkoj/>
16. <https://ru.wikipedia.org/wiki>
17. <https://militaryarms.ru>

### **3.3 Использование дистанционных образовательных технологий при реализации программы**

При реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «**Креативное рисование и скетчинг**» частично используются дистанционные технологии. Педагог вносит все методические материалы, используемые на каждом занятии, практические задания, задачи, учебный материал для самостоятельного изучения, ссылки на видео и иные Интернет-ресурсы на специальную платформу, созданную для каждой группы обучающихся по данной программе в «Системе дистанционного обучения Детский технопарк «Кванториум» Тверская область». Каждый обучающийся зарегистрирован в системе и имеет доступ к этим образовательным ресурсам. Загрузка материала осуществляется педагогом после проведения каждого занятия.

### **3.4 Кадровое обеспечение**

Программу реализует педагог детского технопарка «Кванториум», имеющий среднее профессиональное или высшее образование по профилю педагогической деятельности, педагогическое образование и опыт работы с преподаваемой технологией и отвечающий квалификационным требованиям,

указанным в профессиональном стандарте «Педагог дополнительного образования».

### **3.5 Методическое обеспечение**

#### **Особенности организации образовательной деятельности**

Работа с обучающимися построена следующим образом: изложение теоретического материала, деление на команды, выполнение практических заданий, распределение ролей в команде и работа в команде, периодическая смена ролей и защита проделанной работы.

Практика показывает, что именно такая модель взаимодействия с детьми максимально эффективна, дети учатся не только процессу креативного рисования, но и работе в команде, умению слушать друг друга, советоваться и принимать решение сообща.

#### **Методы образовательной деятельности**

В период обучения применяются такие методы обучения и воспитания, которые позволяют установить взаимосвязь деятельности педагога и обучающегося, направленную на решение образовательно-воспитательных задач.

По уровню активности используются методы:

- объяснительно-иллюстративный;
- эвристический метод;
- метод устного изложения, позволяющий в доступной форме донести до обучающихся сложный материал;
- метод проверки, оценки знаний и навыков, позволяющий оценить переданные педагогом материалы и, по необходимости, вовремя внести необходимые корректировки по усвоению знаний на практических занятиях;
- исследовательский метод обучения, дающий обучающимся возможность проявить себя, показать свои возможности, добиться определенных результатов.
- проблемного изложения материала, когда перед обучающимся ставится некая задача, позволяющая решить определенный этап процесса обучения и перейти на новую ступень обучения;
- закрепления и самостоятельной работы по усвоению знаний и навыков;
- диалоговый и дискуссионный.

#### **Приемы образовательной деятельности:**

- игра-квест (на развитие внимания, памяти, воображения),
- соревнования и конкурсы,
- наглядный (рисунки, плакаты, чертежи, фотографии, схемы, модели, приборы, видеоматериалы, литература),
- создание творческих работ.

Занятие состоит из теоретической (лекция, беседа) и практической части, создаются все необходимые условия для творческого развития обучающихся. Каждое занятие строится в зависимости от темы и конкретных

задач, которые предусмотрены программой, с учетом возрастных особенностей детей, их индивидуальной подготовленности.

**Основные образовательные процессы:** решение учебных задач на базе современного оборудования, формирующих способы продуктивного взаимодействия с действительностью и разрешения проблемных ситуаций; познавательные квест-игры; соревнования и конкурсы.

**Основные формы деятельности:**

- познание и учение: освоение принципов функционирования сложного современного оборудования; освоение способов управления вниманием и возможностями организма;
- общение: принятие правил, ответственность как за собственные учебные достижения, так и за результаты в рамках «общего дела»;
- творчество: освоение подходов к разработке моделей управления как реальными, так и воображаемыми объектами, конструирование и программирование реалистических копий реальных и воображаемых объектов;
- игра: игра в команде, индивидуальные соревнования;
- труд: усвоение позитивных установок к труду и различным современным технологиям.

**Форма организации учебных занятий:**

- беседа;
- лекция;
- соревнование;
- игра-квест;
- экскурсия;
- индивидуальная защита проектов;
- творческая мастерская;
- творческий отчет.

**Типы учебных занятий:**

- первичного ознакомления с материалом;
- усвоение новых знаний;
- комбинированный;
- практические занятия;
- закрепление, повторение;
- итоговое.

**Диагностика эффективности** образовательного процесса осуществляется в течение всего срока реализации программы. Это помогает своевременно выявлять пробелы в знаниях, умениях обучающихся, планировать коррекционную работу, отслеживать динамику развития детей. Для оценки эффективности образовательной программы выбраны следующие критерии, определяющие развитие интеллектуальных и технических способностей у обучающихся: развитие памяти, воображения, образного, логического и технического мышления.

Результатом усвоения обучающимися программы являются: устойчивый интерес к программированию, результаты достижений в массовых мероприятиях различного уровня.

**Учебно-методические средства обучения:**

- специализированная литература;
- наборы технической документации к применяемому оборудованию;
- образцы моделей и систем, выполненные обучающимися и педагогом;
- плакаты, фото и видеоматериалы;
- учебно-методические пособия для педагога и обучающихся, включающие дидактический, информационный, справочный материалы на различных носителях, компьютерное и видео оборудование.

Применяемое на занятиях дидактическое и учебно-методическое обеспечение включает в себя электронные учебники, справочные материалы и системы используемых Программ, Интернет, рабочие тетради обучающихся.

**Педагогические технологии**

В процессе обучения по Программе используются разнообразные педагогические технологии:

- технологии развивающего обучения, направленные на общее целостное развитие личности, на основе активно-деятельного способа обучения, учитывающие закономерности развития и особенности индивидуума;
- технологии личностно-ориентированного обучения, направленные на развитие индивидуальных познавательных способностей каждого ребенка, максимальное выявление, раскрытие и использование его опыта;
- технологии дифференцированного обучения, обеспечивающие обучение каждого обучающегося на уровне его возможностей и способностей;
- технологии сотрудничества, реализующие демократизм, равенство, партнерство в отношениях педагога и обучающегося, совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, створчества.
- проектные технологии – достижение цели через детальную разработку проблемы, которая должна завершиться реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом;
- кейс-технологии, это интерактивные технологии, основанные на реальных или вымышленных ситуациях, направленные на формирование у обучающихся новых качеств и умений по решению проблемных ситуаций;
- компьютерные технологии, формирующие умение работать с информацией, исследовательские умения, коммуникативные способности.

В практике выступают различные комбинации этих технологий, их элементов.

