

Борисова Юнна Викторовна – педагог дополнительного образования
МБУДО ИТЦ «Кэскил» им. Н.И. Протоповой
п. Кысыл-Сыр/Виллюйский;
Методическая разработка занятия кружка «Основы дизайна»
по технической направленности «Дизайн стикера в векторном редакторе Adobe Illustrator»

**Методическая разработка занятия кружка «Основы дизайна» по
технической направленности
«Дизайн стикера в векторном редакторе Adobe Illustrator»
(Для детей 9-10 лет)**

Разработала:
Борисова Юнна Викторовна
педагог дополнительного образования

п. Кысыл-Сыр 2026 г.

Аннотация к занятию

Методическая разработка на тему «Дизайн стикера в векторном редакторе Adobe Illustrator» разработана для проведения практического занятия детей 1 года обучения в кружке «Основы дизайна» МБУДО ИТЦ «Кэскил» им. Н.И. Протопоповой.

Занятие посвящено знакомству с основами векторной графики и базовыми инструментами профессионального редактора Adobe Illustrator. В ходе практической работы ученики научатся создавать выразительных персонажей из простых геометрических фигур, освоят принципы композиции и получают навыки сохранения изображений в формате PNG для использования в качестве стикеров.

Занятие направлено на развитие творческого мышления, пространственного воображения и цифровой грамотности. В процессе дети не только познакомятся с востребованной профессией графического дизайнера, но и создадут собственный уникальный цифровой продукт – авторский стикерпак.

В методической разработке раскрыта методика проведения занятия различными методами и формами. Данная разработка может быть использована на занятиях дополнительного образования.

Содержание

1. Пояснительная записка	2
2. План занятия	2-3
3. Технологическая карта занятия.....	4-6
4. Ход занятия.....	7-9
5. Список литературы.....	10

Пояснительная записка

Сегодня, с развитием компьютерных технологий, создание собственных цифровых изображений и стикеров стало доступно любому ребёнку благодаря современному программному обеспечению, такому как Adobe Illustrator.

В методической разработке занятия на тему: «Дизайн стикера в векторном редакторе Adobe Illustrator» представлена методика проведения занятия с целью повторения изученного материала, открытия новых знаний и закрепления навыков в форме теоретического и практического занятия. Занятие направлено на формирование у обучающихся знаний о векторной графике.

Полученные знания и умения по созданию стикера помогут детям младшего школьного возраста развить творческие способности, а компьютер станет для них не только инструментом для игр, но и другом и помощником в учёбе и творчестве.

Содержание занятия предназначено для обучающихся 9 – 10 лет первого года обучения.

Технологическая карта занятия

Педагог: Борисова Юнна Викторовна

Тема занятия: «Дизайн стикера в векторном редакторе Adobe Illustrator».

Дата проведения: 08 апреля 2026 г.

Участники: обучающиеся кружка «Основы дизайна» 1 года обучения, 1 группа.

Цель занятия: Формирование умений и навыков работы в векторном графическом редакторе Adobe Illustrator при создании стикера с изображением бабочки, включая этап сохранения файла для дальнейшего использования.

Задачи занятия:

Образовательные:

- актуализировать знания обучающихся о симметрии и строении бабочки;

- отработать навыки работы с основными инструментами Adobe Illustrator: перо, фигуры, инструмент «Зеркальное отражение», работа со слоями и цветом;
- научить сохранять изображение в формате PNG с прозрачным фоном для создания стикера.

Развивающие:

- развивать творческое мышление, воображение, навыки самостоятельной работы;
- формировать умение анализировать форму объекта (бабочки) и передавать её в цифровом виде.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность, усидчивость и внимание к деталям;
- формировать культуру безопасного труда за компьютером.

Тип занятия: комбинированное.

Форма проведения: беседа, демонстрация, практическая работа.

Форма организации работы: групповая, фронтальная.

Методы, используемые в процессе занятия: наглядный (демонстрация экрана, презентация), словесный (устный опрос), практический (создание стикера).

Предполагаемый результат: Обучающиеся закрепляют знания о симметрии, осваивают базовые инструменты Adobe Illustrator для создания векторных изображений и создают собственный стикер-бабочку, проявив креативность и самостоятельность.

Оборудование: ПК по количеству обучающихся, мультимедийный проектор.

Цифровые образовательные ресурсы: презентация, примеры стикеров с изображениями бабочек.

Модель учебного занятия

№	Структурные этапы	Время	Методы обучения	Действие		Развитие навыка 4К
				Педагога	Обучающегося	
1	Организационно – подготовительная часть.	2 мин	Словесный.	Приветствует, проверяет готовность ПК, мотивирует к работе.	Приветствую педагога, настраиваются, проверяют готовность к занятию.	Планирование учебного сотрудничества с педагогом и детьми.
2	Актуализация знаний.	4 мин.	Беседа, опрос, обсуждение, демонстрация презентации.	Сообщает тему и цели занятия, задаёт вопросы о весне и бабочках. Демонстрирует слайды. Напоминает о безопасные работы на компьютере. Объясняет, что сегодня они создадут не просто рисунок, а стикер.	Отвечают на вопросы, обсуждают симметрию. Запускают программу.	Взаимодействие с педагогом, участие в коллективном обсуждении.
3	Изучение нового материала	10 мин.	Наглядный (демонстрация экрана).	Показывает интерфейс AI, инструменты («Перо», «Эллипс», «Зеркальное отражение»). Демонстрирует пошаговое создание	Слушают, анализируют, повторяют действия (рисуют туловище). Понимают	Умение анализировать полученную информацию, слушать

				бабочки. Объясняет логику рисования половины объекта для симметрии.	принцип работы.	и вступать в диалог.
4	Выполнение практического задания.	12 мин.	Практический (компьютерный практикум)	Объясняет задание: нарисовать туловище и одно крыло бабочки для будущего стикера. Контролирует процесс, помогает. Следит за соблюдением симметрии.	Рисуют туловище и одно крыло инструментом «Перо». Применяют инструмент «Зеркальное отражение». Создают основу стикера.	Контроль деятельности, творческое мышление.
5	Физ. минутка (упражнения для снятия усталости за компьютером)	2 мин.		Показывает упражнения («Крылья бабочки», «Полёт») и просит повторить упражнения 2-3 раза.	Встают и повторяют упражнения 2-3 раза.	Развитие саморегуляции.
6	Закрепление материала	10	Практический (компьютерный практикум).	Контролирует деятельность. Помогает с добавлением деталей (усики, узоры) Проводит мини-инструктаж:	Продолжают работу: добавляют детали, раскрашивают. Выполняют	Самостоятельность, креативность, следование инструкции.

				<p>«Как сделать из рисунка файл для стикера».</p> <p>Показывает на экране: Файл -> Экспорт -> Экспорт для экранов -> Формат PNG -> Прозрачный фон -> Экспорт. Помогает сохранить файлы.</p>	<p>инструкцию педагога по сохранению файла как готового стикера.</p> <p>Понимают результат своей работы как создание продукта.</p>	
7	<p>Подведение итогов.</p> <p>Рефлексия.</p>	3 мин.	<p>Беседа, самооценка.</p>	<p>Организует просмотр работ («выставка стикеров»). Задаёт вопросы о сложностях и полезных функциях.</p> <p>Спрашивает: «Удалось ли сохранить файл с прозрачным фоном?». Даёт рекомендации.</p>	<p>Представляю т свои работы (по желанию).</p> <p>Отвечают на вопросы, участвуют в самоанализе готового стикера.</p> <p>Высказываю т мнения.</p> <p>Демонстрируют сохранённые файлы.</p>	<p>Умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли, умение проводить самоанализ результатов своей деятельности.</p>

Ход занятия

1. Организационный момент (2 мин.)

Педагог: - Здравствуйте, ребята! Рада вас видеть. Проверьте, пожалуйста, готовность ваших рабочих мест. Сегодня у нас творческое занятие: мы будем не просто рисовать на компьютере, а создавать настоящий цифровой продукт – стикер. А рисовать мы будем символ весны – красивую бабочку. Настраиваемся на интересную работу!

2. Актуализация знаний (4 мин.)

Педагог: - Ребята, посмотрите на экран. (Демонстрирует слайды с красивыми бабочками). – Какое время года у нас сейчас? (Весна). – А кто является одним из главных символов весны? Правильно, бабочка! – Посмотрите на бабочку внимательно. Что в ней особенного? Чем её крылья похожи друг на друга? (Ответы детей: симметрия). – Именно симметрию мы сегодня и будем рисовать с помощью компьютера. И наша цель – не просто картинка, а готовый стикер, который можно использовать в переписке. Напомните, пожалуйста, основные правила безопасности при работе за компьютером.

3. Изучение нового материала (10 мин.)

Педагог: - Сегодня мы нарисуем основу для нашего стикера – изображение бабочки. (Демонстрация экрана). – Посмотрите на интерфейс программы Adobe Illustrator. Для туловища и головы мы возьмём простые фигуры – эллипсы. А вот для крыльев нам понадобится инструмент «Перо» или «Карандаш». Самое главное – мы нарисуем только одно крыло! А второе программа создаст за нас автоматически! Для этого есть волшебный инструмент - «Зеркальное отражение». Это поможет нам добиться идеальной симметрии для нашей бабочки-стикера. Слои помогут нам не запутаться: на одном слое будет туловище, на другом – крылья. Я покажу вам пошагово, как это сделать. Смотрите внимательно! (Педагог демонстрирует создание половины крыла бабочки с помощью инструмента «Перо», затем копирует её, отражает по вертикальной оси и объединяет части).

4. Выполнение практического задания (12 мин.)

Педагог: - А теперь приступаем к работе! Ваша задача – создать основу для вашего будущего стикера – нарисовать бабочку.

- Нарисуйте туловище и голову с помощью эллипсов.
- Выберите инструмент «Перо» и нарисуйте одно верхнее крыло.
- Скопируйте это крыло и отразите его зеркально, чтобы получить второе.
- Прodelайте то же самое с нижними крыльями. Вы создаёте каркас вашего стикера! Я буду подходить к вам и помогать, если возникнут трудности.

5. Физкультминутка (2 мин.)

Педагог: молодцы! Вы хорошо поработали. Давайте немного отдохнём наши глаза и спину. Представьте, что вы – бабочки! (Показывает упражнения).

- «Крылья бабочки»: плавно машем руками, как крыльями.
- «Полет»: встаём на носочки и тянемся руками вверх.
- «Сон бабочки»: закрываем глаза и опускаем голову на грудь на пару секунд. Повторяем за мной 2–3 раза!

Обучающиеся: встают со своих мест, выполняют комплекс упражнений для снятия напряжения.

6. Закрепление материала (10 мин.)

Педагог: - Продолжаем работу над нашим проектом. Теперь ваша задача – превратить рисунок в красивый готовый файл для стикера. Добавьте вашей бабочке усы инструментом «Перо», нарисуйте на крыльях красивые узоры или пятна. И самое главное — раскрасьте вашу бабочку в самые яркие цвета! Когда вы закончите рисовать, нам нужно сохранить работу так, чтобы она стала настоящим стикером. (Педагог демонстрирует на главном экране). Смотрите внимательно:

- Заходим в меню Файл (File).
- Выбираем Экспорт (Export), затем Экспорт для экранов (Export for Screens).
- В открывшемся окне справа выбираем формат PNG. Это самый лучший формат для картинок со сплошным цветом или без фона.

- Самое важное! Ставим галочку здесь (показывает) Фон -> Прозрачный (Background -> Transparent). Это нужно для того, чтобы вокруг бабочки не было белого квадрата!
- Нажимаем кнопку экспортировать элемент (Export Artboard). Ваша картинка сохранена как готовый файл для стикера. Теперь вы можете отправить его друзьям! Если у кого-то возникли вопросы по инструментам или слоям, спрашивайте сейчас.

7. Подведение итогов занятия. Рефлексия (5 мин.)

Педагог: - Наше занятие подходит к концу! Посмотрите, какая чудесная коллекция готовых файлов для стикеров-бабочек у нас получилась! – Чей стикер получился самым ярким? – Что было самым сложным в работе? – Какая функция программы показалась вам самой полезной? Вы большие молодцы! Вы сегодня не просто рисовали, а создавали цифровой продукт – от эскиза до готового файла для стикера. Спасибо за вашу работу!

Список литературы.

1. Коськов М.А., Полеухин А.А. Дизайн. Основы теории: Учеб. Пособие/ Под редакцией Коськова М.А. – СПб.: Изд-во Политехн. ун-та, 2009. – 308 с.
2. Кулебакин Г.И. Рисунок и основы композиции: Учеб. Для ПТУ. – 4 изд., перераб. и доп. – Москва: Высш. шк., 1994. – 128 с.: ил. ISBN 5-06-002820-8;