

АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ
ЛИЦЕЙ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ
«ИНФОТЕХ»

Утверждена приказом
Лицея «Инфотех» от
12.01.2026 № 12.01.4-ОД

Рассмотрена на Педагогическом
совете, протокол №3 от 09.01.2026

Образовательная программа

«Иллюстрация»

Срок реализации программы: 5 месяцев (январь-май)

Объем программы: 34 академических часа

Обучающиеся: 14-16 лет

Пояснительная записка

Иллюстратор – это человек-художник, который создает образ по написанному тексту или истории. Именно они создают тематические картинки в книгах и журналах. Красивые иллюстрации на сайтах – тоже их работа. В результате освоения курса, обучающиеся познакомятся с профессией иллюстратора, повысят насмотренность, попробуют себя в качестве иллюстратора при создании собственного проекта.

Программа рассчитана на 34 учебных часа.

Итоговая оценка выставляется в баллах в соответствии с Положением о рейтинговой системе оценивания.

Форма проведения: практические занятия, выполнение индивидуального проекта

1. Планируемые результаты освоения учебного курса

1.1. Планируемые личностные результаты

- Готовность и способность к саморазвитию и самообразованию.
- Сформированность ответственного отношения к учению.
- Готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания.
- Освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, в том числе в Интернет.

1.2. Планируемые метапредметные результаты

- Умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.
- 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.
- Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач.
- Умение корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения, в дискуссии уметь выдвигать контраргументы, перефразировать свою мысль (владение механизмом эквивалентных замен);
- Развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее – ИКТ).

1.3. Планируемые предметные результаты

Ученик научится

- определять технику исполнения иллюстрации;
- использовать различные техники при создании иллюстраций;
- разрабатывать идеи иллюстрации;
- выполнять зарисовки сюжетов на заданную тему;

- создавать собственные иллюстрации по заданному сюжету.

Программа проводится с использованием **рейтинговой системы оценивания**, в соответствии с рейтингом обучающийся самостоятельно может оценивать свой прогресс.

2. Содержание программы

Программа Figma. Изучение основных инструментов. Простые формы и фигуры. Преобразование и сочетание простых форм и фигур.

Основы рисунка. Зарисовываем мир вокруг, нарабатываем техники, ловим идеи. Сила карандаша. Линия. Форма и контрформа. Перспектива. Виды линейных перспектив

Основные методики создания персонажа. Учимся передавать характер через цвет, штрих, форму. Поза персонажа. Голова и эмоции.

Скетчинг. Креативное мышление, техники поиска идей. Композиция. Цвет. Текстура и эффекты. Собственные скетчи идей в разных ракурсах.

Индивидуальные проекты. Создание собственных паттернов. Ракурсы и контрасты в иллюстрации.

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование тем	Планируемое количество часов
1	Программа Figma. Изучение основных инструментов. Простые формы и фигуры	2
2	Преобразование и сочетание простых форм и фигур	2
3	Перспектива. Виды линейных перспектив	4
4	Персонаж и его форма. Как форма влияет на восприятие персонажа	4
5	Исследование персонажа	4
6	Пропорции человека (наброски с натуры)	2
7	Поза персонажа	2
8	Голова и эмоции	2
9	Создаем стикеры	2
10	Композиция	2
11	Цвет	2
12	Текстура и эффекты	2
13	Работа над собственным проектом	4
Итого		34