

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность (профиль) программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн. Анимация» имеет художественную направленность. Программа «Дизайн. Анимация» направлена на развитие творческих способностей детей и подростков в области художественного творчества, дизайна и анимации. Она охватывает широкий спектр направлений, включая рисование, композицию, колористику, основы графического дизайна, компьютерную графику и анимационные техники. Основная цель программы заключается в формировании эстетического вкуса, развитии пространственного воображения, креативного мышления и практических навыков работы с различными материалами и инструментами.

Актуальность программы

В условиях внедрения «Модели развития региональных систем дополнительного образования детей» одним из важных требований к разработчикам дополнительных образовательных программ является создание программ для детей, имеющих высокие образовательные потребности. Данная программа не только отвечает этому актуальному запросу, но и предполагает использование комплексного, междисциплинарного подхода к изучению предмета.

Актуальность программы заключается в том, что в рамках учебно-творческой деятельности в формате индивидуальной работы и проектных группах, разрабатывая творческие арт-проекты, обучающиеся погружаются в мир проектирования и творчества, необходимые для устойчивого общественно-творческого развития детей и подростков. При этом общеобразовательная программа «Дизайн. Анимация» полноценна и интересна детской и подростковой аудитории, соответствует современному восприятию подрастающего поколения и пропагандирует коллективную коллаборацию для решения целей и задач социально-творческого развития.

Программа способствует развитию творческого потенциала учащихся, помогая им мыслить нестандартно и находить оригинальные решения в дизайне и искусстве.

Через изучение основ композиции, цветоведения и графики, учащиеся развивают чувство прекрасного, что положительно сказывается на восприятии окружающего мира.

Таким образом, дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн. Анимация» является актуальной и востребованной среди детей и молодежи, обеспечивая гармоничное сочетание творчества и технологий, способствуя личностному росту и профессиональному самоопределению.

Отличительная особенности программы от других программ в том, что происходит **интеграция традиционного и цифрового искусства**. Обучающиеся осваивают как классическое искусство рисования и живописи, так и

современные технологии создания цифровых изображений и анимации. Программа реализуется через **практикоориентированный подход**. Большое внимание уделяется практике, работе над проектами и созданию собственного портфолио, что позволяет учащимся применять полученные знания и навыки в реальных условиях. Важным условием реализации программы «Дизайн. Анимация» является **участие в выставках и конкурсах**. Обучающиеся имеют возможность представить свои работы на различных площадках, что повышает мотивацию и развивает уверенность в себе.

Программа создает условия для дальнейшего развития талантов учеников, готовя их к поступлению в профильные образовательные учреждения и успешному трудоустройству в творческой индустрии.

Эти особенности делают программу уникальной и привлекательной для тех, кто хочет развивать свои творческие способности и освоить перспективные профессии в области дизайна и анимации.

Адресат программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн. Анимация» рассчитана на обучающихся 1- 4 классов, возраст детей - 7-10 лет.

Объем и срок освоения программы

Обучение рассчитано на 9 месяцев. На полное освоение программы требуется 68 часов.

Особенности организации учебного процесса

По дополнительной общеразвивающей программе «Робототехника» используются следующие формы проведения занятий:

1. Беседа.
2. Демонстрация.
3. Совместная деятельность педагога и обучающихся.
4. Практикумы начинающего дизайнера, включающего проведение лабораторно-практических, исследовательских работ и прикладного проектирования.
5. Творческая работа.
6. Проектная деятельность.

Объем нагрузки в неделю, режим занятий.

Количество учебных часов на одну группу 2 час 1 раза в неделю. Продолжительность одного занятия составляет 40 мин. Программа рассчитана на 1 год обучения, 68 часов в год.

Формы обучения

Форма обучения- очная.

Педагогическая целесообразность программы

Программа дополнительного образования «Дизайн. Анимация» предназначена для изучения основ дизайна, а в частности анимации, организации индивидуальной и командной проектной деятельности, художественного и технического творчества обучающихся, способствует освоению базовых навыков в области дизайна и анимации, а также направлена на стимулирование и развитие любознательности и интереса к искусству.

Современная школа стремится удовлетворить разнообразные потребности обучающихся, предлагая дополнительные возможности для самореализации и творческого развития. Программа «Дизайн. Анимация» соответствует этому требованию, позволяя детям и подросткам проявить свои таланты и увлечения в художественной и технической сферах.

Занятия по дизайну и анимации способствуют формированию у обучающихся таких качеств, как креативность, критическое мышление, способность решать проблемы и эффективно взаимодействовать с информацией. Эти качества необходимы для успеха в современном обществе и профессиональной деятельности. Каждый ученик уникален, и важно создать условия для раскрытия его индивидуальных особенностей. Дополнительные занятия позволяют раскрыть потенциал каждого ребенка, развить его талант и выбрать путь в жизни.

Программа готовит обучающихся к осознанному выбору профессий, связанных с творчеством и инновациями. Получив базовые знания и умения, ученики смогут успешно продолжить обучение в специализированных учебных заведениях и достичь успехов в выбранной сфере деятельности.

Практическая значимость.

Программа развивает навыки, востребованные в творческой индустрии: визуальное мышление, способность к проектной работе, навыки презентации, базовая цифровая грамотность. Учащиеся получают реальные продукты (плакаты, иллюстрации, короткие анимации) для пополнения портфолио, что облегчает дальнейшее поступление в профильные учреждения и участие в конкурсах. Проектно-ориентированная модель стимулирует инициативу, формирует ответственность за результат и умение работать в команде.

Ведущие теоретические идеи.

Ведущая идея данной программы – педагогическая поддержка развития детей и формирование активной личности ребенка, способного решать творческие задачи, раскрывающие его как субъекта в процессе созидания и самовыражения.

Основная **цель программы** – развитие творческих способностей, креативного мышления и художественного восприятия через освоение инструментов арт-проектирования, а также расширение кругозора учащихся в области дизайна творческих событий.

Основными **задачами программы** являются:

Обучающие:

- дать представление об основных принципах работы креативных индустрий;
- научить методам представления дизайнерских и креативных объектов;
- научить применять основные принципы и законы креативных индустрий;
- научить применять различные графические эффекты;
- ознакомить с основными сведениями о видах графики;
- ознакомить с основными сведениями о видах медиа;

- ознакомить с основными навыками создания и редактирования изображений в сфере креативных индустрий;
- научить создавать элементы, необходимые при размещении готовых макетов в Интернете или выводе на печать;

Развивающие:

- развивать творческие способности посредством участия в проектных группах;
- развивать креативное мышление посредством участия в проектных группах;
- расширять кругозор воспитанников в области применения и использования компьютера в разработке креативных арт- объектов;
- развивать устойчивый познавательный интерес.

Воспитательные:

- воспитывать художественный вкус;
- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу.

Принципы отбора содержания:

- принцип единства развития, обучения и воспитания;
- принцип систематичности и последовательности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип взаимодействия и сотрудничества;
- принцип комплексного подхода.

Каждый раздел программы делится на два блока – теоретический и практический.

Практический блок призван: вооружить детей знаниями, умениями, навыками, необходимыми для самостоятельного решения новых вопросов, новых учебных и практических задач, воспитать у детей самостоятельность, инициативу, чувство ответственности и настойчивости в преодолении трудностей. Дать дошкольникам новые понятия, начальные геометрические представления. Целенаправленно развивать познавательные процессы, включающие в себя умение наблюдать и сравнивать, замечать общее в различном, отличать главное от второстепенного, находить закономерности и использовать их для выполнения заданий, строить простейшие гипотезы, проводить классификацию объектов (группы объектов), понятий по заданному принципу. Развивать способности к проведению простейших обобщений. Развивать умения использовать полученные знания в новых условиях. Способствовать раскрывать причинные связи между явлениями окружающей действительности. Развивать мыслительные операции: умение сравнивать и классифицировать по размерам, цветам и т.д. Уметь обосновать свой ответ, уметь четко излагать свои мысли. Слушать и выполнять работу самостоятельно.

Теоретический блок призван соединить изучение искусства, дизайна и анимации с развитием креативных и творческих способностей учащихся, а также с формированием у них духовно-нравственных ценностей; развить

художественно-образное и логическое мышление учащихся; расширить и уточнить представления детей об окружающей среде в ходе работы, а также дать элементарные понятия о композиции, цветокористике, перспективе, света/тени.

Основные формы и методы

Формы организации деятельности обучающихся на занятиях: индивидуальная и групповая.

Методы, используемые в процессе обучения:

- словесный (беседа, рассказ, инструктаж, объяснение);
- наглядный (показ, видеопросмотр, работа по инструкции);
- практический (создание творческих работ, рисунков, картин, композиций, анимационных роликов, иллюстраций);
- репродуктивный метод (восприятие и усвоение готовой информации);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- исследовательский метод;
- метод стимулирования и мотивации деятельности (игровые эмоциональные ситуации, похвала, поощрение).

Планируемые результаты

Личностные:

- сформирована мотивация к деятельности в сфере искусства и креативных индустрий;
- развито креативное мышление и художественный вкус.

Метапредметные:

- Развиты социально-коммуникативные компетенции, коммуникативные навыки и способность работать в творческом коллективе;
- Развито проектное мышление, основанное на интеграции дизайна и проектного менеджмента.

Предметные:

- Сформировано понимание о сущности искусства и креативных индустрий в современном мире
- Сформированы знания в области арт-проектирования.

В результате освоения программы учащиеся должны знать/понимать:

- Смысл креативных индустрий в современном мире
- Знать процесс арт-проектирования

уметь:

- использовать инструменты арт-проектирования;
- создавать авторские арт-проекты в области художественного творчества, образования, социальных практик и др.

владеть:

- навыком разработки проектов в области креативных индустрий.

Формы подведения итогов реализации программы

- индивидуальная устная/письменная проверка;
- фронтальный опрос, беседа;
- выставка творческих работ;

Механизм оценивания образовательных материалов

Для определения уровня знаний, умений, навыков обучающихся и проведения диагностики используется трехуровневая система:

Высокий уровень:

- сфера знаний и умений: отличное владение понятийным аппаратом, безошибочно и точное, грамотное выполнение заданий, правильная работа с веб средой, соблюдение правил ТБ при работе с техникой, точное планирование своей работы;

- сфера творческой активности: обучающийся проявляет выраженный интерес к занятиям, творческой деятельности, обстановке и педагогу; активно принимает участие в конкурсах различного уровня;

- сфера личностных результатов: прилагает усилия к преодолению трудностей; слаженно работает в коллективе, умеет выполнять задания самостоятельно.

Средний уровень:

- сфера знаний и умений: знание базовых понятий, соблюдение правил ТБ при работе с компьютерами / планшетами, выполнение заданий с допущением неточности; не достаточно рациональное использование рабочего времени;

- сфера творческой активности: включение обучающихся в работу достаточно активно (с желанием), или с проявлением интереса к работе, но присутствует быстрая утомляемость; участие в конкурсах (внутриучрежденческого и городского уровней);

- сфера личностных результатов: планирование работы по наводящим вопросам педагога или самостоятельно, но с небольшими погрешностями; возникновение трудностей при работе в коллективе (присутствует желание добиться положительного результата в работе).

Низкий уровень:

- сфера знаний и умений: слабое развитие понятийного аппарата, отсутствие достаточного уровня работы с языком программирования;

- сфера творческой активности: начало выполнения задания только после дополнительных побуждений, а во время работы частое переключение внимания, выполнение заданий недостаточно грамотно;

- сфера личностных результатов: нерациональное использование времени; планирование собственной работы только по наводящим вопросам педагога, не умение выполнять задания.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/ п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие	2	1	1	Опрос
2.	Основы креативных решений.	12	2	10	Портфолио творческих работ
3.	Цветокolorистика. Интенсив	12	2	10	Портфолио творческих работ
4.	Дизайн и его основные формы.	20	4	16	Портфолио творческих работ
5.	Анимация. Основны создания проектов.	20	4	16	Портфолио творческих работ
6.	Итоговая работа	2	0	2	Защита проекта
8.	Всего	68	13	55	

Основными задачами программы являются:

Обучающие:

- дать представление об основных принципах работы креативных индустрий;
- научить методам представления дизайнерских и креативных объектов;
- научить применять основные принципы и законы креативных индустрий;
- научить применять различные графические эффекты;
- ознакомить с основными сведениями о видах графики;
- ознакомить с основными сведениями о видах медиа;
- ознакомить с основными навыками создания и редактирования изображений в сфере креативных индустрий;

- научить создавать элементы, необходимые при размещении готовых макетов в Интернете или выводе на печать;

Развивающие:

- развивать творческие способности посредством участия в проектных группах;
- развивать креативное мышление посредством участия в проектных группах;
- расширять кругозор воспитанников в области применения и использования компьютера в разработке креативных арт- объектов;
- развивать устойчивый познавательный интерес.

Воспитательные:

- воспитывать художественный вкус;
- воспитывать стремление к самообразованию;
- воспитывать чувство ответственности за свою работу.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения (68 часа, 2 часа в неделю)

Тема 1. Вводное занятие (2 часа) Инструктаж по технике безопасности. Задачи кружка на новый учебный год. Обсуждение программ и планов. Организационные вопросы. Режим работы группы.

Тема 2. Основы креативных решений (12 часов) Введение в креативное мышление. Что такое идея и как ее найти? Методы генерации идей: мозговой штурм, ассоциации. Творческие задачи: от проблемы к решению. Основы композиции: как собрать идею в целое. Проект: "Мой первый дизайн-объект" Практическая работа.

Тема 3. Цветокolorистика. Интенсив (12 часа) Волшебный мир цвета. Цветовой круг Иттена Теплые и холодные цвета. Настроение в цвете "Контрасты и нюансы. Цветовые гармонии " Психология цвета. Цвет в рекламе и мультфильмах. Создание собственного "цветового героя" Практическая работа.

Тема 4. Дизайн и его основные формы (20 часов) Что такое дизайн? Графический, предметный, средовой. Основы графического дизайна: форма, линия. Шрифт и буква как элемент дизайна. Дизайн постера Дизайн открытки. Дизайн комикса. Дизайн сказки. Дизайн журнала. Создание портфолио.

Тема 5. Анимация. Основы создания проектов (20 часов). Введение в анимацию. История и виды. Основы сторителлинга: сценарий для мультфильма. Раскадровка: язык кино и комикса. Создание персонажа: характер и внешность. Практическая работа. Мультипликация. Озвучка и монтаж финального проекта.

Итоговая работа (2 часа). Подготовка и защита итогового комплексного проекта

Презентация.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Месяц	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
				Вводное занятие (2 часа)	
1	08.09.2025	очная	2	Инструктаж по технике безопасности. Задачи на новый учебный год. Обсуждение программ и планов. Организационные вопросы. Режим работы группы.	Тестирование, анкетирование
				Основы креативных решений (12 часов)	
2	15.09.2025	очная	2	Введение в креативное мышление. Что такое идея и как ее найти?	опрос
3	22.09.2025	очная	2	Методы генерации идей: мозговой штурм, ассоциации	портфолио идей
4	29.09.2025	очная	2	Творческие задачи: от проблемы к решению	решение кейсов, эскизы
5	06.10.2025	очная	2	Основы композиции: как собрать идею в целое	портфолио идей
6	13.10.2025	очная	2	Проект: "Мой первый дизайн-объект"	портфолио проекта
7	20.10.2025	очная	2	Практическая работа.	портфолио проекта
Цветокolorистика. Интенсив (12 часов)					
8	27.10.2025	очная	2	Волшебный мир цвета. Цветовой круг Иттена	цветовые упражнения
9	10.11.2025	очная	2	Теплые и холодные цвета. Настроение в цвете	создание двух контрастных композиций
10	17.11.2025	очная	2	Контрасты и нюансы. Цветовые гармонии	рисунок, цифровой арт

11	24.11.2025	очная	2	Психология цвета. Цвет в рекламе и мультфильмах	рисунок, цифровой арт
12	01.12.2025	очная	2	Создание собственного "цветового героя"	рисунок, цифровой арт
13	08.12.2025	очная	2	Практическая работа.	рисунок, цифровой арт
Дизайн и его основные формы (20 часов)					
14	15.12.2025	очная	2	Что такое дизайн? Графический, предметный, средовой	Беседа
15	22.12.2025	очная	2	Основы графического дизайна: форма, линия.	создание абстрактной композиции
16	29.12.2025	очная	2	Шрифт и буква как элемент дизайна.	конструирование буквы-образа
17	12.01.2026	очная	2	Дизайн постера	Работа над проектом
18	19.01.2026	очная	2	Дизайн открытки	Работа над проектом
19	26.01.2026	очная	2	Дизайн комикса	Работа над проектом
20	02.02.2026	очная	2	Дизайн сказки	Работа над проектом
21	09.02.2026	очная	2	Дизайн журнала	Работа над проектом
22	16.02.2026	очная	2	Дизайн комикса	проект
23	02.03.2026	очная	2	Создание портфолио	проект
Анимация. Основы создания проектов (20 часов)					

24	16.03.2026	очная	2	Введение в анимацию. История и виды	просмотр и обсуждение примеров
25	23.03.2026	очная	2	Основы сторителлинга: сценарий для мультфильма	создание сценария мультипликационного ролика
26	30.03.2026	очная	2	Раскадровка: язык кино и комикса	работа над проектом
27	06.04.2026	очная	2	Создание персонажа: характер и внешность	работа над проектом
28	13.04.2026	очная	2	Практическая работа. Мультипликация	работа над проектом
29	20.04.2026	очная	2	Практическая работа. Мультипликация	работа над проектом
30	27.04.2026	очная	2	Практическая работа. Мультипликация	работа над проектом
31	04.05.2026	очная	2	Практическая работа. Мультипликация	работа над проектом
32	18.05.2026	очная	2	Озвучка и монтаж финального проекта	работа над проектом
33	25.05.2026	очная	2	Озвучка и монтаж финального проекта	работа над проектом
Итоговые занятия (2 часа)					
34	01.06.2026	очная	2	Подготовка и защита итогового комплексного проекта	Выставка-презентация портфолио за год.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю кружка, без предъявления требований к стажу работы, либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Материально-техническое обеспечение

Для полноценной реализации программы необходимо: создать условия для разработки проектов; обеспечить удобным местом для индивидуальной и групповой работы; обеспечить обучающихся аппаратными и программными средствами. Занятия проводятся в учебной аудитории, оснащенной мебелью. Для реализации программы необходимо следующее оборудование и материалы: планшет, ноутбук.

Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами – клавиатура и мышь.

Устройства для презентации: проектор, экран. Локальная сеть для обмена данными.

Выход в глобальную сеть Интернет. Операционная система.

Файловый менеджер (в составе операционной системы или др.).

Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, электронные таблицы и средства разработки презентаций.

Программное обеспечение пакет Adobe.

№ п/п	Наименование оборудования	Количество
1.	Интерактивная доска	1
2.	Ноутбук (для педагога)	1
3.	Планшет (пронумерованный)	15
4.	Проектор	1

Методическое обеспечение

На занятиях используются различные методы обучения: Объяснительно-иллюстративные (рассказ, объяснение, демонстрации, опыты, таблицы и др.) – способствуют формированию у учащихся первоначальных сведений об основных элементах производства, материалах, технике, технологии, организации труда и трудовой деятельности человека.

Репродуктивные (воспроизводящие) – содействуют развитию у учащихся умений и навыков.

Проблемно-поисковые (проблемное изложение, частично – поисковые, исследовательские) – в совокупности с предыдущими служат развитию творческих способностей обучающихся.

Пооперационный метод (презентации), метод проектов – необходимо сочетать репродуктивный и проблемно-поисковый методы, для этого используют наглядные динамические средства обучения.

Также в работе применяются разнообразные образовательные технологии – технология группового обучения, технология развивающего обучения, технология исследовательской деятельности, коммуникативная технология обучения, технология решения изобретательских задач, проектная и здоровьесберегающая технологии.

На занятиях используются различные формы работы:

- беседа, выставка, защита проектов, игра, профессиональный конкурс, мастер-класс, викторины, тестирование, наблюдение, открытое занятие, практическое занятие, праздники и мероприятия, эстафета, ярмарка, презентация, техническая мастерская;

- индивидуальная (самостоятельное выполнение заданий); групповая, которая предполагает наличие системы «руководитель-группа-обучающийся»; парная (или командная), которая может быть представлена парами сменного состава; где действует разделение труда, которое учитывает интересы и способности каждого обучающегося, существует взаимный контроль перед группой.

Методические и дидактические материалы

Педагог использует:

- различные специализированные пособия, оборудование, чертежи, технические рисунки, плакаты моделей;

- инструкционные материалы, технологические карты, задания, упражнения, образцы изделий, наглядный и раздаточные материалы.

Алгоритм учебного занятия:

- подготовительный этап (приветствие, подготовка учащихся к работе, организация начала занятия, создание психологического настроения, активизация внимания, объявление темы и цели занятия, проверка усвоения знаний предыдущего занятия)

- основной этап (подготовка к новому содержанию, обеспечение мотивации и принятие учащимися цели учебно-познавательной деятельности; усвоение новых знаний и способов действий, обеспечение восприятия осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения; первичная проверка понимания изученного, установление правильности и осознанности усвоения нового учебного материала, выявление ошибочных или спорных представлений и их коррекция; применение пробных практических заданий; закрепление новых знаний-умений, способов действий и их применения, обобщение и систематизация

знаний-умений; выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль, самокоррекция знаний-умений и способов действий)

- заключительный этап (анализ и оценка успешности достижения цели и задач, определение перспективы последующей работы; совместное подведение итогов занятия; рефлексия - самооценка учащимися своей работоспособности, психологического состояния, причин и способы устранения некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности работы).

Методические рекомендации.

Принципы организации занятий: строится «От простого к сложному» Каждая тема должна начинаться с базовых, понятных упражнений (линия, пятно, простые формы) и постепенно усложняться до создания проектов.

Структура каждого занятия должна включать: наглядную мотивацию (5-10 мин): Показ интересных примеров, коротких мультфильмов, работ художников. Краткий инструктаж (10-15 мин): Объяснение новой темы и постановка конкретной задачи. Практическую работу (45-55 мин): Создание своей работы, где педагог выступает как наставник. Рефлексию (5-10 мин): Мини-выставка, обсуждение работ, что получилось, что было сложным.

Теоретические блоки должны быть короткими (не более 15 минут) и интерактивными (в форме беседы, вопросов, совместного разбора примеров). Необходимо создание развивающей среды. Для реализации программы следует организовать в кабинете пространство для постоянной или временной выставки детских работ. Это повышает самооценку и мотивацию. По возможности выделите зоны для разных видов деятельности: рисования, работы с цифровой техникой, мастерская для лепки и макетирования. В ходе занятий необходимо разнообразии художественных материалов (бумага разной фактуры, краски, карандаши, пластилин, ткани для коллажей) и их доступности для детей. Следует учитывать разный темп работы и уровень подготовки. Давайте дифференцированные задания (например, «базовый» и «усложненный» вариант). В рамках занятий можно активно использовать групповые проекты (создание комикса, съемка пиксиляции). Это развивает коммуникативные навыки и умение договариваться. Главным принципом в реализации программы художественной направленности следует придерживаться логике проекта: замысел -> эскиз -> реализация -> презентация. Итоговой формой представления достижений обучающихся следует организовывать выставки, показы мультфильмов для родителей и других групп. Это ключевой элемент мотивации и социального признания. Необходимо постепенное использование цифровых инструментов в работе. Акцент на творчестве, а не на технологиях: Цифровой инструмент — это кисть и карандаш, а не самоцель. Главное — идея и ее воплощение.

Список литературы

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ.
2. Указ Президента Российской Федерации «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки» от 07.05.2012 № 599.
3. Указ Президента Российской Федерации «О мероприятиях по реализации государственной социальной политики» от 07.05.2012 № 597.
4. Распоряжение Правительства РФ от 30 декабря 2012 г. № 2620-р.
5. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Для педагога дополнительного образования

1. Выготский Л.С. «Воображение и творчество в детском возрасте».
2. Сакулина Н.П., Комарова Т.С. «Изобразительная деятельность в детском саду».
3. Полуянов Ю.А. «Изобразительное искусство и художественный труд. 1-4 классы. Методические рекомендации».
4. Рунге В.Ф. «Дизайн и дети. Методические рекомендации».
5. Горичева В.С. «Креативные задания для детей по дизайну и анимации».
6. Уайт Э. «Анимация от А до Я».
7. Хэрриот К. «Рисуй каждый день».
8. Дрю Скотт «Как нарисовать всё что угодно».
9. Питер Рейнольдс «Точка».
10. Эймили Слон «Дизайн для детей». (Красочная книга, объясняющая основы дизайна на примерах из жизни).
11. Серия книг «Привет, я дизайнер!»
12. Книги-альбомы с раскладовками из популярных мультфильмов студий Disney и Pixar.