

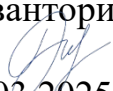
**Государственное автономное нетиповое образовательное учреждение  
Свердловской области «Дворец молодежи»  
Детский технопарк «Кванториум г. Первоуральск»**

Принята на заседании  
научно-методического совета  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
Протокол № 3 от 27.03.2025 г.

Утверждена директором  
ГАНОУ СО «Дворец молодёжи»  
А.Н Слизько  
Приказ № 420-д от 27.03.2025 г.

Рабочая программа  
первого года обучения  
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
художественной направленности  
**«Artbook 1.0»**

Возраст обучающихся: 9 -12 лет  
Срок реализации: 1 год  
*Стартовый уровень*

СОГЛАСОВАНО:  
Начальник детского технопарка  
«Кванториум г. Первоуральск»  
 Сафонова А.А.  
05.03.2025

Авторы-составители:  
Белых Е.В., методист  
Тонкова Н.А., методист  
Воронцова К.А., педагог  
дополнительного образования

г. Екатеринбург, 2025

## 1.1. Пояснительная записка

Программа по «Artbook 1.0» — это увлекательный курс, который поможет развить свои творческие способности и научиться рисовать. Популярность скетчинга в его простоте. Это про смелость, эксперименты и возможность рисовать где угодно. В нём важно не сдерживать себя какими-то рамками, а, наоборот, экспериментировать и пробовать новое.

Программа состоит из нескольких этапов, каждый из которых направлен на развитие определенных навыков. В рамках программы по скетчингу обучающиеся научатся создавать эскизы, наброски различных объектов и идей, создавать готовые иллюстрации для разных направлений скетчинга, научатся работать с различными материалами, такими как карандаши, маркеры, акварель и другие.

**Педагогическая целесообразность** программы «Artbook 1.0» заключается в том, что включение в процесс обучения в младшем школьном возрасте метода кейсов, постепенное введение в проектную деятельность, а также погружение во «взрослую» предметную среду, неизбежно изменит восприятие обучающимися художественных дисциплин из разряда умозрительных в разряд прикладных, и будет способствовать формированию базовых практических навыков и развитию мотивации к дальнейшему изучению художественного творчества.

**Отличительной особенностью** программы «Artbook 1.0» является то, что обучающиеся младшего школьного возраста за период обучения получают начальные представления о художественных проектах и о проектной деятельности в целом, учатся решать кейсы разных уровней сложности и погружаются во «взрослую» творческую среду. Программа «Artbook 1.0» позволяет педагогу уйти от стереотипов в обучении и использовать современные и эффективные методы.

Программа «Artbook 1.0» имеет *стартовый уровень* сложности. Освоение программного материала данного уровня предполагает использование

и реализацию общедоступных и универсальных форм обучения, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания.

**Адресат программы.** программа «Artbook 1.0» предназначена для детей в возрасте 9–12 лет. Формируются разновозрастные группы, из 10-12 человек, состав групп – постоянный.

Место проведения занятий: ДТ «Кванториум г. Первоуральск», г. Первоуральск, ул. Ленина, 18 б.

**Возрастные особенности группы.** Содержание программы учитывает возрастные и индивидуальные особенности контингента детей, которые определяют выбор форм проведения занятий с обучающимися. Возраст 9-12 лет – это время перехода к подростковому возрасту. Характерная особенность данного подросткового периода заключается в личном самосознании, сознательном проявлении индивидуальности. Ведущая потребность – самоутверждение, в данный период стабилизируются интересы детей.

#### ***Формы занятий и методы обучения.***

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

- *Индивидуальная форма* организации работы предполагает, что каждый обучающийся получает для самостоятельного выполнения задание, специально для него подобранное в соответствии с его подготовкой и возможностями.
- *Фронтальная форма* организации работы предполагает, что педагог одновременно работает со всей группой.
- *Групповая форма* организации работы предполагает, 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.

- *Лекция.* Лекция является устной формой передачи информации, в процессе которой применяются средства наглядности.
- *Семинар.* Семинар представляет собой совместное обсуждение педагогом и обучающимися изучаемых вопросов и поиск путей решения определенных задач.
- *Модульное обучение.* Модульное обучение – это разбивка учебной информации на несколько относительно самостоятельных частей, называемых модулями. Каждый из модулей предполагает свои цели и методы подачи информации.
- *Кейс-стадии.* Метод кейс-стадии или метод разбора конкретных ситуаций, основывается на полноценном изучении и анализе ситуации, которые могут иметь место в изучаемой обучающимися области знаний и деятельности.

Реализация программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Здоровьесберегающая деятельность реализуется:

- через создание безопасных материально-технических условий;
- включением в занятие динамических пауз, периодической смены деятельности обучающихся;
- контролем соблюдения обучающимися правил работы на ПК;
- через создание благоприятного психологического климата в учебной группе в целом.

Таким образом, учебная деятельность детей младшего школьного возраста должна быть организована и содержательно наполнена с учётом вышеназванных факторов, то есть, максимально ориентирована на практику, включать элементы игры и частую смену видов и форм деятельности. Программа «Artbook 1.0» разработана с учётом педагогических технологий и приёмов обучения, которые позволяют расширить познавательные возможности обучающихся младшего школьного возраста.

**Режим занятий.** Занятия осуществляются 1 раз в неделю. Длительность групповых занятий составляет 2 академических часа по 45 мин. с перерывом в 10 мин. между ними.

**Форма обучения:** очная, возможна реализация очно с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Зачисление детей на программу обучения производится без предварительного отбора (свободный набор).

## **1.2. Цели и задачи программы**

**Цель программы:** развитие у обучающихся навыков в области скетчинга, включая освоение основ изображения (перспектива, объём, фактура, текстура, атмосфера), работу с референсами и создание художественных образов.

### **Задачи:**

#### *Обучающие:*

- обучить специальной терминологии художественного направления «Скетчинг»;
- обучить основам изображения и передачи: перспективы, объёма, фактуры, текстуры и атмосферы рисунка;
- научить работе с референсами;
- обучить решению технических и творческих задач для создания художественных образов в рисунке.

#### *Развивающие:*

- развить способности к выполнению мелких, точных, плавных соразмерных движений, твердость руки, устойчивость кистей рук;
- сформировать потребность к творческой деятельности, стремление к самовыражению;
- развить способности передавать форму предмета, строение, цвет, фактуру и другие качества предмета, через метод наглядности;

- сформировать пространственно-художественное мышление и колористическое видение;
- развить навык создания творческих работ в области быстрых набросков.

*Воспитательные:*

- воспитать ценностное отношение к изобразительной деятельности;
- способствовать воспитанию аккуратности при работе с изобразительными материалами и инструментами;
- сформировать/развить коммуникативные навыки, умение работать в группе;
- способствовать воспитанию упорства в достижении результата;
- развить профессиональные качества: целеустремленность, пространственно – образное мышление, творческое мышление, эстетический и художественный вкус, концентрированность внимания.

## 2.1. Учебный план

№ п/п	Название кейса/проекта	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
<b>1.</b>	<b>Основы построения рисунка, работа с маркерами</b>	<b>20</b>	<b>4,5</b>	<b>15,5</b>	<b>Скетч по теме</b>
1.1	Вводная беседа о предмете, инструктаж по ТБ, безопасный интернет. Базовые термины и сленг.	2	1	1	Опрос, тестовая работа
1.2	Упражнения на постановку руки «Точка, пятно и линия», знакомство с маркерами, скетч в стиле «Doodle».	2	1	1	Скетч, зарисовка в стиле «Doodle»
1.3	Построение предметов в перспективе, принцип работы с референсами.	2	0,5	1,5	Зарисовка предмета в перспективе
1.4	Работа с тоном, светотень.	2	0,5	1,5	Практическая работа, нанесение цвета на предмет
1.5	Передача текстур и фактур маркерами, скетч.	2	0,5	1,5	Практическая работа, зарисовка текстур и фактур
1.6	Food-скетчинг маркерами.	2	-	2	Скетч, кулинарная зарисовка
1.7	Ботанический скетчинг маркерами.	2	-	2	Скетч, зарисовка растений
1.8	Архитектурный скетчинг маркерами.	2	0,5	1,5	Скетч, зарисовка архитектурных сооружений
1.9	Анималистика. Скетчинг спиртовыми маркерами.	2	-	2	Скетч, зарисовка животных
1.10	Travel-скетчинг спиртовыми маркерами.	2	0,5	1,5	Скетч, зарисовка о путешествиях
<b>2.</b>	<b>Принципы работы с акварелью</b>	<b>16</b>	<b>1</b>	<b>15</b>	<b>Скетч по теме</b>
2.1	Знакомство с материалами, техника работы с акварелью, работа с тоном, светотень.	2	0,5	1,5	Практическая работа, зарисовки акварелью
2.2	Предметный скетчинг акварелью.	2	-	2	Скетч, зарисовка предмета
2.3	Food-скетчинг акварелью.	2	-	2	Скетч, кулинарная

					зарисовка
2.4	Ботанический скетчинг акварелью.	2	-	2	Скетч, зарисовка растений
2.5	Архитектурный скетчинг акварелью.	2	-	2	Скетч, зарисовка городских сооружений
2.6	Анималистика. Акварельный скетчинг.	2	-	2	Скетч, зарисовка животных
2.7	Travel-скетчинг акварелью.	2	-	2	Скетч, зарисовка о путешествиях
2.8	Интерьер. Скетчинг маркерами и акварелью.	2	0,5	1,5	Скетч, зарисовка интерьера
<b>3.</b>	<b>Графический планшет, настройка, инструменты Sketchbook</b>	<b>16</b>	<b>1,5</b>	<b>14,5</b>	<b>Стикеры, артбук</b>
3.1	Настройки рабочей области программы, начало рисования, выполнение линий разных видов.	2	0,5	1,5	Практическая работа, упражнение на постановку руки
3.2	Разработка и отрисовка собственного персонажа для создания стикеров.	2	0,5	1,5	Практическая работа
3.3	Проработка деталей персонажа.	2	-	2	Практическая работа
3.4	Доработка, оформление и публикация стикеров в Telegram.	4	0,5	3,5	Оформление Стикеров
3.5	Выполнение итоговой работы.	4	-	4	Скетч, зарисовка на свободную тему
3.6	Подготовка итоговой работы, просмотр работ.	2	-	2	Просмотр работ
<b>Всего:</b>		<b>52</b>	<b>7</b>	<b>45</b>	

## 2.2. Содержание учебно-тематического плана

### 1. Основа построения рисунка работа с маркерами

**Тема 1.1.** Вводная беседа о предмете, инструктаж по ТБ, безопасный интернет. Базовые термины и сленг.

*Теория:* Знакомство с обучающимися. Краткий обзор учебной программы. Проведение инструктажа. Разбор материалов для скетчинга. Ознакомление с основными понятиями.

*Практика:* Тестовая работа, скетч на свободную тему.

**Тема 1.2.** Упражнения на постановку руки «Точка, пятно и линия», знакомство с маркерами, скетч в стиле «Doodle».

*Теория:* Типы линий, силуэт и формообразующие линии, внутренний контур, правила линий наполнения, объем в линейном рисунке, форма предмета, пропорции.

*Практика:* Создание тематического скетча в стиле «Doodle».

**Тема 1.3.** Построение предметов в перспективе, принцип работы с референсами.

*Теория:* Предметы в перспективе. Идеи, работа с референсами, поиск и анализ, этапы работы создания скетча.

*Практика:* Создание скетча любого предмета в перспективе по референсам.

**Тема 1.4.** Работа с тоном, колористика, светотень.

*Теория:* Тон и объем, работа с цветом, собственный тон, типы источников света, положение источника света, тени, цвет и тон.

*Практика:* Нанесение тона на предметы, нарисованные в перспективе.

**Тема 1.5.** Передача текстур и фактур маркерами, скетч.

*Теория:* Что такое фактура и текстура, их виды.

*Практика:* Зарисовка фактур и текстур.

**Тема 1.6.** Food-скетчинг маркерами.

*Практика:* Создание скетча, кулинарная зарисовка маркерами.

**Тема 1.7.** Ботанический скетчинг маркерами.

*Практика:* Создание скетча, изображение растений маркерами.

**Тема 1.8.** Архитектурный скетчинг маркерами.

*Теория:* Линейная перспектива, ракурс, архитектурные детали.

*Практика:* Создание скетча, изображение архитектурных композиций.

**Тема 1.9.** Анималистика. Скетчинг спиртовыми маркерами

*Теория:* Построение силуэта животных.

*Практика:* Создание скетча, изображение животных маркерами.

**Тема 1.10.** Travel-скетчинг спиртовыми маркерами.

*Теория:* Распределение пространства, выстраивание композиции.

*Практика:* Создание скетча, создание разворота воспоминания о путешествии.

## **2. Принципы работы с акварелью**

**Тема 2.1.** Знакомство с новым материалом – акварель.

*Теория:* техника работы с акварелью, работа с тоном, светотень.

*Практика:* выполнение упражнения, зарисовка акварелью.

**Тема 2.2.** Предметный скетчинг акварелью.

*Практика:* Скетч предмета в перспективе акварелью.

**Тема 2.3.** Food-скетчинг акварелью.

*Практика:* Создание скетча, кулинарная зарисовка акварелью.

**Тема 2.4.** В Ботанический скетчинг акварелью.

*Практика:* Создание скетча, изображение растений акварелью.

**Тема 2.5.** Архитектурный скетчинг акварелью.

*Практика:* Создание скетча, изображение архитектурных композиций.

**Тема 2.6.** Анималистика. Акварельный скетчинг.

*Практика:* Создание скетча, изображение животных маркерами.

**Тема 2.7.** Travel-скетчинг акварелью.

*Практика:* Создание скетча, создание разворота воспоминания о путешествии.

**Тема 2.8.** Интерьер. Скетчинг маркерами и акварелью.

*Теория:* Интерьер. Правила построения перспективы. Предметы интерьера, их фактура и текстура.

*Практика:* Создание скетча интерьера.

## **3. Графический планшет, настройка, инструменты SketchBook**

**Тема 3.1.** Настройки рабочей области программы, начало рисования, выполнение линий разных видов.

*Теория:* Создание основного документа, настройка основных панелей, настройка рабочей области, настройка панели инструментов, работа с окнами

документа, настройка планшета, организация рабочего места, сохранение документа.

*Практика:* Тренировка настройки рабочей области программы. Начало рисования, выполнение линий разных видов. Эскиз предмета в перспективе.

**Тема 3.2.** Разработка и отрисовка собственного персонажа для создания стикеров.

*Теория:* Виды стикеров. Основа для стикера, что это такое и как её выбрать. Эмоции персонажа. Тематические надписи.

*Практика:* Разработка и отрисовка собственного персонажа.

**Тема 3.3.** Проработка деталей персонажа.

*Практика:* Проработка фактур и текстур персонажа.

**Тема 3.4.** Доработка, оформление и публикация стикеров в Telegram.

*Теория:* правила подготовки стикеров для публикации в Telegram.

*Практика:* Создание белого контура для каждого стикера, сохранение в формате \*.png, загрузка стикерпака в Telegram.

**Тема 3.5.** Выполнение итоговой работы.

*Практика:* Скетч, зарисовка на свободную тематику, любым материалом на выбор.

**Тема 3.6.** Подготовка итоговой работы, просмотр работ.

*Практика:* Доработка итоговой работы, сборка артбука, подготовка к просмотру работ.

## 2.3. Планируемые результаты

### *Предметные:*

- знает материально-технические средства графики, техники выполнения скетчей, способы компоновки объектов в формате листа при размещении изображений на плоскости;
- знает закономерности моделировки форм светотенью и тоном, принципы насыщения изображения необходимыми деталями, приведения рисунка к целостному состоянию;
- умеет рисовать различными графическими материалами объекты различной степени сложности, создавать объемные изображения и предметное окружение в соответствующей среде, используя законы линейной и воздушной перспективы;
- умеет изображать различные фактуры и текстуры материалов;
- умеет в форме скетча выражать свои идеи и концепции.

### *Метапредметные:*

- способен активно использовать язык изобразительного искусства и различных художественных материалов для освоения содержания других учебных предметов;
- применяет коммуникативные навыки в совместной творческо-коммуникативной деятельности.

### *Личностные:*

- владеет позицией ценностного отношения к творческому труду, работе на результат;
- применяет самовыражение в творчестве, стирая барьеры «я не смогу и у меня не получится», способность довести до конца начатого дела;
- владеет коммуникативными навыками, умеет организованно заниматься в коллективе;
- умеет обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность.

### 3.1. Календарный учебный график

№ п/ п	Основные характеристики образовательного процесса	
1.	Количество учебных недель	Определяется рабочей программой (максимально – 34)
2.	Количество учебных дней	Определяется рабочей программой (максимально – 34)
3.	Количество часов в неделю	2
4.	Количество часов	52

#### Календарный учебный график с октября по май

№ п/ п	Месяц	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Форма контроля
1			Групповая/беседа	2	Вводная беседа о предмете, инструктаж по ТБ, безопасный интернет. Базовые термины и сленг.	Беседа, опрос
2			Групповая/ Индивидуальная	2	Упражнения на постановку руки «Точка, пятно и линия», знакомство с маркерами, скетч в стиле «Doodle».	Скетч, зарисовка в стиле «Doodle»
3			Групповая/ индивидуальная	2	Построение предметов в перспективе, принцип работы с референсами.	Зарисовка предмета в перспективе
4			Групповая/ индивидуальная	2	Работа с тоном, светотень.	Практическая работа, нанесение цвета на предмет
5			Групповая/ индивидуальная	2	Передача текстур и фактур маркерами, скетч.	Практическая работа, зарисовка текстур и фактур
6			Групповая/	2	Food-скетчинг	Скетч,

			Индивидуальная		маркерами.	кулинарная зарисовка
7			Групповая/ индивидуальная	2	Ботанический скетчинг маркерами.	Скетч, зарисовка растений
8			Групповая/ индивидуальная	2	Архитектурный скетчинг маркерами.	Скетч, зарисовка архитектурных сооружений
9			Групповая/ индивидуальная	2	Анималистика. Скетчинг спиртовыми маркерами.	Скетч, зарисовка животных
10			Групповая/ индивидуальная	2	Travel-скетчинг спиртовыми маркерами.	Скетч, зарисовка о путешествиях
11			Групповая/ индивидуальная	2	Знакомство с материалами, техника работы с акварелью, работа с тоном, светотень.	Практическая работа, зарисовки акварелью
12			Групповая/ индивидуальная	2	Предметный скетчинг акварелью.	Скетч, зарисовка предмета
13			Групповая/ индивидуальная	2	Food-скетчинг акварелью.	Скетч, кулинарная зарисовка
14			Групповая/ индивидуальная	2	Ботанический скетчинг акварелью.	Скетч, зарисовка растений
15			Групповая/ индивидуальная	2	Архитектурный скетчинг акварелью.	Скетч, зарисовка городских сооружений
16			Групповая/ индивидуальная	2	Анималистика. Акварельный скетчинг.	Скетч, зарисовка животных
17			Групповая/ индивидуальная	2	Travel-скетчинг акварелью.	Скетч, зарисовка о путешествиях
18			Групповая/ индивидуальная	2	Интерьер. Скетчинг маркерами и акварелью.	Скетч, зарисовка интерьера
19			Групповая/ индивидуальная	2	Настройки рабочей области программы, начало рисования, выполнение линий разных видов.	Практическая работа, упражнение на постановку руки

20			Групповая/ индивидуальная	2	Разработка и отрисовка собственного персонажа для создания стикеров.	Практическая работа,
21			Групповая/ индивидуальная	2	Проработка деталей персонажа.	Практическая работа,
22			Групповая/ индивидуальная	2	Доработка, оформление и публикация стикеров в Telegram.	Оформление стикеров
23			Групповая/ индивидуальная	2		
24			индивидуальная	2	Выполнение итоговой работы.	Скетч, зарисовка на свободную тему
25			индивидуальная	2		
26			Групповая/ индивидуальная	2	Подготовка итоговой работы, просмотр работ.	Просмотр работ

### 3.2. Условия реализации программы

#### *Материально-техническое обеспечение.*

##### *Требования к помещению:*

- помещение для занятий, отвечающее требованиям СанПин для учреждений дополнительного образования;
- кабинет с 12 рабочими местами для обучающихся, 1 рабочим местом для преподавателя;
- моноблочное интерактивное устройство;
- МФУ формата А3.

##### *Оборудование:*

- мультимедийный проектор либо интерактивная доска для показа презентаций;
- МФУ формата А4;
- компьютер или ноутбук с доступом в сеть;
- графический планшет.

##### *Расходные материалы:*

- бумага акварельная;

- бумага для маркеров;
- акварель художественная;
- маркеры спиртовые;
- карандаши простые чёрнографитные;
- кисти художественные;
- линеры чёрные водостойкие;
- белая гелевая ручка;
- клячка;
- палитра;
- емкость для воды;
- малярный скотч;
- белая темпера;
- бумажные полотенца.

#### ***Информационное обеспечение:***

- операционная система Windows 8, 10, 11;

#### ***Методическое обеспечение.***

Методические пособия, разработанные преподавателем с учётом конкретных задач:

- учебные пособия;
- презентации тематических занятий программы (слайды, видео, фрагменты);
- учебно-методические разработки для педагогов (рекомендации, пособия, указания);
- учебно-методические разработки (рекомендации, пособия) к практическим занятиям для обучающихся;
- учебно-методические пособия и методические материалы для самостоятельной работы обучающихся;
- технические и электронные средства обучения, обучающие компьютерные курсы;

- справочные и дополнительные материалы: справочники, словари, глоссарий (список терминов и их определение);
- ссылки в сети Интернет на источники информации; материалы для углубленного изучения.

### **3.3. Формы аттестации и оценочные материалы**

В процессе реализации программы предусмотрены следующие формы контроля:

***входной контроль***, который проводится в виде опроса для определения степени подготовленности, степени самостоятельности обучающихся и их интереса к занятиям;

***текущий контроль успеваемости*** - самооценка и анализ практических работ. Текущий контроль осуществляется в течение учебного года путем наблюдения за работой обучающихся. Типы заданий для текущего контроля включают владение терминологией скетчинга, выявление умений и навыков определять цветовые пятна, объемность, композицию, расположение в пространстве, оформления рисунка. Текущий контроль позволяет определить степень усвоения обучающимися учебного материала и уровень их подготовленности к занятиям, помогает выявить отстающих и опережающих обучение обучающихся позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

***Итоговая аттестация*** проводится в апреле с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения.

Способы и формы фиксации результатов: журнал посещаемости, итоговые работы обучающихся; – способы и формы предъявления и демонстрации результатов: итоговая работа. По завершении каждого занятия проводится просмотр работ обучающихся.

**Оценочные материалы.** Результаты освоения программы за год обучения фиксируются с помощью:

**Текущая диагностика** – практические задания в виде тематических скетчей (Приложение 1). Максимальное количество баллов за текущую диагностику – 51 балл. Все работы в конце обучения оформляются в портфолио в виде артбука.

**Итоговая диагностика** – выполнение итоговой творческой работы (скетча), каждым обучающимся индивидуально, тематика выбирается самостоятельно. Максимальное количество баллов за выполнение итоговой творческой работы – 27. Оцениваются подготовленные работы обучающимися – скетчи, в виде просмотра, (Приложение 2). Для этого педагог 20 заполняет предложенный лист, выставя баллы каждому обучающемуся.

Так же проводится теоретический срез знаний по завершению программы обучения в виде тестовых задний (Приложение 3).

Максимальное количество баллов складывается путем суммирования баллов за итоговое творческое задание (27 баллов), текущую аттестацию (51 баллов) и итогового тестового задания (15 баллов), итого 93 балла.

Степень освоения программы оценивается в конце обучения. Оценка осуществляется по шкале, которая переводится в один из уровней освоения образовательной программы согласно таблице 1.

Таблица 1. Уровень освоения программы по окончании обучения

Баллы	Уровень освоения программы
0-49	Низкий
50-82	Средний
83-93	Высокий

Мониторинг усвоения знаний обучающихся метапредметных и личностных результатов представлен в Приложении № 4.

### 3.4. Методические материалы

Образовательный процесс осуществляется в очной форме. Применяются следующие *методы обучения*:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ);
- наглядный (показ, наблюдение, демонстрация приемов работы);
- практический;
- репродуктивный;
- частично-поисковый, проблемный;
- игровой;
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественные впечатления).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

#### *Формы обучения:*

*Фронтальная* – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога с мультимедиа проектором, посредством которых учебный материал демонстрируется на общий экран;

*Коллективная* – это форма сотрудничества, при котором коллектив обучает каждого своего члена и каждый член коллектива активно участвует в обучении своих товарищей по совместной учебной работе;

*Групповая* – предполагает, что занятия проводятся с подгруппой. Для этого группа делится на подгруппы не более 6 человек, работа в которых регулируется педагогом;

*Индивидуальная* – подразумевает взаимодействие преподавателя с одним обучающимся. Как правило, данная форма используется в сочетании с фронтальной. Часть занятия (объяснение новой темы) проводится фронтально,

затем обучающиеся выполняют индивидуальные задания или общие задания в индивидуальном темпе.

***Методы воспитания:***

- убеждение;
- поощрение;
- упражнение;
- стимулирование;
- мотивация и др.

***Формы организации образовательного процесса:***

- очная;
- индивидуальная (самостоятельная работа очная и заочная);
- индивидуально-групповая;
- групповая.

***Формы организации учебного занятия.*** Освоение программы «Artbook 1.0» проходит в форме практических занятий на основе анализа натуры в сочетании с изучением теоретических основ изобразительных основ рисунка. Рисование с натуры дополняется зарисовками по памяти и представлению, композиционными творческими заданиями.

## РАЗДЕЛ 4. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### *Литература для педагога:*

1. Баррингтон Б. Перспектива и композиция / Баррингтон Барбер; [пер. с англ. Т. О. Новиковой]. – Москва, Эксмо, 2019 - 48 с. ISBN: 978-5-04-116431-7.
2. Как рисовать в Adobe Photoshop: изучаем основы / DTF [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gamedev/743510-kak-risovat-v-adobe-photoshop-izuchaem-osnovy> (дата обращения: 20.03.2025).
3. Пикард Ч. Цвет и свет. Полное пособие по теоретическим основам/ Ч. Пикард, Д. Кнопф, Н. Фокус ; [пер. с англ. К. Кириллова]. - – Москва, Бомбора, 2023 – 392 с. ISBN: 978-5-699-60902-4.
4. Расторгуева А. Скетчинг маркерами с Анной Расторгуевой. 6 жанров - 6 уроков. – Москва : МИФ, 2023 – 192 с. ISBN: 978-5-00117-384-7.

### *Литература для обучающихся (родителей):*

1. Грегори Д. Скетч на завтрак: Сотня способов добавить в жизнь творчества, даже если времени нет совсем. – Москва, Альпина Паблишер, 2020 – 160 с. ISBN: 978-5-9614-5766-7.
2. Грюневальд С. Скетчинг каждый день. 100+ упражнений для развития стиля и техники / Симон Грюндевальд [пер с англ. Е. А. Сибуль]. – Москва, Бомбора, 2022 – 208 с. ISBN: 978-5-04-157589-2.

### *Интернет-ресурсы:*

1. Behance: официальный сайт. – США – Обновляется в течении суток. - URL : <https://www.behance.net/> (дата обращения 04.03.2025).
2. Pinterest: официальный сайт. – США – Обновляется в течении суток. - URL: <https://ru.pinterest.com/business/hub> .

## Приложение 1

Лист оценивания текущих практических работ, обучающихся по программе «Artbook 1.0»

### Критерии оценки

**1 балл** - Работа выполнена с существенными ошибками, не соответствует заданным требованиям.

**2 балл** - Работа выполнена с незначительными ошибками, частично соответствует требованиям.

**3 балл** - Работа выполнена без ошибок, полностью соответствует всем заданным требованиям.

### *1 модуль. Скетчинг спиртовыми маркерами*

№ п/п	Тема	Критерии оценки	Оценка (1-3)
1	Скетч в стиле «Doodle»	<ul style="list-style-type: none"><li>- Соответствие стилю Doodle.</li><li>- Креативность и оригинальность.</li><li>- Аккуратность.</li></ul>	
2	Предметный скетч	<ul style="list-style-type: none"><li>- Передача объёма и фактуры.</li><li>- Точность пропорций.</li><li>- Работа с цветом.</li></ul>	
3	Food-скетч	<ul style="list-style-type: none"><li>- Реалистичность изображения еды.</li><li>- Передача текстуры и цвета.</li></ul>	
4	Ботанический скетч	<ul style="list-style-type: none"><li>- Точность изображения растений.</li><li>- Передача фактуры листьев и цветов.</li></ul>	
5	Архитектурный скетч	<ul style="list-style-type: none"><li>- Передача перспективы.</li><li>- Детализация и аккуратность.</li></ul>	
6	Анималистика	<ul style="list-style-type: none"><li>- Передача анатомии животных.</li><li>- Реалистичность и выразительность.</li></ul>	
7	Travel-скетчинг	<ul style="list-style-type: none"><li>- Передача атмосферы места.</li><li>- Детализация и композиция.</li></ul>	

## *2 модуль. Акварельный скетчинг*

№ п/п	Тема	Критерии оценки	Оценка (1-3)
1	Food-скетчинг акварелью	- Реалистичность изображения еды. - Передача текстуры и цвета.	
2	Ботанический скетчинг акварелью	- Точность изображения растений. - Передача фактуры листьев и цветов.	
3	Предметный скетчинг акварелью	- Передача объёма и фактуры. - Точность пропорций. - Работа с цветом.	
4	Архитектурный скетчинг акварелью	- Передача перспективы. - Детализация и аккуратность.	
5	Анималистика. Акварельный скетчинг	- Передача анатомии животных. - Реалистичность и выразительность.	
6	Travel-скетчинг акварелью	- Передача атмосферы места. - Детализация и композиция.	
7	Интерьер. Скетчинг маркерами и акварелью	- Передача пространства и деталей. - Комбинация техник (маркеры + акварель).	

## *3 модуль. Графический планшет*

№ п/п	Тема	Критерии оценки	Оценка (1-3)
1	Владение программой Sketchbook	- Умение использовать основные инструменты и функции программы. - Качество выполнения заданий.	
2	Качество разработки персонажа для стикерпака	- Оригинальность и выразительность персонажа. - Детализация и проработка.	
3	Соблюдение единой стилистики набора стикерпака	- Единство стиля всех стикеров. - Соответствие тематике и концепции.	

## Приложение 2

### Лист оценки итогового творческого задания обучающихся

<b>Группа:</b>			
<b>ФИО:</b>			
<b>№ п/п</b>	<b>Критерии оценивания</b>	<b>Содержание критерия оценки</b>	<b>Оценка (от 1 до 3)</b>
<b>Анализ продукта творческой деятельности</b>			
1	Передача формы	1 – Значительные искажения, форма передана неправильно.	
		2 – Присутствуют незначительные искажения.	
		3 – Форма передана точно.	
2	Строение предмета	1 – Расположение основных частей предмета неверное.	
		2 - Присутствуют незначительные искажения.	
		3 – Построение предметов выполнено верно.	
3	Соблюдение пропорции рисунка	1 – Пропорции предмета сильно искажены.	
		2 - Присутствуют незначительные искажения.	
		3 – Пропорции предмета соблюдены правильно.	
4	Композиция	1 – Расположение элементов рисунка на листе не продумано, носит случайный характер; пропорциональность – соотношение величины элементов рисунка по отношению друг к другу передано не верно.	
		2 – Расположение элементов изображения не совсем точное, незначительное искажение пропорций элементов.	
		3 – Пропорциональность разных элементов в изображении соблюдена, композиционная организация элементов изображения выполнена, верно.	
5	Цветопередача	1 – Цвет передан неверно, изображение выполнено в одном цвете или случайно взятыми цветами.	

		2 – Многоцветная или ограниченная гамма, цветовое решение соответствует замыслу и характеристики изображаемого.	
		3 – Цвет передан, верно, правильно подобранное разнообразие цветовой гаммы, соответствующей замыслу и выразительности изображения.	
		2 – Движение передано неопределенно, неумело.	
		3 – Движение передано четко, легко считывается.	
Анализ процесса учебной деятельности			
6	Регуляция деятельности	1 – Оценка учащимся созданного им изображения отсутствует. Неэмоциональное отношение к заданию процессу деятельности и продукту собственной деятельности.	
		2 – Среднее эмоциональное отношение к заданию, процессу деятельности и продукту собственной деятельности. Оценка учащимся созданного им изображения категорична (завышена, занижена).	
		3 – Оценка учащимся созданного им изображения адекватна. Высокий интерес к заданию, процессу деятельности и продукту собственной деятельности.	
7	Уровень самостоятельности	1 – Необходима постоянная поддержка и стимуляция деятельности от наставника, самостоятельно с вопросами к наставнику не обращается.	
		2 – Требуется незначительная помощь, с вопросами обращается редко.	
		3 – Самостоятельно выполняет необходимые задания, в случае необходимости самостоятельно обращается с вопросами к наставнику	
8	Творчество	1 – Оригинальность изображения отсутствует, замысел не раскрыт.	

		2 – Не самостоятельный выбор замысла и неполное его раскрытие, среднее присутствие оригинальности изображения.	
		3 – Оригинальность изображения и раскрытие замысла присутствует.	
9	Владение компьютером, работа с программным обеспечением	1 – Учащийся совершенно не владеет компьютером.	
		2 – Выбирает и использует ИКТ – ресурсы только при помощи наставника.	
		3 – Самостоятельно использует ИКТ- ресурсы для решения учебно-познавательных и учебно-практических задач, а также для выполнения творческой работы.	
		<b>Итого:</b>	

Оценка критериев производится по трехбалльной системе. Все оценки показателей по каждому критерию суммируются. Наивысшее число баллов, которое можно получить - 27, наименьшее – 9 баллов.

**Итоговый тест**

1. Что такое скетчинг?
  - a) Создание моделей из бумаги
  - b) Окрашивание рисунка красками
  - c) Создание быстрых набросков и рисунков
  - d) Создание композиции из кусочков цветной бумаги
  
2. Сила нажима карандаша в линиях построения – ...
  - a) Очень слабая
  - b) Средняя
  - c) Сильная
  - d) Очень сильная
  
3. Для максимального упрощения сложной формы в рисунке используют ...
  - a) Геометрические фигуры
  - b) Линии симметрии
  - c) Светотень
  - d) Контраст
  
4. Что такое перспектива в скетчинге?
  - a) Способ создания впечатления объемности и глубины рисунка
  - b) Инструмент для удаления ненужных линий из рисунка
  - c) Техника, при которой рисунок делается меньшим, чтобы поместить его на страницу
  - d) Техника нанесения штриховки
  
5. Какой из наконечников маркера используется для создания основного контура рисунка?

- a) Линер
- b) Долото
- c) Кисть
- d) Пуля

6. Что из перечисленного не является источником света?

- a) Огонь
- b) Солнце
- c) Зеркало
- d) Лампочка

7. Что не размывается маркером на спиртовой основе?

- a) Предыдущий слой маркера
- b) Рисунок линером
- c) Всё вышеперечисленное размывается
- d) Ничего

8. На каком материале заметнее всего отражение окружающей среды?

- a) На ткани
- b) На металле
- c) На древесине
- d) На камнях

9. Рассмотрим два одинаковых объекта, нарисованных в перспективе. Один ближе, другой – дальше. Что верно?

- a) Ближний объект выглядит шире
- b) Объекты выглядят одинаково
- c) Ближний объект выглядит меньше
- d) Ближний объект выглядит больше

10. Какой вид маркера не изменяет толщину линии ни от перемены положения, ни от нажима?


- a) Маркер
- b) Фломастер
- c) Валик
- d) Кисть

11. Составьте верную последовательность этапов работы над скетчем с использованием спиртовых художественных маркеров:

- a) производится усиление теней наслаиванием оттенков
- b) в основной цвет добавляются оттенки, идет поиск тени
- c) намечается форма предмета, определяются масштаб и пропорции
- d) производится подбор нужных маркеров (выбор оттенков)

1	2	3	4

12. Установите соответствие между рисунками и разновидностями скетча:

1		
---	---	--

2		
3		
4		

- a) Анималистика
- b) food-скетч
- c) ботанический скетч
- d) travel-скетч

11. Программа Sketchbook это-...

- a) Программа для 3D моделирования
- b) Программа для создания чертежей
- c) Программа для чтения книг
- d) Графический редактор

12. Сопоставьте кнопки графического редактора и их значение.

- a) Обрезать
- b) Сплошная заливка
- c) Палитра кистей
- d) Редактор цветов

1	2	3	4
			

13. Выберите инструменты рисования Sketchbook...

- a) Кисть
- b) Линия
- c) Круг
- d) Ластик
- e) Масштаб
- f) Прямоугольник

14. Выберите инструменты модификации в Sketchbook...

- a) Вращение
- b) Ластик

- с) Масштабирование
- d) Перемещение
- е) Контур
- f) Дуга

За каждый правильный ответ на вопрос теста присваивается 1 балл, максимальное количество баллов 15.

Ответы: 1-с; 2-а; 3-а; 4-а; 5- d; 6-с; 7-с; 8-б; 9-d; 10–b; 11–1с, 2d, 3а, 4b; 12-d; 13-1b, 2d, 3с, 4а; 14-а,b,c,f; 15-а,c,d.

Мониторинг усвоения знаний обучающихся

		Предметные и метапредметные												Личностные																								
		владеет терминологией			владеет принципами построения предметов			владеет техниками рисования спиртовыми маркерами и акварелью			владеет основами передачи изображения: перспективы, объёма, фактуры, текстуры и			умеет аккуратно работать с изобразительными материалами и инструментами			умеет работать с графическим планшетом			владеет навыками работы в графическом редактором Sketchbook			применяет коммуникативные навыки в совместной творческо-коммуникативной			владеет позицией ценностного отношения к творческому труду, работе на результат			применяет самовыражение в творчестве, способность довести до конца начатого дела			владеет коммуникативными навыками, умеет организованно заниматься в коллективе			умеет обсуждать и анализировать собственную художественную деятельность			
п/п	ФИО обучающегося																																					
1																																						
2																																						
3																																						
4																																						
5																																						

Входной	Количество баллов от 1 до 3
Промежуточный	
Итоговый	

