

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ КАМЧАТСКОГО КРАЯ
КРАЕВОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«КАМЧАТСКИЙ ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА
ДЕТЕЙ И ЮНОШЕСТВА «РАССВЕТЫ КАМЧАТКИ»

ПРИНЯТА на заседании
Педагогического Совета
от «27» декабря 2023 г.
Протокол № 2

УТВЕРЖДАЮ
Директор КГБУДО «Камчатский
центр развития творчества детей и
юношества «Рассветы Камчатки»
_____ М.Б. Ларина
« 27 » декабря 2023 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
художественной направленности
«Основы цифровой живописи и геймдизайна»

Возраст учащихся: 12-23 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Григорьева Екатерина Александровна,
педагог дополнительного образования

г. Петропавловск-Камчатский,
2023 г.

Содержание

I. Пояснительная записка	3 – 9
II. Учебные планы	10 – 11
III. Содержание программы	12 – 17
IV. Оценочные материалы	18 – 19
V. Информационные источники	20

I. Пояснительная записка

Цифровая живопись – это метод создания художественного объекта на компьютере. Цифровую живопись от других видов компьютерной графики отличает, в первую очередь, использование приемов близких к станковым видам изобразительного искусства, когда изображение создается в специальных компьютерных программах (графических редакторах). Графические редакторы создают изображение по разным принципам, но, что немаловажно, часто с имитацией традиционных техник и материалов, например, масляных или акриловых красок, мягких графических материалов и т. д. Таким образом, цифровая живопись — это во многом результат развития и трансформации традиционных видов искусства в современных арт-практиках. Она включает в себя разные направления цифрового и коммерческого искусства такие как: 3D моделирование, гейм-дизайн, концепт-арт, мультипликацию и т.д.

Необходимость и актуальность разработки программы обусловлена тем, что создание программы «Основы цифровой живописи и геймдизайна» позволит детям и подросткам реализовать желание научиться правильно и красиво рисовать на компьютере, создавать 3D модели разных объектов, обучиться основам геймдизайна и мультипликации. На данных уроках ученик узнает, как создавать игры и мультфильмы со стороны художника.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа художественной направленности «Основы цифровой живописи и геймдизайна» разработана на основе следующих документов:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ (редакция от 31.07.2020 г.) «Об образовании в Российской Федерации (с изм. и доп., вступил в силу с 1.09.2020);
- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановления Главного государственного санитарного врача РФ 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»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 N 678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года».

Направленность программы – художественная.

Актуальность данной программы определяется запросом и устойчивым интересом к цифровой живописи со стороны учащихся и заключается в возможности реализации желания детей и подростков научиться правильно и красиво рисовать на компьютере, создавать 3D модели разных объектов,

обучиться основам геймдизайна и мультипликации. Также реализация программы даёт учащимся раннюю профессиональную ориентацию и, кроме того, помогает оценить свои возможности. Предусматривают возможность реализации образовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий.

Целесообразность данной общеобразовательной программы обусловлена важностью создания условий для формирования у обучающихся навыков восприятия цифрового искусства, в частности, мультипликации, развитие объёмно-пространственное мышление, чувство цвета и композиционное мышление. Также данная программа способствует развитию художественных способностей детей, формирует эстетический вкус, аккуратность, эмоциональное состояние детей. Данная программа разработана с учетом возрастных особенностей и физических возможностей детей.

Отличительные особенности данной программы

Главное отличие общеобразовательной программы «Основы цифровой живописи и геймдизайна» от типовых программ состоит в том, что она значительно расширяет пространство для изучения и восприятия цифрового искусства разных стилей и направлений. Данная программа разработана с целью систематизации и пропаганды педагогического опыта по развитию художественных навыков у детей, также помогает понять и осознать, какое место и какую роль играет предмет цифровая живопись. Занятия рисованием, дают возможность активно участвовать в исполнительском процессе, развивают художественные способности, воспитывают художественный, вкус. Недостаточно научить ребенка художественным умениям, навыкам, дать знания о искусстве – важно пробудить постоянную потребность в общении с ней, творческую активность.

Воспитание юных художников происходит на лучших образцах классического академического рисунка, станковой живописи, цветоведения, станковой композиции, геймдизайна, 3D моделирования, мультипликации. Занятия в объединении органично сочетают в себе учебный процесс с конкретной деятельностью коллектива, где каждый участник на всех этапах обучения будет иметь исполнительскую практику, то есть возможность создать свой небольшой проект. С каждым проектом обучающийся получает дополнительный творческий стимул к дальнейшим занятиям и приобретает необходимые для художника опыт и знания.

Программа «Основы цифровой живописи и геймдизайна» предусматривает дифференцированный подход к обучению, учёт индивидуальных психофизиологических особенностей воспитанников. Использование традиционных и современных приёмов обучения позволяет заложить основы для формирования основных компонентов учебной

деятельности: умение видеть цель и действовать согласно ей, умение контролировать и оценивать свои действия.

Адресат программы: данная дополнительная общеобразовательная программа рассчитана на детей и подростков в возрасте от 11 до 23 лет. Программа ориентирована на работу с детьми независимо от наличия у них специальных данных, но имеющих склонность к художественной деятельности. Специальных знаний по предмету не требуется.

Объем и срок реализации программы:

Программа рассчитана на 216 часов, 1 год обучения. Уровень освоения: базовый.

Цель программы: формирование устойчивого интереса к изобразительному искусству, развитие мотивации к творчеству, формирование духовных качеств и эстетики поведения средствами цифрового искусства

Задачи:

Обучающие

Обучающие:

- Обучить изображать окружающую предметно-пространственную среду средствами цифровой живописи;
- Выработать понимание строения формы и уметь ее изобразить средствами линии, светотени и тона;
- Выработать чувство цвета и основам цветоцветовой теории по средствам живописи;
- Сформировать композиционное мышление и обучить законам композиции, вести работу от общего к частному, сравнивать и обобщать рисунок;
- Обучить проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования.

Развивающие:

- развить воображение и фантазию;
- поставить «руку» и «глаз»;
- развить аккуратность;
- развить чувство пропорций;
- развить пространственное мышление;
- развить видение и понимание природы или объекта;
- развить мелкую моторику рук;
- развивая ассоциативное мышление, навыки ориентации в пространстве, проецирования на плоскости.

Воспитывающие:

- воспитать эстетический вкус учащихся;
- воспитать интерес к художественной деятельности и к искусству в целом;

- воспитать аккуратность и точность выполнения зад;
- способствовать формированию воли, дисциплинированности;
- воспитать настойчивость, выдержку, трудолюбие, целеустремленность – высокие нравственные качества;
- воспитать готовность и потребность к художественной деятельности.

Условия реализации программы

В студию «Основы цифровой живописи» принимаются дети в возрасте от 11 до 23 лет. Программа ориентирована на работу с детьми независимо от наличия у них специальных данных, но имеющих склонность к художественной деятельности. Специальных знаний по предмету не требуется. В одном занятии сочетаются теоретическая и практическая часть. Групповые занятия рассчитаны на основную массу обучающихся. Дети осваивают изучаемый материал, рисуют постановки и упражнения. Работа происходит под руководством педагога. Дистанционные занятия – во время дистанционного обучения педагог и обучающийся взаимодействуют на расстоянии с помощью информационных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

Программа рассчитана на один год, 216 часов. Занятия проводятся 3 раза в неделю по 2 академических часа. Длительность занятия - 45 минут.

Предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы.

Программой предусмотрена возможность проведения занятий в дистанционном формате по определенным разделам в случае необходимости.

Формы проведения занятий

Основной формой организации обучения является индивидуальное занятие, которое включает в себя теорию и практику. Так же занятия проходят в форме бесед, экскурсий, творческих встреч, творческих отчетов. Данная программа подходит для дистанционного обучения с использованием образовательных технологии, реализуемые в основном с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и преподавателя.

Дистанционные занятия – во время дистанционного обучения педагог и обучающийся взаимодействуют на расстоянии с помощью информационных технологий.

Формы организации деятельности детей на занятии:

- *фронтальная*: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение);

- *индивидуальная*: организуется для работы с одаренными детьми, для коррекции пробелов в знаниях и отработки отдельных навыков.

- *групповая*: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т. ч. в парах, для выполнения определенных задач;

- *очно – заочная и заочная*: организуется для работы с детьми в режиме дистанционного обучения.

Материально-техническое оснащение

Качественное обучение учащихся зависит не только от высокопрофессионального преподавательского состава, правильно выстроенного учебного процесса, но и от необходимых условий для проведения учебных и практических занятий.

Реализация программы предусматривает наличие учебного кабинета, который имеет уютный и просторный вид, располагающим материальной и технической базой, обеспечивающей организацию и проведение различных видов деятельности обучающихся, предусмотренные общеобразовательной программой. Материальная и техническая база соответствует действующим санитарным и противопожарным нормам, и правилам, а также техническим и финансовым нормативам, установленным для обслуживания этой базы.

При реализации программы предусматриваются специально организованные места, предназначенные для индивидуальной работы, общения, демонстрации достижений учащихся. В кабинете есть стол педагога и стулья. Учебный кабинет оснащен компьютерной аппаратурой включающую в себя: компьютер, монитор, клавиатура, мышка, графический планшет, стилус. Также имеется мультимедийный экран и проектор. В наличии учебный и научно-методический материал, а также дидактический и раздаточный материалы: наглядные пособия, наборы видеозаписей для просмотра упражнений, примеров и лекций.

Планируемые результаты освоения программы

Предметные результаты

- овладение практическими умениями и навыками художественного творчества;
- овладение основами художественной культуры на материале современного цифрового искусства и классической школы;
- осознание значения искусства и творчества в личной и культурной самоидентификации личности;
- развитие индивидуальных творческих способностей учащихся, формирование устойчивого интереса к творческой деятельности.

Метапредметные результаты:

- овладение способами решения поискового и творческого характера;
- культурно-познавательная, коммуникативная и социально-эстетическая компетентности;
- приобретение опыта в художественной-творческой деятельности.

Регулятивные УУД:

- умение самостоятельно определять цели своей художественной деятельности, ставить и формулировать для себя новые задачи;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности.

Познавательные УУД:

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- смысловое чтение;

Коммуникативные УУД:

- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов;
- умение формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования и регуляции своей деятельности;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Личностные результаты:

- формирование эстетических потребностей, ценностей;
- развитие эстетических чувств и художественного вкуса;
- развитие потребностей опыта творческой деятельности в художественном виде искусства;
- бережное заинтересованное отношение к культурным традициям и искусству родного края, нации, этнической общности;
- готовность и способность учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

- формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- целостное мировоззрение, учитывающее культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку;
- готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
- развитость эстетического сознания.

II. Учебные планы

Учебный план первого года обучения

№	Наименование разделов	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие.			

	Знакомства с интерфейсом программы, гейм-дизайном и его значением в мировой поп-культуре	1	0,5	0,5
2.	Плоский орнамент: шахматная доска, круг в квадрате, полуокружности в квадрате, стилизованный цветок	5	1	4
3.	Основы перспективы. Рисование листа а4 лежащего на плоскости, каркасных геометрических тел	6	2	4
4.	Основы светотени. Рисование гипсовых тел куб и шар	7	2	5
5.	Кольцо и шар	10	2	8
6.	Линейный рисунок натюрморта из геометрических тел, врезки	10	2	8
7.	Тональный натюрморт из геометрических тел	10	2	8
8.	Натюрморт из бытовых предметов близких по форме к геометрическим фигурам	10	2	8
9.	Рисование небольших предметов во фронтальном ракурсе	8	2	6
10.	Драпировка в тоне	8	2	6
11.	Тоновый рисунок с разно фактурными предметами	10	2	8
12.	Цветоведение введение, цветовой круг	4	1	3
13.	Контрасты	8	1	7
14.	Живопись простых предметов на плоскости	8	1	7
15.	Живопись натюрморт из трех предметов	8	1	7
16.	Законы композиции	17	7	10
17.	Этапы работы в photoshop	3	1	2
18.	Дизайн объекта	8	2	6
19.	Референсы	4	1	3
20.	Принцип работы со светом и тенью	8	2	6

	на самом объект			
21.	Рендер	6	2	4
22.	Контрольное задание	15	1	14
23.	Сетчинг и форма	10	4	6
24.	Контрольное задание по блоку скетчинг и форма	6	2	4
25.	Рендер материалов	10	4	6
26.	Контрольное задание по рендеру материалов	6	2	4
27.	Основы создания персонажа	10	4	6
Итого:		216	55,5	160,5

III. Содержание программы

Содержание программы первого этапа обучения

По окончании первого года обучения, учащиеся знают:

- основы тонального и линейного рисунка;
- основы цветоцветовой теории;
- основы композиции и ее законы;
- основные принципы разработки дизайна объекта и его рендер;
- основные принципы работы в photoshop;

Умеют:

- выполнять построение объектов на плоскости в тоне и линии;
- создавать дизайн небольшого объекта;
- выполнять работу в цвете;
- создавать грамотную композицию;

Владеют:

- правильными художественными навыками (линия, тон, цвет, композиция, дизайн). Так же имеют грамотный подход к введению работы в photoshop

Раздел 1. Вводное занятие. Знакомства с интерфейсом программы, гейм-дизайном и его значением в мировой поп-культуре.

Теория

Знакомство с цифровым искусством. Инструктаж правил по технике безопасности при работе с компьютерной аппаратурой. Знакомство с Уставом и традициями Центра. Знакомство с интерфейсом photoshop. Понятие «гейм-дизайн», его цели, задачи, и основы профессионального владения им. Просмотр работ известных художников из игровой и анимационной индустрии

Возможности художника в современном мире какие программы и знания наиболее востребованы сейчас. Ознакомление детей с программой и итоговым заданием по каждому блоку.

Практика

Интерфейс программы photoshop, какие функции существуют и какие нужны, горячие клавиши, формат.

Раздел 2. Плоский орнамент: шахматная доска, круг в квадрате, полуокружности в квадрате, стилизованный цветок.

Теория

Правильная постановка руки, привыкание к планшету, развитие целостного видение объекта. Лекция на тему «штриха и линии».

Практика

Рисование с помощью линии и штриха плоскостных орнаментов: шахматная доска, круг в круге, полуокружности в квадрате, стилизованный цветок. Домашнее задание рисований линий на вытянутой руке на листе а4

Раздел 3. Основы перспективы. Рисование листа а4 лежащего на плоскости, каркасных геометрических тел

Теория

Умение построить объект на плоскости с использованием перспективы. Лекция на тему «Линейно воздушная перспектива».

Практика

Рисование листа А4 на плоскости для понятия и закрепление основ перспективы. Рисование каркасного куба, лежащего на плоскости. Рисование каркасного прямоугольника, лежащего на плоскости. Домашнее задание рисование листа А4 на плоскости

Раздел 4. Основы светотени. Рисование гипсовых тел куб и шар.

Теория

Теория светотени. Лекция на тему «Построение тени». Лекция на тему «построение шара».

Практика

Тональный рисунок гипсового шара. Тональный рисунок куба.

Раздел 5. Кольцо и шар.

Теория

Лекция на тему «Эллипсы и окружность в перспективе».

Практика

Рисование тонального рисунка натюрморта, состоящего из кольца и шара.

Раздел 6. Линейный рисунок натюрморта из геометрических тел, врезки.

Теория

Лекция на тему «Этапы работы над натюрмортом из геометрических тел и врезками».

Практика

Рисование натюрморта из геометрических тел и врезок.

Раздел 7. Тональный натюрморт из геометрических тел.

Теория

Тональный рисунок натюрморта. Лекция на тему «Этапы работы над натюрмортом».

Практика

Рисование тонального рисунка из геометрических тел.

Раздел 8. Натюрморт из бытовых предметов близких по форме к геометрическим фигурам.

Теория

Лекция на тему «Этапы работы над натюрмортом из бытовых предметов, анализ формы».

Практика

Рисование простого натюрморта из бытовых предметов.

Раздел 9. Рисование небольших предметов во фронтальном ракурсе.

Теория

Лекция на тему «Этапы работы над небольшими предметами с более сложными деталями, анализ формы».

Практика

Рисование небольших предметов таких как ключи, украшение, бутылки со сложной формой.

Раздел 10. Драпировка в тоне.

Теория

Лекция на тему «Этапы работы над драпировкой».

Практика

Рисование драпировки в тоне.

Раздел 11. Тоновый рисунок с разно фактурными предметами.

Теория

Лекция на тему «Этапы работы над натюрмортом и фактурой».

Практика

Рисование натюрморта из разно фактурных предметов.

Раздел 12. Цветоведение введение, цветовой круг.

Теория

Лекция на тему «цветового круга». Цветоведение и его влияние на живопись.

Практика

Упражнение ассоциация на заданные темы.

Раздел 13. Контрасты.

Теория

Лекции на тему каждого контраста и способы его применения.

Практика

Упражнения на каждый контраст. Этюд натюрмортов на контрасты.

Раздел 14. Живопись простых предметов на плоскости.

Теория

Лекция на тему «Этапы ведения работы».

Практика

Рисование предметов: осенние листья, лежащие на плоскости, яблоко, луковица, перец, лимон и т.д.

Раздел 15. Живопись натюрморт из трех предметов.

Теория

Лекция на тему «Этапы ведения работы». Лекция на тему «Тон в живописи и живописная среды».

Практика

Рисование натюрморта из трех предметов.

Раздел 16. Законы композиции

Теория

Лекция на тему «Композиция». Лекция на тему каждого закона композиции

Практика

Выполнение небольших упражнений на каждый закон

Раздел 17. Этапы работы в photoshop

Теория

Лекция на тему этапы ведение работы.

Практика

Рисование объемной фигуры. Постобработка финального результата.

Раздел 18. Дизайн объекта

Теория

Лекция на тему «Дизайн». Лекция на тему «Лайнарт»

Практика

Разработка дизайна небольшого объекта. Работа с перспективой формой.

Чистый лайн.

Раздел 19. Референсы.

Теория

Лекция на тему «Референсы».

Практика

Разработка дизайна небольшого объекта с помощью референсов.

Раздел 20. Принцип работы со светом и тенью на самом объекте

Теория

Изучение принципа работы со светом, тенью, рассеянным светом и рисование 2d объекта с эффектом 3d

Практика

Рисование «оклюжен», свет, тень. Изучение построения собственных и падающих теней

Раздел 21. Рендер.

Теория

Изучения рендера материалов

Практика

Составление грамотной цветовой композиции. Рисование разных материалов металл, дерево, стекло и прочие.

Раздел 22. Контрольное задание

Теория

Данное задание является контрольным, ребенок применяет на нем все полученные знания на данном курсе

Практика

Этапы создания итогового задания «книга»:

- 1 эскизы поиска дизайна объекта
- 2 тоновой рисунок
- 3 работа в цвете
- 4 финальный рендер

Каждый этап ведения работы контролирует преподаватель

Раздел 23. Скетчинг и форма.

Теория

Лекция на тему «Построение сложных форм с разных ракурсов». Лекция на тему «Дизайн формы»

Практика

Упражнения на наброски и поиска формы объекта в разных ракурсах.

Раздел 24. Контрольное задание

Теория

Данное задание является контрольным, ребенок применяет на нем все полученные знания из блока скетчинг и форма.

Практика

Этапы создания итогового задания «16 разных предметов выполненные в одной стилистике»:

- 1 эскизы поиска дизайна объектов
- 2 лайн
- 3 тон

Раздел 25. Рендер материалов.

Теория

Лекция на тему «Как устроены разные виды материалов». Лекция на тему «Как рендер связан с формой и дизайном»

Практика

Углубленное рисование различных материалов.

Раздел 26. Контрольное задание

Теория

Данное задание является контрольным, ребенок применяет на нем все полученные знания из блока рендер материалов.

Практика

Этапы создание итого задания «Рендер 4 разных объектов»:

1 эскизы поиски дизайна объектов

2 лайн

3 тон

4 цвет

5 рендер

Раздел 27. Основы создания персонажей

Теория

Лекция на тему «Общее представление о концепт-арте персонажей, работа с формой». Лекция на тему «Этапы создания персонажа»

Практика

Создание персонажа с применением знаний и навыков из всех предыдущих блоков.

IV. Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

Входная диагностика - оценка стартового уровня образовательных возможностей учащихся при поступлении в объединение или осваивающих программу 2-го и последующих лет обучения, ранее не занимающихся по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе.

Входная диагностика проводится в сентябре с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и возможностей детей.

Формы:

- педагогическое наблюдение;
- выполнение практических заданий педагога.

Во время проведения входной диагностики заполняется информационная карта. Оценка параметров:

- уровень по сумме баллов начальный уровень 1 балл 5-9 баллов начальный уровень;
- средний уровень 2 балла 10-14 баллов средний уровень;
- высокий уровень 3 балла.

Текущий контроль - оценка уровня и качества освоения тем/разделов программы и личностных качеств учащихся; осуществляется на занятиях в течение всего учебного года.

Формы:

- педагогическое наблюдение;
- выполнение работ и рисунков;
- выполнение тестовых заданий;
- творческий показ;
- анализ педагогом и учащимися качества выполнения творческих работ, приобретенных навыков общения.

Промежуточный контроль - оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по итогам изучения раздела, темы или в конце определенного периода обучения/учебного года.

Промежуточный контроль предусмотрен 1 раз в год (декабрь) с целью выявления уровня освоения программы учащимися и корректировки процесса обучения.

Формы:

- устный и письменный опрос;

- выполнение тестовых заданий;
- технический зачет, который содержит в себе проверку знаний методики рисования объектов.

Среди критериев, по которым оценивается качество выполнения рисунков, выделяются:

- грамотное линейное построение;
- хорошая компоновка рисунка;
- умение работать с цветом и светотенью;
- интересный дизайн объекта;

Результаты участия учащихся в творческих мероприятиях заносятся в «Карту учета творческих достижений». Участие, призовые места, победа отмечаются в таблице баллами (от 1 до 5) в зависимости от уровня творческого конкурса:

- в образовательном учреждении - от 1 до 3 баллов;
- на муниципальном уровне - от 2 до 4 баллов;
- на всероссийском или международном уровнях - от 3 до 5 баллов.

Итоговый контроль - оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы по завершению учебного года или всего периода обучения по программе.

Формы:

- открытое занятие для родителей;
- зачет;
- анализ участия коллектива и каждого учащегося в праздниках, фестивалях, конкурсах;
- отчетный показ работ для родителей, сверстников, учащихся младших групп, педагогов, на котором выпускники демонстрируют творческие работы, приобретенные за время обучения по программе.

V. Информационные источники

Список литературы

1. А. Барщ. Рисунок в средней художественной школе 1963. Издательство Академии художеств СССР.
2. Иоханнес Иттен. Искусство цвета. 2014. Издательство Аронов.
2. Иоханнес Иттен. Искусство формы. 2015. Издательство Аронов.
4. Ростовцев Н.Н. Методика преподавания изобразительного искусства в школе 1980. Издательство просвещение.
5. Ростовцев Н.Н. История методов обучения рисованию. Русская и советская школы рисунка 1983. Издательство Просвещение.

Интернет-ресурсы

1. <https://nvpixels.wordpress.com/2017/10/13/%D1%87%D1%82%D0%BE-%D1%82%D0%B0%D0%BA%D0%BE%D0%B5-ambient-occlusion-%D0%B8-%D0%B7%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BC-%D0%BE%D0%BD-%D0%BD%D1%83%D0%B6%D0%B5%D0%BD/>
2. <https://www.petrick.ru/blog>
3. http://zaholstom.ru/?page_id=347
4. <https://habr.com/ru/company/mailru/blog/247983>