

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования» г. Мирный
муниципального образования «Мирнинский район» Республики Саха (Якутия)

Принята на заседании
педагогического совета
МАУ ДО «ЦДО» г. Мирный

Протокол №1 от «08» сентября 2023г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор МАУ ДО ЦДО г. Мирный

И.Ю. Федоров
Приказ № 261 от «08» сентября 2023г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
студии графической иллюстрации
«АртХолл»**

Тип программы: модифицированная
Срок реализации: 1 год
Возраст обучающихся: 8-14 лет
Уровень: базовый

Составитель:
Иванова Виктория Альбертовна,
педагог дополнительного образования

Мирный, 2023

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «АртХолл» имеет техническую направленность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа составлена с учетом:

Федерального Закона Российской Федерации от 29.12.2012 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» от 27.07. 2022 г. N 629;

Постановление Государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. "Об утверждении санитарных правил СП-2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"" (СП-2.4.3648-20);

Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».

В современном мире человека окружает яркий и разнообразный мир иллюстраций, в его создании задействовано много технических возможностей, цифровых ресурсов. Для успешной реализации собственных творческих проектов человеку сегодня важно не просто ориентироваться в современном визуальном контенте, но и иметь, как минимум, представление о способах его создания. Одним из таких востребованных программных продуктов является Adobe Illustrator. Умение работать в этой программе открывает широкие возможности для создания разнообразного визуального информационного ресурса. Кроме того, понимание принципов работы в программе, умение создавать современный контент открывает перед обучающимися дополнительные возможности не только в творческом развитии, но и в последующем профессиональном техническом образовании, повышает технологическую грамотность, способствует формированию современных компетенций в области технических и естественных наук. Овладение даже начальными навыками работы в программе Adobe Illustrator способствует развитию у ребенка и подростка инженерного мышления, формирования предпрофессиональных навыков в сфере инженерии и технического творчества. Указанные возможности соответствуют современным требованиям модернизации системы образования через применение компьютерной и электронной техники в визуальных технологиях, что делает данную общеобразовательную дополнительную программу **актуальной**.

Новизна программы заключается в том, что ее содержание адаптировано для разновозрастной группы обучающихся, упорядочено с учетом их психолого-возрастных особенностей. Программа по уровню усвоения рассчитана на 1 год, поэтому основополагающими принципами ее построения являются простота, лаконичность объяснения, индивидуальный подход.

Особенность данной программы состоит в том, что она не дублирует общеобразовательные программы в области изобразительного искусства, технологии и информатики. Содержание программы реализуется с учетом новых цифровых технологий образования и воспитания. Программа направлена на создание мотивации заниматься цифровой иллюстрацией, а также на профессиональную ориентацию в сфере компьютерных технологий в будущем.

Адресат дополнительной общеобразовательной программы

Данная программа рассчитана на детей в возрасте от 8 до 14 лет. Необходимо распределять обучающихся по группам так, чтобы не было большой разницы в возрасте. Студию могут посещать как мальчики, так и девочки. Количество обучающихся в студии 6 человек.

Объем программы – 144 часа.

Программа рассчитана на 1 года обучения.

1 год обучения: 144 часа в год.

Продолжительность одного академического часа - 45 мин/35 мин в зависимости от возрастной категории в группе. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут.

Общее количество часов в неделю – 4 часа.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа.

Уровень программы: базовый

Формы реализации: Занятия проводятся в очной и очно-заочной формах обучения без использования дистанционных технологий, без использования сетевой формы.

Дистанционное обучение

С учетом санитарно-эпидемиологической ситуации при необходимости возможна реализация программы в заочной форме обучения, с использованием дистанционных технологий, без использования сетевой формы. В таких электронных образовательных ресурсах как Rutube, Mail.ru, Яндекс поиск, Яндекс телемост.

Педагогическая целесообразность Программа «АртХолл» педагогически целесообразна, так как в процессе реализации, обучающиеся работают в условиях реально действующего детского технопарка, что способствует процессу коллективного творчества, через который формируется гражданское сознание, толерантное отношение к людям, а также прививаются навыки профессиональной деятельности.

Формируемые компетенции

Вводный (базовый) модуль дает необходимые компетенции для дальнейшей работы в графической иллюстрации и других направлениях. В рамках модуля ученики познакомятся с основами графической иллюстрации, научатся работать с современными оборудованием и компьютерными программами. И использовать ресурсы и полученные знания для создания своих арт проектов.

1.1.Цель и задачи программы

Основная цель

Цель программы - формирование у обучающихся правильного понимания о направленности графической иллюстрации, развитие интереса к научно-техническому творчеству и проектной деятельности, а также развитие стремления к изобретательству, повышение мотивации к саморазвитию. Формирование творческой личности, обладающей информационными компетенциями, посредством знакомства с основами цифровой иллюстрации и рисунка.

Задачи программы

1. Познакомить с цифровыми технологиями и основами работы современного оборудования для создания иллюстраций.
2. Дать комплекс знаний, умений и навыков создавать несложные, базовые графические объекты с помощью основных инструментов программы Adobe Illustrator, научить анализировать визуальный объект, раскладывать его на простые геометрические формы, а также знания основ цветоведения и колористики.
3. Развить творческое воображение и креативное мышление, объемно-пространственное и абстрактное мышление, внимательность, наблюдательность и память.
4. Развивать аналитический склад ума, общаться и взаимодействовать в группе, а также умение доводить дело до конца; Развить коммуникативные навыки: четко излагать

мысли, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

5. Развить коммуникативные навыки: четко излагать мысли, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений.

1. Содержание программы

Учебно-тематическое планирование вводного модуля

1 год обучения

Программа вводного модуля рассчитана на 36 недель обучения, общее количество академических часов - 144. Основной формой являются групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектно-творческий подход.

Основная форма работы теоретической части – лекционные занятия в группах до 6 человек. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Занятия проводятся в виде бесед, семинаров, лекций: для наглядности изучаемого материала используется различный мультимедийный материал – презентации, видеоролики.

1 год обучения

№	наименование модулей	количество часов			форма занятия
		всего	теор	прак	
Модуль 1 «Введение в графическую иллюстрацию» - 64 часа					
1.1	Введение в историю иллюстраций и дизайна.	2	1	1	беседа, практикум
1.2	Композиция в иллюстрации.	4	2	2	беседа, практикум
1.3	Скетч.	4	1	3	беседа, практикум, кейс.
1.4	Разные техники в иллюстрации.	4	2	2	беседа, практикум, кейс.
1.5	Типографика.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
1.6	Коллаж.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
1.7	Персонаж.	12	4	8	беседа, практикум, кейс.
1.8	Гибридные иллюстрации.	8	3	5	беседа, практикум, кейс.
1.9	Иллюстрации на основе фотографии.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
1.10	Промежуточная аттестация.	4	1	3	беседа, кейс.
1.11	Искусственный интеллект. Арт объекты на основе нейросетей.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
Модуль 2 «Программа Adobe Illustrator» - 48 часов					
2.1	Программа Adobe Illustrator.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
2.2	Знакомство с интерфейсом и основными инструментами программы Adobe Illustrator.	4	1	3	беседа, практикум, кейс.
2.3	Абстрактная иллюстрация.	2	1	1	беседа, практикум, кейс.
2.4	Открытка.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
2.5	Книга.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
2.6	Журнал.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
2.7	Афиша.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
2.8	Персонаж.	8	2	6	беседа, практикум, кейс.
Модуль 3 «Веб-дизайн» - 32 часа					
3.1	Знакомство с Corel Draw.	2	1	1	беседа, практикум, кейс.
3.2	Композиция, макет, сетка.	2	1	1	беседа, практикум, кейс.
3.3	Взаимодействие с заказчиками.	2	1	1	беседа, практикум, кейс.

3.4	Сетевая иллюстрация.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
3.5	Текст.	6	2	4	беседа, практикум, кейс.
3.6	Итоговая аттестация.	8	2	6	беседа, кейс.
3.7	Оформление портфолио.	4	2	2	беседа, практикум.
3.8	Итоговое занятие.	2	1	1	беседа.
Итого		144	48	96	

**Содержание учебного плана
1 год обучения**

Тема	Содержание
Модуль 1 «Введение в графическую иллюстрацию» - 64 часа	
1.1. Введение в историю иллюстраций и дизайна.	Теория: Вводное занятие: что такое цифровая иллюстрация и рисунок? Краткий обзор программы. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе. Практика: Входное тестирование.
1.2. Композиция в илл	Теория: Основы работы с композицией, цветом, светотенью и перспективой.
1.3	Теория: Что такое скетч. Учимся делать быстрые зарисовки — скетчи. Художественное проектирование иллюстраций. Практика: Практическое задание на освоение материала.
1.4. Разные техники в иллюстрации.	Теория: История иллюстрации и назначение. Техники иллюстраций. Индивидуальное практическое задание по созданию иллюстраций по одной из техник. Роль зрителя в интерпретации визуальных образов иллюстрации.
1.5. Типографика.	Теория: Основы типографики, различные стили и методики создания иллюстраций.
1.6. Коллаж.	Теория: Принципы построения композиции и коллажей (иерархия и функция). Основные элементы в композиции. Инфографика как область современной культуры подачи информации.
1.7. Персонаж.	Теория: Эргономика. Правила иллюстрации персонажей. Пластическая анатомия. Практика: Практическое задание на освоение материала.
1.8. Гибридные илл	Теория: Совмещение разных техник иллюстрации. Сложное выделение и смешивание стилей, изображений, трансформирование объектов. Практика: Работа в программе
1.9. Иллюстрации на основе фотографии.	Теория: Основы стилизации фотографий. Иллюстрации портрета. Смешение техник иллюстрирования. Практика: Практическое задание на освоение материала.
1.10. Промежуточная аттестация.	Практика: Индивидуальный кейс для проверки промежуточных знаний, умений и навыков.
1.11. Искусственный интеллект. Арт объекты на основе нейросетей.	Теория: Искусственный интеллект. Арт объекты на основе нейросетей. Польза и вред. Цифровые технологии создания иллюстраций. Практика: Практическое задание на освоение материала.
Модуль 2 «Программа Adobe Illustrator» - 48 часов	

2.1 Программа Adobe Illustrator.	Теория: Программа Adobe Illustrator: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание объектов.
2.2 Знакомство с интерфейсом и основными инструментами программы Adobe Illustrator.	Теория: Знакомство с интерфейсом и основными инструментами программы Adobe Illustrator. Практика: Практическое задание на освоение материала.
2.3 Абстрактная иллюстрация.	Теория: Приемы работы с основными инструментами. Создание абстрактной иллюстрации. Практика: Практическое задание на освоение материала.
2.4 Открытка.	Теория: Приемы работы с основными инструментами. Создание открытки. Практика: Работа в программе
2.5 Книга.	Теория: Приемы работы с основными инструментами. Создание иллюстрации для книги. Практика: Работа в программе
2.6 Журнал.	Практика: Приемы работы с основными инструментами. Создание обложки журнала.
2.7 Афиша.	Практика: Приемы работы с основными инструментами. Создание афиши. Иллюстрация в рекламных сообщениях.
2.8 Персонаж.	Практика: Кейс. Создать иллюстрацию персонажа.
Модуль 3 «Веб-графика» - 32 часа	
3.1 Знакомство с Corel Draw.	Теория: Знакомство с программой Corel Draw: интерфейс, основные и н
3.2 Композиция, макет, сетка.	Теория: Принципы форматов изображений для разных иллюстраций. Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.
3.3 Взаимодействие с заказчиками.	Теория: Изучение характеристик потенциальных заказчиков. Интернет безопасность. Где искать заказчиков, формировать грамотное ТЗ и продвигать услуги. Правила общения и нормы поведения с заказчиком. Какие бывают технические задания при создании графических иллюстраций. Практика: Создание иллюстрации по ТЗ.
3.4 Сетевая иллюстрация.	Теория: Понятие и определение. Иллюстрации на веб страницах. Внешний вид веб-макета. Работа с основными элементами: меню, кнопки, слайдеры, форма, основная иллюстрация на сайте. Подбор стилистики. Эстетика веб сайта.
3.5 Текст.	Теория: Понятие и определение. Комбинация текста и иллюстрации. Иллюстрация текста, заголовков.
3.6 Итоговая аттестация.	Теория: Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики графического изделия. Практика: На основе составленного анализа создать иллюстрацию, смоделировать и создать презентацию.
3.7. Оформление портфолио.	Теория: Верстка портфолио. Практика: Участие в публичном выступлении защите или презентации итоговой иллюстрации.
3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефлексия.
Итого	144

1.4. Планируемые результаты

1 год обучения

Профессиональные и предметные:

Обучающиеся должны знать:

- правила и технику безопасности работы в помещении, оснащенном компьютерным оборудованием,
- правила и технику безопасности работы за персональным компьютером;
- устройство персонального компьютера, какие существуют основные входные устройства, способы их применения в области цифровой иллюстрации и рисунка;
- устройство, правила и технику работы на графическом планшете;
- что обозначают понятия «компьютерный дизайн», «графический дизайн», «графический дизайнер», «цифровая иллюстрация», «цифровой рисунок», «компьютерная графика», «визуальный контент»; «векторная иллюстрация», «цветовой режим», «цветовой круг»; «точка», «опорная точка», «прямая», «направляющая», «объект»;
- интерфейс и основные инструменты программы Adobe Illustrator;
- основные правила создания несложных, базовых объектов с помощью основных инструментов программы Adobe Illustrator.

Обучающиеся должны уметь:

- самостоятельно включить персональный компьютер, подготовить к работе необходимые входные устройства;
- создать визуальный информационный продукт с помощью несложных базовых объектов в программе Adobe Illustrator – абстрактную иллюстрацию, поздравительную открытку, логотип, визитку, афишу;
- пользоваться графическим планшетом, работать на нем с помощью инструментов «карандаш», «кисть» в программе Adobe Illustrator;
- анализировать визуальный объект, раскладывать его на простые геометрические формы;
- работать с инструментом «текст» при создании цифровой иллюстрации.

Личностные:

К концу обучения, обучающиеся будут

- осознавать причастность к истории и культуре своего народа; проявлять интерес к народным традициям, бережно к ним относиться;
- мотивированы на успешную учебную деятельность и личностный смысл обучения;
- проявлять творческий подход к решению поставленных задач;
- у обучающихся будут развиты учебно-познавательные качества: внимание, наблюдательность, воображение, мышление;
- чувствовать гармонию между формой и содержанием художественного образа;

Универсальные:

- умение работать в команде: работа в общем ритме, эффективное распределение задач и др.;
- наличие высокого познавательного интереса обучающихся,
- умение ориентироваться в информационном пространстве, продуктивно использовать техническую литературу для поиска сложных решений;
- умение ставить вопросы, связанные с темой проекта, выбор
- наиболее эффективных решений задач в зависимости от конкретных условий;
- наличие критического мышления;

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

Календарный учебный график (общий)

Год обучения (уровень)	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий	Каникулы зимние	Каникулы летние
1 год обучения (базовый)	10 сентября 2023г.	31 мая 2024г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 08 января	01 июня – 31 августа
2 год обучения (базовый)	9 сентября 2023г.	31 мая 2024г.	36	72	144, 4 часа в нед.	2 раза в нед. по 2 часа	01 – 09 января	01 июня – 31 августа

Календарный учебный график групп см. в Приложении 1.

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение программы

1. 3D-принтер
2. 3D-принтер 2 открытый
3. 3D-сканер RANGEvision;
4. Интерактивный дисплей Promethean;
5. Графические станции;
6. Монитор Philips;
7. Графический планшет WacomIntuosPro;
8. VR-очки HTC Vive;
9. Флипчарт 814x1189;
10. Штангель-циркуль;
11. Линейки металлическая 30 см;
12. 3D -принтер с двумя экструдерами;
13. МФУ А3/А4 (принтер, сканер, копир);
14. 3D-ручка;
15. 3D -сканер ручной.

Информационное обеспечение

Для организации образовательного процесса используются печатные и электронные ресурсы, авторские разработки аутентичные материалы.

1. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей. – Волгоград: Учитель, 2018. – 156 с.
2. Гарни Джеймс. Цвет и свет / Джеймс Гарни; [пер. с англ. И. Ю. Наумовой]. — М.: Издательство «Э», 2017. — 224 с.
3. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин А.А. Основы компьютерной грамотности. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 100 с.
4. Лопарев С.А., Болдырев, С.Н., Фомин, А.А. Основы работы в сети Интернет. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 89 с.
5. Никашин А.И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. – М.: Просвещение, 2014. – 230 с.

6. Никитин А.Н., Первин, Ю.А. Компьютер – инструмент искусства. - Самара: ОАО корп. Федоров, 1997. – 240 с.
7. Павлов Д.Н. Методические разработки по использованию компьютера в образовании. – Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 2015. – 184 с.
8. Первин Ю.А. Компьютер и слово. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2017. – 192 с.
9. Гарни Джеймс. Цвет и свет / Джеймс Гарни; [пер. с англ. И. Ю. Наумовой]. — М.: Издательство «Э», 2017. — 224 с.
10. Коган И.Д., Леонас, В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. – М.: Педагогика, 2014. – 158 с.
11. Фельдман С.К. Энциклопедия персонального компьютера для школьника. - М.: - Новый издательский дом, 2014. – 255 с.

Кадровое обеспечение

Программу реализует педагог дополнительного образования Иванова Виктория Альбертовна, стаж 3 года, специальность «Дизайн интерьера», бакалавр.

2.3. Формы аттестации

Аттестация – это оценка уровня и качества освоения обучающимися образовательных программ в конкретной предметной деятельности.

Цель аттестации - выявление исходного, текущего, промежуточного и итогового уровня развития теоретических знаний, практических умений и навыков, их соответствия прогнозируемому результату дополнительных общеобразовательных программ.

Проведение входной диагностики проводится самим педагогом. На входной диагностике проверяется базовый уровень знаний работы с ПК путем опроса.

После того, как проведена предварительная аттестация, частота дальнейших проверок зависит от предпочтения педагога: текущий контроль проводится после изучения каждой темы (тематический контроль), путем самостоятельной работы и участия в конкурсах.

Проведение промежуточной и итоговой аттестации обязательна для обучающихся и педагогов образовательной организации.

В соответствии со ст.59 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»: Итоговая аттестация представляет собой форму оценки степени и уровня освоения обучающимися образовательной программы.

Промежуточная аттестация проводится в форме теста и самостоятельной творческой работы «Кейс»

Итоговая аттестация проводится в форме теста и самостоятельной творческой работы «Кейс», а также отчетная выставка работ обучающихся.

Для подведения итогов реализации дополнительной общеобразовательной программы проводятся в виде: решение и презентация кейсов, выполнение практических

з
а
д
а
н
и
й

и

с

о

б

е

с

е

д

2.4. Оценочные материалы

Характеристика оценочных материалов

	Планируемые результаты	Критерии оценивания	Виды контроля / промежуточной аттестации	Диагностический инструментарий (формы, методы, диагностики)
Личностные результаты	Ребенок должен быть творчески развит и иметь дизайн мышление	Формирование собственного стиля и творческого взгляда	Оценка способности обучающихся к творческой деятельности	Творческая работа
	Ребенок должен быть заинтересован	Поиск и установление личностного смысла	Оценка интереса	Участие в конкурсах и мероприятиях
	Ребенок должен быть мотивирован продолжить развиваться в данном направлении	Сформировать внутренние позиции обучающегося	Оценка мотивации	Участие в конкурсах и мероприятиях
	Ребенок должен уметь сопереживать, чувствовать и находить общий язык со сверстниками	Знание основных моральных норм и ориентация, развитие эстетических чувств – стыда, вины, совести	Морально эстетическая ориентация	Коллективная работа над Кейсом
Мета предметные результаты	Ребенок должен уметь применять полученные знания в обучении	Сформировать способность применять навыки в рамках образовательного процесса	Способы деятельности применимые в рамках образовательного процесса	Тестирование
	Ребенок должен уметь применять полученные знания вне образовательного процесса	Умение решать проблемы в реальных жизненных ситуациях путем разных методик, например методика «Дизайн мышления»	Решение проблем в реальных жизненных ситуациях	Совместная проектная деятельность
Предметные результаты	Ребенок должен иметь знания по полученному предмету	Применение знаний в тестовой форме	Знания	Оценка уровня владения компетенциями

	Ребенок должен уметь работать с заданными задачами	Применение умений в творческой работе	Умения	Творческая работа(Кейс)
	Ребенок должен уметь применять творческие знания	Применение умений в практической работе	Опыт творческой деятельности	Практическая работа

Контрольно-измерительные материалы

Критерии оценки:

По каждому кейсу оценивается уровень компетенций на основе критериев

1. Оригинальность и качество решения – проект уникален и продемонстрировал творческое мышление обучающихся.
2. Сложность – трудоемкость, многообразие используемых функций
3. Понимание технической части – четко и ясно объясняет, как работает программа
4. Инженерные решения
5. Эстетичность – хороший внешний вид
6. Ответы на вопросы – ученик или команда с легкостью ответила на все вопросы, касающиеся их проекта.

Низкий уровень (1 балл)

Средний уровень (2-3 балла)

Высокий уровень (4 балла)

В конце первого полугодия и в конце учебного года проводится тестирование.

2.5. Методические материалы

В основе организации образовательного процесса по данной программе, лежит – индивидуальная, фронтальная и групповая формы организации деятельности обучающихся на занятиях.

Индивидуальная форма организации работы предлагает, что каждый обучающийся получает для самостоятельного выполнения задание, специально для него подобранное в соответствии с его подготовкой и возможностями.

Фронтальная форма организации работы предлагает, что педагог одновременно работает со всей группой.

Групповая форма организации работы предлагает, деление группы на подгруппы, для выполнения одинакового, или же дифференцированного задания.

В основе организации образовательного процесса по данной программе, лежат методы обучения классифицируемые, как активные и интерактивные.

1. Методика проектной деятельности или метод проектов – это педагогическая технология, цель которой ориентирована на применение актуальных знаний и приобретение новых для активного включения в проектную деятельность, освоение новых способов деятельности в социальной среде. Данная технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков обучающихся, формирование умений самостоятельно конструировать свои знания ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления. Проектная деятельность является современной технологией образовательного процесса, которая позволяет осуществлять доступное качественное образование. Учебные проекты позволяют формировать у обучающихся способность к осуществлению практической деятельности – способность определять цель деятельности и планировать пути ее достижения, анализировать и оценивать результаты.

2. Методика проблемного обучения– это метод, предусматривающий подачу нового учебного материала через создание проблемной ситуации, решение которой потребует от

обучающегося вложения интеллектуальных сил. Сущность проблемного обучения заключается в том, что ее решение вызывается у обучающихся затруднения, так как они не могут найти объяснение какому-либо факту или явлению, все известные способы решения не помогают. В этом случае обучающиеся начинают искать новые пути и способы решения задачи. При разработке проблемной ситуации педагогом должны быть созданы все необходимые условия, не только для усвоения обучающимися знаний, но и для понимания процесса их приобретения. То есть, обучающийся должен не просто прослушать лекцию, содержащую уже готовую инструкцию о том, как действовать, а самостоятельно проработать план поиска необходимой информации для решения проблемы.

3. «Кейс-метод» - это метод обучения, использующий описание реальных экономических, социальных, инженерных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможное решение на реальном фактическом материале или же приближены к реальной ситуации. Сущность «кейс-метод»: обучающимся предлагают осмыслить и найти решение для ситуации, имеющей отношение к реальным жизненным проблемам и описание которой отражает какую-либо практическую задачу; создание проблемной ситуации на основе факторов из реальной жизни; сама проблема не имеет однозначных решений.

4. Дизайн-мышления – это методика, с помощью которой обучающийся стремится понять пользователя или целевую аудиторию, опровергнуть предположения и переосмыслить проблему для того, чтобы найти неочевидные альтернативные решения. Главной целью дизайн-мышления – выйти за пределы существующих стереотипов и привычных способов решения задачи.

5. Модульное обучение – это разбивка учебной информации на несколько относительно самостоятельных частей, называемых модулями. Каждый из модулей представляет свои цели и методы подачи информации.

6. Коучинг- представляет собой индивидуальное или коллективное управление педагогов или более опытных обучающихся менее опытными, их адаптацию к личностному развитию и постижению знаний и навыков по исследуемой теме.

7. Ролевые игры – это выполнение обучающимися установленных ролей в условиях, отвечающих задачам игры, созданной в рамках исследуемой темы или проблемы.

8. Метод рефлексии (Фидбэк) – предполагает создание необходимых условий самостоятельного осмысления материала обучающимися и выработки у них способности входить в активную исследовательскую позицию в отношении изучаемого материала. Педагогический процесс производится посредством выполнения обучающимися заданий с систематической проверкой результатов их деятельности, во время которой отмечаются ошибки, трудности и наиболее успешные решения.

9. Метод мозговой штурм – предполагает совместную работу в небольших группах, главной целью которой является поиск решения заданной проблемы или задачи.

10. Метод консультирования или консалтинг, сводится к тому, что обучающийся обращается за информацией или практической помощью к более опытному человеку по вопросам, касающимся конкретной темы или области исследования.

11. Информационно-компьютерные технологии – в педагогическом процессе применяются высокотехнологичные средства передачи информации, такие как ПК, ноутбуки, цифровые проекторы и т. д. Осваиваемая обучающимися информация представляется в сочетании с визуально-образными данными видеоматериалами, графиками.

12. Метод обмена опытом предполагает краткосрочный перевод обучающихся в другое место обучения (например – на другое направление) и последующем возвратом.

Формы учебных занятий:

Коммуникативное взаимодействие педагога и детей (лекция, семинар, лабораторная работа, практикум, экскурсия, олимпиада, конференция, мастерская, лаборатория, конкурс, фестиваль, отчетный концерт и т.д.);

Дидактическая цель (вводное занятие, занятие по углублению знаний, практическое занятие, занятие по систематизации и обобщению знаний, по контролю знаний, умений и навыков, комбинированные формы занятий).

Алгоритм учебного занятия:

I этап – организация (Сбор детей, подготовка их к занятию, подготовка рабочих мест)

II этап – теоретическая часть (Изложение данных по теме, объяснение данных темы занятия, объяснение специальных терминов, описание и показ технических приемов выполнения практической работы и их последовательности, правила техники безопасности, использование наглядного и раздаточного материала, использование технических средств обучения, использования игровых методов обучения)

III этап – практическая часть

IV этап – окончание занятия.

Перечень дидактических материалов:

Задания:

1. Сформулировать, что такое иллюстрация
2. Какие виды иллюстраций существуют?
3. Какие этапы иллюстрации существуют?
4. Какие виды графической иллюстрации вы знаете?
5. В чем особенность векторной графики?
6. Цветовой круг, ахроматические цвета, что это?
7. Опишите принцип композиции в графической иллюстрации?

Интернет-ресурсы:

1. Awwwards.ru
2. Dribbble.com
3. Siiimple.ru
4. artodocs.ru
5. Book Cover Archive.ru

Кейс-метод, это техника обучения использующая описание реальных, экономических, социальных и бизнес ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшие из них.

Проектная деятельность – самостоятельная, творческая деятельность обучающегося, направленная на воплощение в жизнь своих идей. В процессе, которой он получает новые знания.

Дата скаутинг – собирает, анализирует и представляет информацию.

Формы работы

- практическое занятие;
- занятие – соревнование;
- Workshop (рабочая мастерская - групповая работа, где все участники активны и самостоятельны);
- консультация;
- выставка

Виды учебной деятельности

- просмотр и обсуждение учебных фильмов, презентаций, роликов;
- объяснение и интерпретация наблюдаемых явлений;
- анализ проблемных учебных ситуаций;
- построение гипотезы на основе анализа имеющихся данных;
- проведение исследовательского эксперимента.
- поиск необходимой информации в учебной и справочной литературе;
- выполнение практических работ;
- подготовка выступлений и докладов с использованием разнообразных источников информации;
- публичное выступление.

Методическое обеспечение дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы в виде таблицы см. в Приложении 2.

Раздел 3. Список литературы

Литература для педагога

1. Яна Франк, «Тайные знания коммерческих иллюстраторов» Издательство «Студия Артемия Лебедева», 2010
2. Яна Франк, «Муза и чудовище» Издательство «Ман Иванов и Фербер», 2010
3. Эрик Шпикерман, «О шрифте» Издательство «Манн Иванов и Фербер», 2018
4. Денис Смуров, «Препресс для дизайнера» Издательство «Буки Веди», 2013
5. Бруно Мунари. «Искусство как ремесло» Издательство: «Издатель Дмитрий Аронов», 2020
6. Остин Клеон. «Кради как художник» Издательство «Миф», 2021
7. Майк Роуди. «Визуальные заметки» Издательство «Миф», 2017
8. Скотт Макклауд. «Как создать комикс» Издательство «Белое Яблоко», 2019

Литература для обучающихся

- 1.Эрик Шпикерманн «О шрифте»
- 2.Пол Рэнд «Дизайн: форма и хаос»
- 3.Иоханнес Иттен «Искусство цвета».
- 4.Иоханнес Иттен «Искусство формы».
- 5.Артемий Лебедев «Ководство».
- 6.Яна Чихольда, «Облик книги».
- 7.Остин Клеон, «Кради как художник».
- 8.Александра Королькова, «Живая типографика».
- 9.Бруно Мунари. «Искусство как ремесло» Издательство: «Издатель Дмитрий Аронов», 2020
- 10.Скотт Макклауд. «Как создать комикс» Издательство «Белое Яблоко», 2019

Приложение 1

Календарный учебный график
групп
1 ГОД ОБУЧЕНИЯ
1 группа

№	Дата	Факт	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
						теор.	практ.		
Модуль 1 «Введение в графическую иллюстрацию» - 64 часа									
1	12.09		1.1 Введение в историю иллюстраций и дизайна.	Вводное занятие: что такое цифровая иллюстрация и рисунок? Краткий обзор программы. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.	2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
2	13.09		1.2 Композиция в иллюстрации.	Основы работы с композицией, цветом, светотенью и перспективой.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
3	19.09				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
4	20.09		1.3	Что такое скетч. Учимся делать быстрые зарисовки — скетчи. Художественное проектирование иллюстраций.	2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
5	26.09				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
6	27.09		1.4. Разные техники в иллюстрации.	История иллюстрации и назначение. Техники иллюстраций. Индивидуальное практическое задание по созданию иллюстраций по одной из техник. Роль зрителя в интерпретации визуальных образов иллюстрации.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
7	03.10				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
8	04.10		1.5 Типографика.	Основы типографики, различные стили и методики создания иллюстраций.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет

9	10.10				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
10	11.10				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
11	17.10				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
12	18.10		1.6. Коллаж.	Принципы построения композиции и коллажей (иерархия и функция). Основные элементы в композиции. Инфографика как область современной культуры	2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
13	24.10			п о д	2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
14	25.10				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
15	31.10				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
16	01.11				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
17	07.11		1.7. Персонаж.	Эргономика. Правила иллюстрации персонажей. Пластическая анатомия.	2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
18	08.11				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
19	14.11				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
20	15.11		1.8. Гибридные	Совмещение разных техник иллюстрации. Сложное выделение и смешивание стилей, изображений, трансформирование объектов.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
21	21.11		и л л ю		2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет

22	22.11				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
23	28.11				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
24	29.11				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
25	05.12				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
26	06.12				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
27	12.12				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
28	13.12				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
29	19.12				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
30	20.12				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
31	26.12				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
32	27.12				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
Модель 2 «Программа Adobe Illustrator» - 48 часов									
33	09.01				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
34	10.01				2	-	2	11.00-11.30	15 кабинет

								11.40-12.10	
35	16.01				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
36	17.01				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
37	23.01		2.2 Знакомство с интерфейсом и основными инструментами программы Adobe Illustrator.	Знакомство с интерфейсом основными инструментами программы Adobe Illustrator	2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
38	24.01				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
39	30.01		2.3 Абстрактная иллюстрация.	Приемы работы с основными инструментами. Создание абстрактной иллюстрации.	2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
40	31.01				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
41	06.02		2.4 Открытка.	Приемы работы с основными инструментами. Создание открытки.	2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
42	07.02				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
43	13.02				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
44	14.02		2.5 Книга.	Приемы работы с основными инструментами. Создание иллюстрации для книги.	2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
45	20.02				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
46	21.02		2.6 Журнал.	Приемы работы с основными инструментами.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет

47	27.02			Создание обложки журнала.	2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
48	28.02				2	1	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
49	05.03		2.7 Афиша.	Приемы работы с основными инструментами. Создание афиши. Иллюстрация в рекламных сообщениях.	2	1	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
50	06.03				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
51	12.03				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
52	13.03				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
53	19.03		2.8 Персонаж.	Кейс. Создать иллюстрацию персонажа.	2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
54	20.03				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
55	26.03				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
56	27.03				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
Модуль 3 «Веб-графика»- 32 часа									
57	02.04		3.1 Знакомство с Corel Draw.	Знакомство с программой Corel Draw: интерфейс, основные инструменты для работы, сетка, работа со слоями и файлами.	2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
58	03.04		3.2 Композиция, макет, сетка.	Принципы форматов изображений для разных иллюстраций. Основные элементы в композиции	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет

				макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.					
59	09.04		3.3 Взаимодействие с заказчиками.	Изучение характеристик потенциальных заказчиков. Интернет безопасность. Где искать заказчиков, формировать грамотное ТЗ и продвигать услуги. Правила общения и нормы поведения с заказчиком. Какие бывают технические задания при создании графических иллюстраций.	2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
60	10.04		3.4 Сетевая иллюстрация.	Понятие и определение. Иллюстрации на веб-страницах. Внешний вид веб-макета. Работа с основными элементами: меню, кнопки, слайдеры, форма, основная иллюстрация на сайте. Подбор стилистики. Эстетика веб сайта.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
61	16.04				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
62	17.04				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
63	23.04		3.5 Текст.	Понятие и определение. Комбинация текста и иллюстрации. Иллюстрация текста, заголовков.	2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
64	24.04				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
65	30.04				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
66	07.05		3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики графического изделия.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
67	08.05				2	-	2	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
68	14.05				2	-	2	11.00-11.30	15 кабинет

								11.40-12.10	
69	15.05				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
70	21.05		3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном выступлении защите или презентации итоговой иллюстрации.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
71	22.05				2	1	1	10.20-10.50 11.00-11.30	15 кабинет
72	28.05		3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефлексия.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
Итого					144	48	96		

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ
2 группа

№	Дата	Факт	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
						теор.	практ.		
Модуль 1 «Введение в графическую иллюстрацию» - 64 часа									
1	12.09		1.1 Введение в историю иллюстраций и дизайна.	Вводное занятие: что такое цифровая иллюстрация и рисунок? Краткий обзор программы. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.	2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабинет
2	14.09		1.2 Композиция в иллюстрации.	Основы работы с композицией, цветом, светотенью и перспективой.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет
3	19.09				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабинет
4	21.09		1.3	Что такое скетч. Учимся делать быстрые зарисовки — скетчи. Художественное	2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабинет

5	26.09			проектирование иллюстраций.	2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
6	28.09		1.4. Разные техники в иллюстрации.	История иллюстрации и назначение. Техники иллюстраций. Индивидуальное практическое задание по созданию иллюстраций по одной из техник. Роль зрителя в интерпретации визуальных образов иллюстрации.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
7	03.10				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
8	05.10		1.5 Типографика.	Основы типографики, различные стили и методики создания иллюстраций.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
9	10.10				2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
10	12.10				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
11	17.10		1.6. Коллаж.	Принципы построения композиции и коллажей (иерархия и функция). Основные элементы в композиции. Инфографика как область современной культуры п о д	2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
12	19.10				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
13	24.10				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
14	26.10		1.7. Персонаж.	Эргономика. Правила иллюстрации персонажей. Пластическая анатомия.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
15	31.10				2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
16	02.11				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т

17	07.11				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
18	09.11				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
19	14.11				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
20	16.11		1.8. Гибридные и л л ю с т р а	Совмещение разных техник иллюстрации. Сложное выделение и смешивание стилей, изображений, трансформирование объектов.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
21	21.11				2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
22	23.11				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
23	28.11				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
24	30.11		1.9. Иллюстрации на основе фотографии.	Основы стилизации фотографий. Иллюстрации портрета. Смешение техник иллюстрирования.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
25	05.12				2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
26	07.12				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
27	12.12				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
28	14.12		1.10. Промежуточн ая аттестация.	Индивидуальный кейс для проверки промежуточных знаний, умений и навыков.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
29	19.12				2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т

30	21.12		1.11. Искусственны й интеллект. Арт объекты на основе нейросетей.	Искусственный интеллект. Арт объекты на основе нейросетей. Польза и вред. Цифровые технологии создания иллюстраций.	2	1	1	11.00- 11.30 11.40- 12.10	15 кабине т
31	26.12				2	-	2	11.40- 12.10 12.20- 12.50	15 кабине т
32	28.12				2	1	1	11.00- 11.30 11.40- 12.10	15 кабине т
Модель 2 «Программа Adobe Illustrator» - 48 часов									
33	09.01		2.1 Программа Adobe Illustrator.	Программа Adobe Illustrator: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание объектов.	2	1	1	11.40- 12.10 12.20- 12.50	15 кабине т
34	11.01				2	-	2	11.00- 11.30 11.40- 12.10	15 кабине т
35	16.01				2	-	2	11.40- 12.10 12.20- 12.50	15 кабине т
36	18.01				2	1	1	11.00- 11.30 11.40- 12.10	15 кабине т
37	23.01		2.2 Знакомство с интерфейсом и основными инструментам и программы Adobe Illustrator.	Знакомство интерфейсом основными инструментами программы Adobe Illustrator	2	1	1	11.40- 12.10 12.20- 12.50	15 кабине т
38	25.01				2	-	2	11.00- 11.30 11.40- 12.10	15 кабине т
39	30.01		2.3 Абстрактная иллюстрация.	Приемы работы с основными инструментами. Создание абстрактной иллюстрации.	2	1	1	11.40- 12.10 12.20- 12.50	15 кабине т
40	01.02		2.4 Открытка.	Приемы работы с основными инструментами. Создание открытки.	2	1	1	11.00- 11.30 11.40- 12.10	15 кабине т
41	06.02				2	-	2	11.40- 12.10 12.20- 12.50	15 кабине т

42	08.02				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
43	13.02				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
44	15.02		2.5 Книга.	Приемы работы с основными инструментами. Создание иллюстрации для книги.	2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
45	20.02				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
46	22.02				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
47	27.02		2.6 Журнал.	Приемы работы с основными инструментами. Создание обложки журнала.	2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
48	29.02				2	1	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
49	05.03				2	1	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
50	07.03		2.7 Афиша.	Приемы работы с основными инструментами. Создание афиши. Иллюстрация в рекламных сообщениях.	2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
51	12.03				2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
52	14.03				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
53	19.03		2.8 Персонаж.	Кейс. Создать иллюстрацию персонажа.	2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
54	21.03				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т

55	26.03				2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
56	28.03				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
Модуль 3 «Веб-графика»- 32 часа									
57	02.04		3.1 Знакомство с Corel Draw.	Знакомство с программой Corel Draw: интерфейс, основные инструменты для работы, сетка, работа со слоями и файлами.	2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
58	04.04		3.2 Композиция, макет, сетка.	Принципы форматов изображений для разных иллюстраций. Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
59	09.04		3.3 Взаимодействие с заказчиками.	Изучение характеристик потенциальных заказчиков. Интернет безопасность. Где искать заказчиков, формировать грамотное ТЗ и продвигать услуги. Правила общения и нормы поведения с заказчиком. Какие бывают технические задания при создании графических иллюстраций.	2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
60	11.04		3.4 Сетевая иллюстрация.	Понятие и определение. Иллюстрации на веб-страницах. Внешний вид веб-макета. Работа с основными элементами: меню, кнопки, слайдеры, форма, основная иллюстрация на сайте. Подбор стилистики. Эстетика веб сайта.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
61	16.04				2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
62	18.04				2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т

63	23.04		3.5 Текст.	Понятие и определение. Комбинация текста и иллюстрации. Иллюстрация текста, заголовков.	2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
64	25.04				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
65	30.04				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
66	02.05		3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики графического изделия.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
67	07.05				2	-	2	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
68	14.05				2	-	2	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
69	16.05				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
70	21.05		3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном выступлении защите или презентации итоговой иллюстрации.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
71	23.05				2	1	1	11.40-12.10 12.20-12.50	15 кабине т
72	28.05		3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефлексия.	2	1	1	11.00-11.30 11.40-12.10	15 кабине т
Итого					144	48	96		

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

3 группа

№	Дата	Факт	Тема	Содержание	Всего часов	в том числе		Время занятия	Место занятия
						теор.	практ.		
Модуль 1 «Введение в графическую иллюстрацию» - 64 часа									
1	11.09		1.1 Введение в историю иллюстраций и дизайна.	Вводное занятие: что такое цифровая иллюстрация и рисунок? Краткий обзор программы. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
2	15.09		1.2 Композиция в иллюстрации.	Основы работы с композицией, цветом, светотенью и перспективой.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
3	18.09				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
4	22.09		1.3	Что такое скетч. Учимся делать быстрые зарисовки — скетчи. Художественное проектирование иллюстраций.	2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
5	25.09				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
6	29.09		1.4. Разные техники в иллюстрации.	История иллюстрации и назначение. Техники иллюстраций. Индивидуальное практическое задание по созданию иллюстраций по одной из техник. Роль зрителя в интерпретации визуальных образов иллюстрации.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
7	02.10				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
8	06.10		1.5 Типографика.	Основы типографики, различные стили и методики создания иллюстраций.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

9	09.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
10	13.10				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
11	16.10		1.6. Коллаж.	Принципы построения композиции и коллажей (иерархия и функция). Основные элементы в композиции. Инфографика как область современной культуры	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
12	20.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
13	23.10				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
14	27.10		1.7. Персонаж.	Эргономика. Правила иллюстрации персонажей. Пластическая анатомия.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
15	30.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
16	03.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
17	06.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
18	10.11				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
19	13.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
20	17.11		1.8. Гибридные и л л ю	Совмещение разных техник иллюстрации. Сложное выделение и смешивание стилей, изображения, трансформирование объектов.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
21	20.11				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т

22	24.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
23	27.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
24	01.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
25	06.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
26	08.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
27	11.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
28	15.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
29	18.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
30	22.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
31	25.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
32	29.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
Модель 2 «Программа Adobe Illustrator» - 48 часов									
33	12.01		2.1 Программа Adobe Illustrator.	Программа Adobe Illustrator: знакомство с интерфейсом и основными	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т

34	15.01			инструментами. Создание объектов.	2	-	2	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
35	19.01				2	-	2	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
36	22.01				2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
37	26.01		2.2 Знакомство с интерфейсом и основными инструментам	Знакомство с интерфейсом основными инструментами	2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
38	29.01		и программы Adobe Illustrator.	Adobe Illustrator	2	-	2	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
39	02.02		2.3 Абстрактная иллюстрация.	Приемы работы с основными инструментами. Создание абстрактной иллюстрации.	2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
40	05.02				2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
41	09.02		2.4 Открытка.	Приемы работы с основными инструментами. Создание открытки.	2	-	2	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
42	12.02				2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
43	16.02				2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
44	19.02		2.5 Книга.	Приемы работы с основными инструментами. Создание иллюстрации для книги.	2	-	2	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
45	23.02				2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабине т
46	26.02		2.6 Журнал.	Приемы работы с основными инструментами.	2	1	1	14.00- 14.45	15 кабине т

				Создание обложки журнала.				14.55-15.40	
47	01.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
48	04.02				2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
49	11.03				2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
50	15.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
51	18.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
52	22.03				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
53	25.03				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
54	29.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
55	01.04				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
56	05.03				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
Модуль 3 «Веб-графика»- 32 часа									
57	08.04		3.1 Знакомство с Corel Draw.	Знакомство с программой Corel Draw: интерфейс, основные инструменты для работы, сетка, работа со слоями и файлами.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т

58	12.04		3.2 Композиция, макет, сетка.	Принципы форматов изображений для разных иллюстраций. Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
59	15.04		3.3 Взаимодействие с заказчиками.	Изучение характеристик потенциальных заказчиков. Интернет безопасность. Где искать заказчиков, формировать грамотное ТЗ и продвигать услуги. Правила общения и нормы поведения с заказчиком. Какие бывают технические задания при создании графических иллюстраций.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
60	19.04		3.4 Сетевая иллюстрация.	Понятие и определение. Иллюстрации на веб-страницах. Внешний вид веб-макета. Работа с основными элементами: меню, кнопки, слайдеры, форма, основная иллюстрация на сайте. Подбор стилистики. Эстетика веб сайта.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
61	22.04				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
62	26.04				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
63	29.04		3.5 Текст.	Понятие и определение. Комбинация текста и иллюстрации. Иллюстрация текста, заголовков.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
64	03.05				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
65	06.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т
66	10.05		3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики графического изделия.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабине т

67	13.05				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
68	17.05				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
69	20.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
70	24.05		3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном выступлении защите или презентации итоговой иллюстрации.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
71	27.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
72	31.05		3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефлексия.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
Итого					144	48	96		

1 ГОД ОБУЧЕНИЯ

4 группа

№	Дата	Факт	Тема	Содержание	Всего о часо в	в том числе		Врем я занят ия	Место занятия
						те ор. р.	п р а к. т.		
Модуль 1 «Введение в графическую иллюстрацию» - 64 часа									
1	12.09		1.1 Введение в историю иллюстраций и дизайна.	Вводное занятие: что такое цифровая иллюстрация и рисунок? Краткий обзор программы. Правила поведения и техника безопасности в компьютерном классе.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
2	14.09		1.2 Композиция в иллюстрации.	Основы работы с композицией,	2	1	1	14.00-14.45	15 кабинет

				цветом, светотенью и перспективой.				14.55- 15.40	
3	19.09				2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
4	21.09		1 · 3 · С	Что такое скетч. Учимся делать быстрые зарисовки — скетчи. Художественное проектирование иллюстраций.	2	-	2	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
5	26.09				2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
6	28.09		1.4. Разные техники в иллюстрации.	История иллюстрации и назначение. Техники иллюстраций. Индивидуальное практическое задание по созданию иллюстраций по одной из техник. Роль зрителя в интерпретации в	2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
7	03.10				2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
8	05.10		1.5 Типографика.	Основы типографики, различные стили и методики создания иллюстраций.	2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
9	10.10				2	-	2	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
10	12.10				2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
11	17.10		1.6. Коллаж.	Принципы построения композиции и коллажей (иерархия функция). Основные элементы в композиции. Инфографика как область	2	1	1	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
12	19.10				2	-	2	14.00- 14.45 14.55- 15.40	15 кабинет
13	24.10				2	1	1	14.00- 14.45	15 кабинет

				современной культуры подачи информации.				14.55-15.40	
14	26.10		1.7. Персонаж.	Эргономика. Правила иллюстрации персонажей. Пластическая анатомия.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
15	31.10				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
16	02.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
17	07.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
18	09.11				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
19	14.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
20	16.11		1.8. Гибридные и иллюстрации.	Совмещение разных техник иллюстрации. Сложное выделение и смешивание стилей, изображений, трансформирование объектов.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
21	21.11				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
22	23.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
23	28.11				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
24	30.11		1.9. Иллюстрации на основе фотографии.	Основы стилизации фотографий. Иллюстрации портрета. Смешение техник иллюстрирования.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
25	05.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

26	07.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
27	12.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
28	14.12		Промежуточная аттестация.	Индивидуальный кейс для проверки промежуточных знаний, умений и навыков.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
29	19.12				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
30	21.12			Искусственный интеллект. Арт объекты на основе нейросетей.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
31	26.12		1.11. Искусственный интеллект. Арт объекты на основе нейросетей.	Польза и вред. Цифровые технологии создания иллюстраций.	2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
32	28.12				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
Модель 2 «Программа Adobe Illustrator» - 48 часов									
33	09.01				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
34	11.01		2.1 Программа Adobe Illustrator.	Программа Adobe Illustrator: знакомство с интерфейсом и основными инструментами. Создание объектов.	2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
35	16.01				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
36	18.01				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
37	23.01		2.2 Знакомство с интерфейсом и основными инструментами программы Adobe Illustrator.	Знакомство с интерфейсом и основными инструментами программы Adobe Illustrator	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
38	25.01				2	-	2	14.00-14.45	15 кабинет

								14.55-15.40	
39	30.01		2.3 Абстрактная иллюстрация.	Приемы работы с основными инструментами. Создание абстрактной иллюстрации.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
40	01.02		2.4 Открытка.	Приемы работы с основными инструментами. Создание открытки.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
41	06.02				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
42	08.02				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
43	13.02		2.5 Книга.	Приемы работы с основными инструментами. Создание иллюстрации для книги.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
44	15.02				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
45	20.02				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
46	22.02		2.6 Журнал.	Приемы работы с основными инструментами. Создание обложки журнала.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
47	27.02				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
48	29.02				2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
49	05.03		2.7 Афиша.	Приемы работы с основными инструментами. Создание афиши. Иллюстрация в рекламных сообщениях.	2	1	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
50	07.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

51	12.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
52	14.03				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
53	19.03				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
54	21.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
55	26.03				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
56	28.03				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
Модуль 3 «Веб-графика»- 32 часа									
57	02.04		3.1 Знакомство с Corel Draw.	Знакомство с программой Corel Draw: интерфейс, основные инструменты для работы, сетка, работа со слоями и файлами.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
58	04.04		3.2 Композиция, макет, сетка.	Принципы форматов изображений для разных иллюстраций. Основные элементы в композиции макетов: пространство, типографика, цвет, фигуры, текстуры, графика.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
59	09.04		3.3 Взаимодействие с заказчиками.	Изучение характеристик потенциальных заказчиков.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

				Интернет безопасность. Где искать заказчиков, формировать грамотное ТЗ и продвигать услуги. Правила общения и нормы поведения с заказчиком. Какие бывают технические задания при создании графических иллюстраций.					
60	11.04		3.4 Сетевая иллюстрация.	Понятие и определение. Иллюстрации на веб страницах. Внешний вид веб-макета. Работа с основными элементами: меню, кнопки, слайдеры, форма, основная иллюстрация на сайте. Подбор стилистики. Эстетика веб сайта.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
61	16.04				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
62	18.04				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
63	23.04		3.5 Текст.	Понятие и определение. Комбинация текста и иллюстрации. Иллюстрация текста, заголовков.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
64	25.04				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
65	30.04				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
66	02.05		3.6 Итоговая аттестация.	Индивидуальный кейс. Изучения функции, формы, эргономики графического изделия.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
67	07.05				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет

68	14.05				2	-	2	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
69	16.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
70	21.05		3.7. Оформление портфолио.	Верстка портфолио. Участие в публичном выступлении защите или презентации итоговой иллюстрации.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
71	23.05				2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
72	28.05		3.8. Итоговое занятие.	Подведение итогов года. Рефлексия.	2	1	1	14.00-14.45 14.55-15.40	15 кабинет
Итого					144	48	96		

№ п/п	Название раздела, темы	Материально- техническое оснащение,	Формы, методы, приемы обучения. Педагогические технологии	Формы учебного занятия	Формы контроля/ аттестации
1	Введение в историю иллюстраций и дизайна.	ПК, Графические станции; Интерактивный дисплей	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация;	беседа, практикум	Обсуждение, анализ, выполнение практических работ, кейс
2	Композиция в иллюстрации.	ПК, Графические станции; Интерактивный дисплей	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум	Обсуждение, анализ
3	Скетч.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
4	Разные техники в иллюстрации.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
5	Типографика.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
6	Коллаж.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
7	Персонаж.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
8	Гибридные иллюстрации.	ПК, Графические станции; 3D-ручка;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ

9	Иллюстрации на основе фотографии.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
10	Промежуточная аттестация.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
11	Искусственный интеллект. Арт объекты на основе нейросетей.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
12	Программа Adobe Illustrator.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация; Выставка	беседа, кейс.	Обсуждение, анализ, выполнение практических работ, кейс
13	Знакомство с интерфейсом и основными инструментами программы Adobe Illustrator.	ПК, Графические станции; 3D-ручка; 3D -сканер ручной	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
14	Абстрактная иллюстрация.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
15	Открытка.	ПК, Графические станции; Графический планшет WacomIntuosPro;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
16	Книга.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
17	Журнал.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
18	Афиша.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ

19	Персонаж.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
20	Знакомство с Corel Draw.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
21	Композиция, макет, сетка.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
22	Взаимодействие с заказчиками.	ПК, Графические станции; VR-очки HTCVive;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
23	Сетевая иллюстрация.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
24	Текст.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс	Обсуждение, анализ
25	Итоговая аттестация.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
26	Оформление портфолио.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Консультация;	беседа, практикум, кейс.	Обсуждение, анализ
27	Итоговое занятие.	ПК, Графические станции;	Практическое Занятие; Занятие – соревнование; Workshop Консультация; Выставка	беседа.	Обсуждение, анализ, выполнение практических работ, кейс

**Рабочая программа воспитания
и календарный план воспитательной работы
студии «АртХолл»
на 2023-2024 учебный год**

1. Цель, задачи и результат воспитательной работы

Цель воспитания - Создание условий для достижения обучающимися необходимого для жизни в обществе социального опыта и формирования принимаемой обществом системы ценностей, создание условий для многогранного развития и социализации каждого обучающегося. Подготовка творчески мыслящих и гармонично развитых воспитанников, обладающих качественными навыками и высокими гражданскими качествами.

Задачи воспитания:

- Формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности.
- Организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования обучающихся.
- Приобщение обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения.
- Обеспечение развития личности и ее социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни.
- Воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания.
- Развитие воспитательного потенциала семьи.
- Поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.
- Развитие общей культуры обучающихся через традиционные мероприятия объединения, выявление и работа с одаренными детьми.
- Формирование у детей гражданско-патриотического сознания.
- Выявление и развитие творческих способностей, обучающихся путем создания творческой атмосферы через организацию кружков, секций, совместной творческой деятельности педагогов, обучающихся и родителей.
- Создание условий, направленных на формирование нравственной культуры, расширение кругозора, интеллектуальное развитие, на улучшение усвоения учебного материала.
- Пропаганда здорового образа жизни, профилактика правонарушений, социально-опасных явлений.
- Создание условий для активного и полезного взаимодействия МАУ ДО «ЦДО» и семьи по вопросам воспитания обучающихся.

Результат воспитания

Воспитание всесторонне развитой личности с дополнительным образованием, обладающего социальной активностью, социальной ответственностью, выполняющего обязанности гражданина Российской Федерации, характеризующегося высокой общей культурой на основе духовно-нравственных ценностей народов Российской Федерации, исторических и национально-культурных традиций.

- У обучающихся сформированы представления о базовых национальных ценностях российского общества.
- Организация занятий направлена на развитие мотивации личности к познанию и творчеству.

- Повышена педагогическая культура родителей, система способствует раскрытию творческого потенциала родителей, совершенствованию семейного воспитания на примерах традиций семьи, усилению роли семьи в воспитании детей.
- Умения и навыки организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других.
- Развитие творческого, культурного, коммуникативного потенциала обучающихся в процессе участия в совместной общественно-полезной деятельности.
- Активная гражданская позиция.
- Сознательное отношение к труду, к природе, к своему городу.

2. Работа с коллективом обучающихся

Именно в сфере дополнительного образования объективно существует потенциальная основа для работы по формированию коллектива – все участники детского творческого объединения занимаются одной интересной для всех деятельностью. Педагог влияет на формирование и развитие детского коллектива в объединении дополнительного образования через:

- создание доброжелательной и комфортной атмосферы, в которой каждый ребенок мог бы ощутить себя необходимым и значительным.
- создание «ситуации успеха» для каждого члена детского объединения, чтобы научить маленького человека само утверждаться в среде сверстников социально адекватным способом.
- использование различных форм массовой воспитательной работы, в которой каждый воспитанник мог бы приобрести социальный опыт, пробуя себя в разных социальных ролях.

Очень сплочают детский коллектив различные формы досуговых мероприятий: викторины, квесты, конкурсы, походы, экскурсии. Здесь каждый из детей на виду, от каждого зависит состояние всего коллектива, а вклад каждого определяет успех для всех. В кружок, студию приходят ребята, имеющие интерес к данному виду деятельности. Они обладают различным уровнем знаний и умений, различным социальным опытом, что обусловлено не только их принадлежностью к различным школьным коллективам, но и к различным микрорайонам города, социальным группам. В таком коллективе более интенсивно происходит обмен информацией, социальным опытом, общение не тормозит сложившимися стереотипами восприятия друг друга. Здесь все отношения строятся заново, здесь формируются свои установки, законы коллективной жизни, стиль отношений. Новое, необычное положение в коллективе способствует более интенсивному развитию интересов и способностей подростка, создает благоприятные условия для более высокого статуса каждого, для общения с ровесниками и взрослыми, что положительно сказывается на моральном самочувствии и, в конечном счете, на становлении личности подростка. Он становится увереннее, спокойнее. У него развивается чувство собственного достоинства, раскрываются ранее незамеченные способности, общественная активность. Эти позитивные преобразования личности подростка проявляются не только в объединении, но и в семье, школе.

3. Работа с родителями

Работа с родителями обучающихся детского объединения включает в себя:

- Организацию системы индивидуальной и коллективной работы (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);
- Содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение родителей в жизнедеятельность детского объединения (организация и проведение открытых занятий в течение учебного года);
- Оформление информационных афиш для родителей по вопросам воспитания детей.

- Помощь со стороны родителей в подготовке и проведении мероприятий воспитательной направленности.
- Системная работа по оценке деятельности педагога дополнительного образования со стороны родителей (книга отзывов, анкета удовлетворённости и др.).

4. Календарный план воспитательной работы на 2023-2024 уч. год

Календарный план воспитательной работы

Студии «АртХолл» на 2023-2024 учебный год

Педагог дополнительного образования Иванова Виктория Альбертовна

№	Мероприятие	Задачи (прописать задачи самостоятельно)	Сроки проведения	Примечание
Модуль «Детское объединение»				
1.	Включаете все мероприятия с детским коллективом с учетом специфики обучения (ярмарки, праздники, фестивали, акции, флешмобы, конкурсы, квесты, викторины и интеллектуальные игры, экскурсии, мастер-классы, тренинги т.д.)	Содействие развитию творческой активности обучающихся, участие в жизни ЦТТ, самореализация	Учебный год	
Модуль «Воспитательная среда»				
СЕНТЯБРЬ				
1	«Будем знакомы!»	Знакомство друг с другом, кабинетом ИТ технологии.	1 неделя сентября	
2	09.09. День дизайнера-графика Направление «Профессиональная ориентация»	Беседа: «Профессия - дизайнер» Расширить знания детей о перспективах профессии дизайнера.	1 неделя сентября	
3	08.09. День памяти жертв блокады Ленинграда Направление «Патриотическое воспитание»	Дать представление о поведении фашистов на оккупированных территориях; формировать активную жизненную позицию; воспитывать непримиримое отношение к фашизму и неофашизму; способствовать формированию гордости за людей, которые сумели выстоять и победить в годы Великой Отечественной войны; развивать	1 неделя сентября	
4	11.09. Международный день памяти жертв фашизма Направление		1 неделя сентября	Отчет до 15.09. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой

	«Патриотическое воспитание»	творческие способности обучающихся.		беседы в электронном варианте
ОКТЯБРЬ				
5	22.10. Всероссийский урок безопасности школьников в сети Интернет Направление «Правила безопасности»	- Разработка норм и правил поведения детей в сети Интернет - Расширение кругозора обучающихся.	4 неделя октября	Отчет до 30.10. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте
6	Каникулярное мероприятие - КВИЗ «Моя малая родина» Направление «Патриотическое воспитание»	Развитие патриотизма, толерантности в игровой форме.	4 неделя октября	
НОЯБРЬ				
7	04.11 День народного единства Направление «Патриотическое воспитание»	Формирование патриотизма, уважения к истории и традициям Родины; формирование чувства гордости и уважения к защитникам государства; развитие мировоззренческих убеждений на основе осмысления исторических событий.	1 неделя ноября	Отчет до 15.11. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте
8	День Матери Направление «Воспитательная работа»	Участие в мероприятии, посвященному Дню матери. Конкурс рисунков ко дню матери «Лучше мамы нет на свете!» Воспитание любви к матери, родной семье, близким людям.	2 неделя ноября	
ДЕКАБРЬ				
9	12.12 - Единый урок «Мы Россияне!», посвященный Дню Конституции РФ Направление «Патриотическое воспитание»	Воспитание у обучающихся чувства патриотизма. Формирование гражданской позиции. Беседа наши права и обязанности.	2 неделя декабря	
10	27.12 – День спасателя в России Направление «Правила безопасности»	Правила поведения при пожаре. Игра – загадка «Если возник пожар»	4 неделя декабря	
ЯНВАРЬ				

11	17.01. День детских изобретений Направление «Профессиональная ориентация»	-воспитывать уважительное отношение к людям умственного труда; -способствовать воспитанию чувства патриотизма, гордости за свою страну, свой народ; -побуждать к участию в кружках технического творчества, к овладению техническими навыками. Подготовка и участие в городских, республиканских и всероссийских конкурсах и олимпиадах по информационным технологиям.	2 неделя января	
ФЕВРАЛЬ				
12	08.02. День российской науки Направление «Профессиональная ориентация»	Самообразование обучающихся; расширение кругозора школьников; получение навыков научно - исследовательской деятельности школьников.	1 неделя февраля	
13	Изготовление поздравительных открыток ко дню защитника Отечества Направление «Патриотическое воспитание»	Воспитание патриотизма, уважения к людям, защищавшим родину. Активизация творческого потенциала детей, укрепление детско-родительских отношений	3 неделя февраля	
МАРТ				
14	1.03. Международный день борьбы с наркоманией «Спортивно-оздоровительная работа»	Беседа «Безопасное поведение» Обсудить с детьми, как вести себя в конфликтной ситуации.	1 неделя марта	
15	Изготовление поздравительной открытки ко дню 8 марта	Воспитание у детей чувства бережного отношения к близкому человеку – маме.	1 неделя марта	
АПРЕЛЬ				
16	02.04 – Международный день детской книги – книга своими руками Направление «Воспитательная работа»	Прививаем любовь к книгам.	1 неделя апреля	
17	12.04. День космонавтики	Конкурс рисунков и макетов «Космическое путешествие» Беседа: «Полеты во сне и наяву»	2 неделя апреля	

	Направление «Профессиональная ориентация»	Осуществление детской мечты, расширение кругозора о космических полетах. Прививать интерес к изучению космоса и истории космонавтики. Воспитывать чувство патриотизма и гражданственности.		
МАЙ				
18	09.05. День Победы Направление «Патриотическое воспитание»	Воспитание уважения к подвигам героев Великой Отечественной войны и чувства гордости за них. Воспитание уважения и благодарности к ветеранам ВОВ. Воспитание честности, благородства, сострадания. Содействовать воспитанию патриотизма и любви к своей «малой» Родине.	2 неделя мая	Отчет до 23.11. с 1-2 фотографиями и количеством детей, темой беседы в электронном варианте
Модуль «Работа с родителями»				
1.	Организационное родительское собрание	Знакомство родителей с целями и задачами обучения по данной ДООП, особенностями организации учебного процесса, режимом работы и учебным графиком	сентябрь	
2.	Участие в проведении Дня открытых дверей	Обсуждение совместных мероприятий, согласование графика работы	сентябрь	
3.	Регистрация родителей в навигаторе дополнительного образования	Регистрация родителей в навигаторе дополнительного образования и подача заявки через систему ЕИС.	сентябрь	
4.	Индивидуальные консультации для родителей	Решение вопросов социального и педагогического характера	в течение учебного года	
5.	«Как защитить ребенка от негативного контента в Интернете» - беседа	Правила пользования контентом Интернета		
6.	Открытые занятия для родителей	Знакомство родителей с промежуточными результатами работы объединения	декабрь, апрель	
7.	Анкетирование родителей (анкеты изучения семей обучающихся, выявление пожеланий в организации совместных дел.)	Диагностика семей обучающихся с целью выбора оптимальных форм взаимодействия	декабрь, апрель	

8	Итоговое родительское собрание	Подведение итогов работы объединения, знакомство с результатами итоговой аттестации обучающихся. «Наши успехи» - награждение родителей и воспитанников грамотами, благодарственными письмами. Итоговая выставка.	май	
---	--------------------------------------	---	-----	--