

Управление образования администрации Хабаровского муниципального района
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования детей
центр детского творчества Хабаровского муниципального района Хабаровского края

«РЕКОМЕНДОВАНА»

Педагогическим советом

МБОУ ДОД ЦДТ

Хабаровского муниципального района

Протокол №3

от «25» августа 2025г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор МБОУ ДОД ЦДТ
Хабаровского муниципального района

Д.В. Тумас

Приказ №43

ст. «25» августа 2025г.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности

«Цифровое творчество»

возраст обучающихся: 9-17 лет

срок реализации: 2 года

объем программы: 240 часов

Составитель-разработчик:
Ташлыкова Наталья Валентиновна
педагог дополнительного образования

с. Мирное
2025 г

Пояснительная записка.

ДООП «Цифровое творчество» разработана в соответствии с требованиями следующих нормативно-правовых документов:

- Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р);
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Положение о ДОП, реализуемых в Хабаровском крае (Приказ КГАОУ ДО РМЦ от 26.09.2019 № 383П);
- Устав МБОУ ДОД ЦДТ.

Направленность программы – художественная.

Уровень программы – базовый.

Тип программы – одноуровневый.

Актуальность программы заключается в том, что ее реализация позволит приобщить детей к работе с графическими редакторами, онлайн сервисами и нейросетями для реализации творческих проектов, которые могут применяться в различных областях.

Изучение цифрового творчества поможет детям создавать что-то новое и оригинальное, окажет благоприятное воздействие на развитие творческих способностей, воображения и интеллекта.

Т.к. для работы с персональным компьютером требуются умения анализировать данные, выявлять закономерности и принимать решения на основе полученных результатов, будет развиваться логическое мышление и улучшаться способность к решению проблем.

Создание проектов с помощью графических редакторов, онлайн сервисов и нейросетей поможет детям развивать свою креативность и находить новые способы решения задач.

То есть данная программа будет способствовать формированию творческих и технических компетенций, что может пригодиться не только в учебной деятельности, но и в процессе успешной социализации и самореализации обучающихся.

В данной программе учтены новейшие технологические изменения в области цифрового искусства, в частности – создание и обработка изображений с помощью графических редакторов и онлайн-сервисов, их генерация с помощью нейронных сетей. В этом её **отличительная особенность** от других программ художественной направленности.

Педагогическая целесообразность: данная программа даёт возможность освоить детям такой современный вид творчества, как цифровое искусство, научиться основам безопасности работы и использования сети Интернет, которая в наше время является неотъемлемой частью культуры современного общества.

Знания и умения, полученные в ходе занятий, обучающиеся смогут использовать при создании различных проектов и портфолио, а свои работы использовать в качестве визуального приложения в конкурсах и олимпиадах.

Адресат программы: учащиеся 9-17 лет. В группе могут обучаться дети разного возраста, интересующиеся цифровым дизайном. Формирование таких групп даёт возможность учащимся взаимодействовать, обмениваться опытом и помогать друг другу.

Объем и сроки реализации программы:

Программа рассчитана на 2 года обучения, 120 часов в год, всего 240 часов.

Режим занятий:

период	продолжит. занятий	перерыв	кол-во занятий в неделю	кол-во часов в неделю	кол-во недель	кол-во часов в год
1 год	3 уч.ч. (по 40 мин)	10 мин	1	3	40	120
2 год	3 уч.ч. (по 40 мин)	10 мин	1	3	40	120

Цель программы: способствовать развитию личности ребёнка, его творческому самовыражению, через освоение цифрового искусства.

Задачи программы.

Предметные:

- дать общее представление о цифровом творчестве и его применении в различных областях;
- раскрыть возможности графических редакторов, онлайн сервисов и нейронных сетей для создания и обработки изображений;
- научить находить идеи для творческих проектов;
- познакомить с правилами безопасности в сети Интернет;
- научить размещать свои работы, находить группы по интересам и тематические конкурсы в социальных сетях.

Метапредметные:

- развить зрительное восприятие, художественное видение;
- развить коммуникативные навыки при работе в команде, общении с другими участниками проекта и обсуждении идей;
- развить креативность при создании новых оригинальных проектов, используя ПК;
- способствовать развитию критического мышления при анализе данных, формировании выводов и принятии решений на основе полученной информации;
- способствовать самостоятельному принятию решений при изучении материала и выполнении заданий с помощью искусственного интеллекта;
- формировать личностные качества детей, такие как наблюдательность, воображение, фантазия, изобретательность, техническое мышление по средствам визуальных технологий;
- формировать способность изучать и анализировать свои работы и работы других людей.

Личностные:

- способствовать воспитанию эстетических чувств: восприятию прекрасного, художественному вкусу, способности видеть красоту и гармонию окружающего мира и выражать свое отношение к нему;
- способствовать саморазвитию: умению учиться новому и развиваться в различных областях знаний на примере использования нейросетей, онлайн сервисов и графического редактора в творчестве;
- способствовать воспитанию потребности и умения работать в коллективе, сотрудничать с другими участниками команды, слушать их мнение и учитывать их интересы при создании проектов;

- способствовать развитию ответственности и уважения к другим людям при работе в команде;

- способствовать воспитанию таких трудовых и нравственных качеств личности, как трудолюбие, упорство и настойчивость при возникновении трудностей в решении поставленных задач, умение ставить цели и доказывать свои идеи.

**Учебный план
1 год обучения
Растровая графика**

№	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы контроля
		всего	в том числе		
			теория	практика	
1.	Введение в программу. Работа в сети интернет. Цифровая безопасность.	3	2	1	анкетирование
2. Графический редактор Adobe PhotoShop.					
2.1	Интерфейс и основные инструменты программы.	3	1	2	наблюдение, анализ
2.2	Линейный рисунок.	3	1	2	наблюдение, анализ
2.3	Работа со слоями.	3	1	2	наблюдение, анализ
2.4	Симметрия.	3	1	2	наблюдение, анализ
Всего:		12	4	8	
3. Особенности линейного рисунка.					
3.1	Силуэт и формообразующие линии.	3	1	2	наблюдение, анализ
3.2	Внутренний контур.	3	1	2	наблюдение, анализ
3.3	Рисование текстур. Правила линий наполнения.	6	2	4	наблюдение, анализ
3.4	Объём в линейном рисунке. Возможные ошибки.	6	2	4	наблюдение, анализ
Всего:		18	6	12	

4. Дизайн рисунка.					
4.1	Референсы, аналоги и работа с ними.	3	1	2	наблюдение, анализ
4.2	Форма и пропорции, их влияние на характер предмета.	3	1	2	наблюдение, анализ
4.3	Проработка форм.	9	3	6	наблюдение, анализ
Всего:		15	5	10	
5. Композиция и основы стилизации.					
5.1	Признаки, теория и ошибки композиции. Поиск референсов для рисунка.	3	1	2	наблюдение, анализ
5.2	Общая форма, объекты наполнения.	3	1	2	наблюдение, анализ
5.3	Композиция для рисунка.	3	1	2	наблюдение, анализ
5.4	Инструменты «волшебная палочка» и «лассо».	3	1	2	наблюдение, анализ
5.5	Стилизация и реализм. Узнаваемость объекта.	3	1	2	наблюдение, анализ
5.6	Отрисовка удачного варианта.	3	-	3	наблюдение, анализ
5.7	Введение композиции и детализации.	3	-	3	наблюдение, анализ
Всего:		21	5	16	
6. Тон, цвет и атмосфера					
6.1	Тон и пятно.	6	2	4	наблюдение, анализ
6.2	Цвет и атмосфера.	3	1	2	наблюдение, анализ
6.3	Палитра рисунка.	3	1	2	наблюдение, анализ
6.4	Тени и атмосфера.	3	1	2	наблюдение, анализ

6.5	Сложная атмосфера.	3	1	2	наблюдение, анализ
Всего:		18	6	12	
7. Нейросети для художника					
7.1	Возможности нейросети Kandinsky.	3	2	1	наблюдение, анализ
7.2	Генерация и правка изображений.	9	2	7	наблюдение, анализ
Всего:		12	4	8	
8. Мир фантазии					
8.1	Подготовка к выставке.	18	3	15	наблюдение, анализ
8.2	Выставка цифровой иллюстрации.	3	1	2	защита проектов
Всего:		21	4	17	
Итого за год:					
		120	36	84	

Содержание программы 1 год обучения Растровая графика

1. Введение в программу.

Теория: Введение в образовательную программу. Работа в сети интернет. Цифровая безопасность.

Практика: Входная диагностика (анкетирование).

2. Графический редактор Adobe PhotoShop.

2.1 Теория: Интерфейс и основные инструменты программы.

Практика: Рисование линий.

2.2 Теория: Линейный рисунок.

Практика: Рисунок по клеточкам.

2.3 Теория: Работа со слоями.

Практика: Обводка линейного рисунка на нескольких слоях.

2.4 Теория: Симметрия.

Практика: Линейный рисунок. Копирование и вставка его симметричной части.

3. Особенности линейного рисунка.

3.1 Теория: Силуэт и формообразующие линии.

Практика: набросок.

3.2 Теория: Внутренний контур.

Практика: Прорисовка внутреннего контура.

3.3 Теория: Рисование текстур. Правила линий заполнения.

Практика: Наполнение контура.

3.4 Теория: Объем в линейном рисунке. Возможные ошибки.

Практика: Создание объема, исправление ошибок, доработка.

4. Основы дизайна.

4.1 Теория: Референсы, аналоги и работа с ними.

Практика: Поиск референсов и аналогов, составление коллажа.

4.2 Теория: Форма и пропорции, их влияние на характер предмета.

Практика: Анализ и разделение изображения на простые формы.

4.3 Теория: Проработка форм.

Практика: Набросок, внутренний контур, наполнение и объем.

5. Композиция и основы стилизации.

5.1 Теория: Признаки, теория и ошибки композиции.

Практика: Поиск референсов для рисунка.

5.2 Теория: Общая форма, объекты наполнения.

Практика: Набросок общей формы, отрисовка объектов наполнения.

5.3 Теория: Композиция для рисунка.

Практика: Набросок композиции.

5.4 Теория: Инструменты «волшебная палочка» и «лассо».

Практика: Линейный рисунок.

5.5 Теория: Стилизация и реализм. Узнаваемость объекта.

Практика: Анализ формы и поиск вариантов стилизации.

5.6 Теория: -.

Практика: Отрисовка удачного варианта.

5.7 Теория: -.

Практика: Введение композиции и детализации.

6. Тон, цвет и атмосфера.

6.1 Теория: Тон и пятно.

Практика: Анализ композиции. Тоновая раскладка рисунка.

6.2 Теория: Цвет и атмосфера.

Практика: Тренировка чувства цвета.

6.3 Теория: Палитра рисунка.

Практика: Выбор палитры и цветной рисунок.

6.4 Теория: Тени и атмосфера.

Практика: Создание теней и общей атмосферы.

6.5 Теория: Сложная атмосфера.

Практика: Создание сложной атмосферы.

7. Нейросети для художника.

7.1 Теория: Возможности нейросети Kandinsky.

Практика: Изучение интерфейса и инструментов.

7.2 Теория: Генерация и правка изображений.

Практика: Создание промпта и генерация изображений, правка в графическом редакторе, замена фона.

8. Мир фантазии.

8.1 Подготовка к выставке: Поиск референсов, создание изображений на заданную тему и оформление выставки творческих работ. Добавление работ для онлайн показа на странице сообщества.

8.2 Аттестация: Выставка цифровой иллюстрации.

Учебный план 2 год обучения Векторная графика

№	Название раздела, блока, модуля	Количество часов			Формы контроля
		всего	в том числе		
			теория	практика	
1.	Введение в программу. Работа в сети интернет. Цифровая безопасность.	3	2	1	анкетирование
2. Графический редактор Adobe Illustrator.					
2.1	Отличие векторной и растровой графики. Интерфейс программы.	3	1	2	наблюдение, анализ
2.2	Начало работы, основные инструменты.	3	1	2	наблюдение, анализ
2.3	Работа со слоями и группировка объектов.	9	3	6	наблюдение, анализ
Всего:		15	5	10	
3. Простая иллюстрация.					
3.1	Инструмент «Перо».	3	1	2	наблюдение, анализ
3.2	Панель «Pathfinder».	3	1	2	наблюдение, анализ
3.3	Инструмент «Shape builder	3	1	2	наблюдение,

	tool»				анализ
3.4	Инструмент «Пипетка»	3	1	2	наблюдение, анализ
3.5	Основные инструменты и горячие клавиши для создания иллюстрации.	6	2	4	наблюдение, анализ
Всего:		18	6	12	
4. Работа с цветом.					
4.1	Теория цвета.	6	2	4	наблюдение, анализ
4.2	Основные инструменты для работы с цветом.	9	3	6	наблюдение, анализ
Всего:		15	5	10	
5. Освещение и основы композиции.					
5.1	Основы композиции.	6	2	4	наблюдение, анализ
5.2	Тень и свет в иллюстрации.	3	1	2	наблюдение, анализ
5.3	Композиция с освещением.	9	3	6	наблюдение, анализ
Всего:		18	6	12	
6. Создание персонажей.					
6.1	Персонажи и насмотренность. Авторское право.	3	1	2	наблюдение, анализ
6.2	Работа с простыми фигурами. Характер персонажа.	3	1	2	наблюдение, анализ
6.3	«Скелет» персонажа, позы и пропорции.	3	1	2	наблюдение, анализ
6.4	Формы персонажа.	6	2	4	наблюдение, анализ
6.5	Детали персонажа.	3	1	2	наблюдение, анализ
6.6	Одежда персонажа.	3	1	2	наблюдение, анализ

6.7	Эмоции персонажа.	3	1	2	наблюдение, анализ
6.8	Добавление объёма.	6	2	4	наблюдение, анализ
Всего:		30	10	20	
7. Мир фантазии					
7.1	Подготовка к выставке.	18	3	15	наблюдение, анализ
7.2	Выставка цифровой иллюстрации.	3	1	2	защита проектов
Всего:		21	4	17	
Итого за год:		120	38	82	

Содержание программы 2 год обучения Векторная графика

1. Введение в программу.

Теория: Введение в образовательную программу. Работа в сети интернет. Цифровая безопасность.

Практика: Входная диагностика (анкетирование).

2. Графический редактор Adobe PhotoShop.

2.1 Теория: Отличие векторной и растровой графики. Интерфейс программы.

Практика: Основные панели и настройка программы.

2.2 Теория: Начало работы, основные инструменты.

Практика: Создание и сохранение документа, базовые действия.

2.3 Теория: Работа со слоями и группировка объектов.

Практика: Создание простых и сложных иконок.

3. Простая иллюстрация.

3.1 Теория: Инструмент «Перо».

Практика: Работа с точками.

3.2 Теория: Панель «Pathfinder».

Практика: Обработка контуров.

3.3 Теория: Инструмент «Shape builder tool».

Практика: Создание фигур.

3.4 Теория: Инструмент «Пипетка».

Практика: Заливка и обводка объектов.

3.5 Теория: Основные инструменты и горячие клавиши для создания иллюстрации.

Практика: Создание простой иллюстрации.

4. Работа с цветом.

4.1 Теория: Теория цвета.

Практика: Раскрашивание иллюстрации и проверка по тону.

4.2 Теория: Основные инструменты для работы с цветом..

Практика: Создание иллюстрации в гармоничной цветовой гамме.

5. Освещение и основы композиции.

5.1 Теория: Основы композиции.

Практика: Создание простой композиции.

5.2 Теория: Тень и свет в иллюстрации.

Практика: Определение светотени.

5.3 Теория: Композиция с освещением.

Практика: Создание сложной композиции с освещением.

6. Создание персонажа.

6.1 Теория: Персонажи и насмотренность. Авторское право.

Практика: Подбор референсов.

6.2 Теория: Работа с простыми фигурами. Характер персонажа.

Практика: Разбивка на простые формы.

6.3 Теория: «Скелет» персонажа, позы и пропорции.

Практика: Отрисовка скелета персонажа с помощью простых фигур.

6.4 Теория: Формы персонажа.

Практика: Проработка частей тела персонажа.

6.5 Теория: Детали персонажа.

Практика: Отрисовка волос, кистей, ступней.

6.6 Теория: Одежда персонажа.

Практика: Прорисовка одежды.

6.7 Теория: Эмоции персонажа.

Практика: Отрисовка лица, изображение эмоций.

6.8 Теория: Добавление объёма.

Практика: Блики и тени. Финальная детализация.

7. Мир фантазии.

7.1 Подготовка к выставке: Поиск референсов, создание изображений на заданную тему и оформление выставки творческих работ. Добавление работ для онлайн показа на странице сообщества.

7.2 Аттестация: Выставка цифровой иллюстрации.

Планируемые результаты.

Предметные результаты:

В результате освоения программы обучающиеся будут знать:

- виды цифрового творчества и его применение в различных областях;
- правила безопасности в сети Интернет.

будут уметь:

- создавать и редактировать изображения с помощью нейронных сетей, онлайн сервисов и графических редакторов;
 - находить идеи для творческих проектов;
 - размещать свои работы, находить группы по интересам и тематические конкурсы в социальных сетях.

Метапредметные результаты:

В ходе реализации программы у обучающихся сформируются следующие ключевые компетенции:

- зрительное восприятие и художественное видение;
- коммуникативные навыки при работе в команде;
- креативность при создании новых оригинальных проектов;
- критическое мышление и умение самостоятельно принимать решения;
- наблюдательность, воображение, фантазия, изобретательность, техническое мышление;
- способность изучать и анализировать свои работы и работы других людей.

Личностные результаты:

- восприятие прекрасного, художественный вкус, способность видеть красоту и гармонию окружающего мира и выражать свое отношение к нему;
- умение работать в коллективе, сотрудничать с другими участниками команды, слушать их мнение и учитывать их интересы при создании проектов;
- ответственность и уважение к другим людям;
- трудолюбие, упорство и настойчивость при возникновении трудностей в решении поставленных задач, умение ставить цели и доказывать свои идеи, стремление к саморазвитию.

Комплекс организационно-педагогических условий.

Условия реализации программы:

- материально-техническое обеспечение: кабинет с партами и стульями, компьютеры, доска, доступ к сети Интернет;
- информационное обеспечение: презентации – авторские;
- видео-материалы - <https://journal.tinkoff.ru/list/how-to-chat-with-ai/>, <https://www.youtube.com/playlist?list=PLtPJ9IKvJ4ojSWFe18CSKnhmmPHHlaTx->, <https://ya.ru/project/ai/education/course>; наглядные пособия (книги, примеры работ, картинки и т.д.);
- кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования.

Формы контроля:

- формы промежуточного контроля: входящая диагностика – анкетирование, текущий контроль, аттестация – творческое задание (включают в себя подготовку и создание цифрового рисунка) и выставку работ;
- формы предоставления результатов: проведение выставок, участие в конкурсах:
 - внутренние конкурсы МБОУ ДОД ЦДТ,
 - региональные и федеральные конкурсы,
 - <https://talantonline.ru/>,
 - <https://aiijc.com/ru/>,
 - <https://vsekonkursy.ru/>,
 - <https://school.cic-edu.ru/l/rkfdt>.

Оценочные материалы.

Для выявления результативности образовательной деятельности проводится диагностика, в которой предусмотрено три вида контроля: входящая диагностика, текущий контроль и аттестация.

1. Входная диагностика проводится на вводном занятии в форме анкетирования (Приложение №1), с целью выявления у учащихся интереса к данному виду деятельности:

- максимальный интерес 8-10 развернутых или положительных ответов;
- средний интерес 4-7 развернутых или положительных ответов;
- минимальный интерес 1-3 развернутых или положительных ответа.

2. Текущий контроль позволяет определить объём усвоенного материала. Осуществляется после изучения материала каждого раздела и проводится в форме наблюдений и фиксации коллективной и индивидуальной работы учащихся - публикации, участие в конкурсах и творческие задания (Приложение №2).

Оцениваемые параметры	Критерии	Степень выраженности оцениваемого параметра
Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний программным требованиям (ожидаемым результатам), осмысленность и правильность использования специальной терминологии.	<u>1 уровень (1 балл)</u> – учащийся овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объёма знаний, предусмотренных программой; <u>2 уровень (2 балла)</u> – объём усвоенных знаний составляет более чем $\frac{1}{2}$; <u>3 уровень (3 балла)</u> – учащийся освоил практически весь объём знаний, предусмотренный программой за конкретный период.
Практические умения, предусмотренные программой	Соответствие практических умений программным требованиям (ожидаемым результатам).	<u>1 уровень (1 балл)</u> – учащийся овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений; <u>2 уровень (2 балла)</u> – объём освоенных умений составляет более, чем $\frac{1}{2}$; <u>3 уровень (3 балла)</u> – учащийся овладел практически всеми умениями, предусмотренными программой за конкретный период.
Творческие навыки	Креативность в выполнении заданий.	<u>1 уровень (1 балл)</u> – учащийся в состоянии выполнить лишь простейшие практические задания (начальный, элементарный уровень развития креативности); <u>2 уровень (2 балла)</u> – в основном выполняет задания на основе

		образца, по аналогии (репродуктивный уровень); <u>3 уровень (3 балла)</u> – выполняет практические задания с большой выраженностью творчества (творческий уровень).
Творческая активность	Подготовка творческих проектов для участия в конкурсах.	<u>1 уровень (1 балл)</u> – материал не подготовлен к публикации, ребёнок не демонстрирует потребность в данной деятельности; <u>2 уровень (2 балла)</u> – материал опубликован.
Творческие достижения	Результативность участия в мероприятиях разного уровня.	Не участвовал (0 баллов); Участник (2 балла); Победитель (4 балла).

Рейтинг результативности.

№	Фамилия, имя	Диагностика результативности					Средний балл
		Теоретические знания	Практические умения	Творческие навыки	Творческая активность	Достижения	
1							
2							
3							

Каждый член объединения набирает определённую сумму баллов за различные виды работы.

3. Аттестация проводится в конце года с целью проверки и оценки результативности освоения программы учащимися. Хорошим показателем развития творческих способностей учащихся является активное участие в выставках и конкурсах различного уровня и наличие побед и призовых мест. В конце года проходит выставка наиболее ярких работ учащихся, созданных в течение учебного года.

Критерии оценивания работ (выставка).

№	Критерий	Описание
1	Техническая грамотность	Правильность выбора инструментов

		нейросетей, онлайн сервисов и графического редактора для создания изображения.
2	Оригинальность	Способность увидеть новое, необычное.
3	Общественная значимость	Содержание (идея, тема) работы обладает художественной и культурной ценностью, интересно не только его создателю или его близким, но и относительно большому числу чужих людей. Это качество проявляется в художественной обобщенности проекта, т.е. в способности автора, беря за основу конкретный, частный изобразительный материал, показать типичное, характерное для многих таких же объектов или ситуаций.
4	Образность	Способность автора выразить абстрактную идею в конкретной материальной форме.
5	Самостоятельность	Насколько учащийся выполнил весь процесс работы над творческим проектом – от замысла до готового фото.
Критерий проявляется: - в полной мере (3 балла); - частично (2 балла); - слабо проявляется (1 балл); - не проявляется (0 баллов).		

Сводная таблица учёта результатов аттестации.

№	Фамилия, имя	Критерии					Общая сумма баллов	Уровень освоения программы
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
Максимальное количество баллов за работу – 15. Высокий уровень – 13-15 баллов; Средний уровень – 8-12 баллов; Низкий уровень – 1-7 баллов.								

Методическое обеспечение.

Методы преподавания.

Учитывая цели и задачи содержания учебного материала, занятия необходимо проводить, применяя разнообразные методы и приёмы обучения.

Словесный метод обучения используется на каждом занятии в виде лекции, беседы, рассказа, изложения нового материала, закрепления пройденного материала.

Наглядный метод обучения используется педагогом для наглядной демонстрации способов работы, выполнения отдельных её элементов при объяснении нового материала. Наглядно представленный материал при обучении работе с использованием нейросетей способствует развитию мыслительной деятельности учащихся, позволяет качественнее усвоить изучаемый материал.

Самостоятельная творческая работа приучает детей к самостоятельности и развивает воображение, при этом возрастает активность учащихся, формируется положительное отношение и интерес к занятиям.

Коллективная работа является одним из методов, приучающих детей справляться с поставленной задачей сообща, учитывать мнение окружающих. Способствует взаимопониманию между членами группы, созданию дружеской атмосферы.

Технологии преподавания.

Мир, в котором развивается современный ребёнок, коренным образом отличается от мира, в котором выросли его родители. Это предъявляет качественно новые требования к образованию с использованием современных информационных технологий (компьютер, планшет, смартфон и др.).

Занятия с использованием **информационно-коммуникационных технологий** не только оживляют учебный процесс, но и повышают мотивацию показа. Ребёнок становится ищущим, жаждущим знаний, творческим, настойчивым и трудолюбивым. Занятия с использованием информационно-коммуникационных технологий не только расширяют и закрепляют полученные знания, но и в значительной степени повышают творческий и интеллектуальный потенциал детей.

Благодаря использованию информационно-коммуникационных технологий, можно реализовать следующие задачи и цели программы:

- сформировать у учащихся устойчивый интерес и стремление к самообразованию;
- формировать и развивать коммуникативную компетенцию;
- дать ученикам знания, определяющие их свободный, осмысленный выбор жизненного пути.

Формы организации учебного занятия.

Для успешного изучения и освоения нового материала на занятиях используются следующие формы обучения:

Лекции – устное изложение какой-либо темы, развивающей творческую мыслительную деятельность учащихся;

Дискуссия – всестороннее публичное обсуждение, которое расширяет знания путём обмена информацией, развивает навыки критического суждения и отстаивания своей точки зрения;

Практическое занятие – самостоятельная работа учащихся под руководством педагога при создании творческих работ, позволяет применять полученные знания и умения на практике;

Экскурсия – коллективный поход, поездка с целью посещения выставок или каких-либо достопримечательностей, играет большое значение в процессе обучения, а так же обогащения чувственного восприятия и наглядных представлений;

Индивидуальная работа – осуществляется при подготовке работ к выставке и различным конкурсам, эта форма наиболее показательна для педагога, т.к. даёт возможность определить уровень усвоения знаний и умений каждым обучающимся.

Список источников.

Список рекомендуемой литературы:

1. Картер, Джейд. Нейросети начало / Джейд Картер – «ЛитРес: Самиздат», эл. книга, 2023. – 227с.
2. Картер, Джейд. Нейросети. Генерация изображений / Джейд Картер – «ЛитРес: Самиздат», эл. книга, 2023. – 227с.
3. Клеон, Остин. Кради как художник. 10 уроков творческого самовыражения / Остин Клеон; [пер. с англ. С.Филина]. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 176с.
4. Нейросеть. Пошаговое руководство по генерации картинок и текста. – М.: АСТ, 2023. – 111с.
5. Фолкнер, Эндрю. Чавез, Конрад. Adobe Photoshop CC. Официальный учебный курс / Эндрю Фолкнер, Конрад Чавез; [пер. с англ. М.А. Райтман]. – М.: Издательство «Эксмо», 2021. – 448с.

Рекомендуемые интернет ресурсы:

1. editor.fusionbrain.ai – Нейросеть для генерации изображений [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://editor.fusionbrain.ai/>
2. fotoshoponline.ru – Бесплатный редактор фото Fotoshop Online [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://fotoshoponline.ru/>
3. leonardo.ai – Нейросеть для генерации изображений [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://leonardo.ai/>
4. podcast.adobe.com – Нейросеть для обработки звука [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://podcast.adobe.com/>
5. yaGPT – Нейросеть для генерации текста [Электронный ресурс] / 2023г. – режим доступа: <https://yandex.ru/project/alice/yagpt>

Календарный учебный график.

2025 - 2026 уг	тема занятия	форма проведения	кол-во часов	форма контроля	приме чание
03.09	1. Введение в программу. Работа в сети интернет. Цифровая безопасность.	дискуссия	3	входная диагностика	
2. Графический редактор Adobe PhotoShop.					
10.09	Интерфейс и основные инструменты программы.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
17.09	Линейный рисунок.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
24.09	Работа со слоями.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
01.10	Симметрия.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
3. Особенности линейного рисунка.					
08.10	Силуэт и формообразующие линии.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
15.10	Внутренний контур.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
22.10	Рисование текстур. Правила линий наполнения.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
29.10	Рисование текстур. Правила линий наполнения.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
05.11	Объём в линейном рисунке. Возможные ошибки.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
12.11	Объём в линейном	лекция;	3	текущий	

	рисунке. Возможные ошибки.	практическое задание		контроль	
4. Дизайн рисунка.					
19.11	Референсы, аналоги и работа с ними.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
26.11	Форма и пропорции, их влияние на характер предмета.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
03.12	Проработка форм.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
10.12	Проработка форм.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
17.12	Проработка форм.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
5. Композиция и основы стилизации.					
24.12	Признаки, теория и ошибки композиции. Поиск референсов для рисунка.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
14.01	Общая форма, объекты наполнения.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
21.01	Композиция для рисунка.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
28.01	Инструменты «волшебная палочка» и «лассо».	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
04.02	Стилизация и реализм. Узнаваемость объекта.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
11.02	Отрисовка удачного варианта.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	

18.02	Введение композиции и детализации.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
6. Тон, цвет и атмосфера					
25.02	Тон и пятно.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
04.03	Тон и пятно.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
11.03	Цвет и атмосфера.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
18.03	Палитра рисунка.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
25.03	Тени и атмосфера.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
01.04	Сложная атмосфера.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
7. Нейросети для художника					
08.04	Возможности нейросети Kandinsky.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
15.04	Генерация и правка изображений.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
22.04	Генерация и правка изображений.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
29.04	Генерация и правка изображений.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
8. Мир фантазии					

06.05	Подготовка к выставке.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
13.05	Подготовка к выставке.	лекция; практическое задание	3	текущий контроль	
20.05	Подготовка к выставке.	практическое задание	3	текущий контроль	
27.05	Подготовка к выставке.	практическое задание	3	текущий контроль	
03.06	Подготовка к выставке.	практическое задание	3	текущий контроль	
10.06	Подготовка к выставке.	практическое задание	3	текущий контроль	
17.06	Выставка цифровой иллюстрации.	практическое задание	3	защита проектов	
Итого за год:			120		

Входная диагностика – анкета.

1	Ф.И.О.	
2	Умеешь ли ты пользоваться компьютером?	• Да • Нет
3	Знаешь ли ты, что такое искусственный интеллект?	• Да • Нет
4	Какие нейросети ты знаешь?	
5	Приходилось ли тебе использовать возможности искусственного интеллекта?	• Да • Нет • Не знаю
6	Нравится ли тебе рисовать (на бумаге или телефоне/планшете)?	• Да • Нет
7	Какие графические редакторы ты знаешь?	
8	Любишь ли ты придумывать истории и персонажей?	• Да • Нет
9	Для чего ты хочешь использовать цифровые иллюстрации?	• Для показа в соц. сетях • Для школьных проектов • Для творческих проектов
10	В каких социальных сетях ты общаешься?	