

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ПОИСК»

Принята на заседании
методического совета
«07» сентября 2020г.
Протокол №1



Утверждаю:
Директор МБУ ДО ЦДО «Поиск»
И.А.Шейфер-Грушко
Приказ №148 от «07» сентября 2020г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Азбука дизайна»

Возраст обучающихся: 7-10 лет
Срок реализации: 9 месяцев

Автор-составитель:
Пальянова Мария Николаевна,
педагог дополнительного образования

г. Нефтеюганск, 2020г.

Пояснительная записка

В современном мировом социуме утвердились новые тенденции формирования профессий и, как следствие, изменились запросы на подготовку профессиональных кадров. В связи с тем, что новейшие технологии внедряются повсеместно и в небывалом ранее темпе, понятия «профессионал» и «специалист» теперь наполняются новыми смыслами. В мировых индустриях давно очевиден сдвиг *hardskills* к *softskills*: во многих профессиях специалист переходит от роли исполнителя к роли исследователя и управляющего процессом. Технологии глубоко проникли в быт человека и сопровождают его от рождения до самого конца, непрерывно участвуя в любом из жизненных актов, в любом человеческом действии, коренным образом изменяя жизнь людей. Изменения будут происходить все чаще вместе с внедрением технологий. Это новый серьёзный вызов человечеству.

В данных условиях Дополнительное образование должно помочь формироваться личности, ориентируясь на новые условия. Существует точка зрения, что справиться с новым вызовом человечество сможет при условии нового витка развития своих творческих возможностей. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Азбука дизайна» в первую очередь служит целям помощи детям раннего школьного возраста в знакомстве с техническими направлениями в творчестве и в выявлении и реализации своего таланта. Кроме того, программа «Азбука дизайна» ориентирована на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, научно-исследовательской и проектной деятельности с целью последующего наращивания кадрового потенциала в высокотехнологичных и наукоемких отраслях промышленности. Обучение по программам данной направленности способствует развитию технических и творческих способностей, формированию логического мышления, умения генерировать идеи и реализовывать их в виде дизайн-проекта. Знания, полученные обучающимися на занятиях, актуальны и востребованы как на профессиональном, так и на бытовом уровне.

Нормативно-правовое обеспечение

Дополнительная общеобразовательная программа разработана в соответствии с Федеральным Законом от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Концепцией развития дополнительного образования в РФ, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014г. №1726-р, приказом Министерства

просвещения РФ от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. №09-3242 «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые), письмом Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. №06-1844 «О Примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», законом Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 01.07.2013 года №68-оз «Об образовании в Ханты-Мансийском автономном округе-Югре», Постановлением Правительства Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 09.10.2013г. №413-п «О государственной программе Ханты-Мансийского автономного округа-Югры «Развитие образования в Ханты-Мансийском автономном округе - Югре на 2018 - 2025 годы и на период до 2030 года» (с изменениями на 30.11.2018); с Концепцией персонифицированного финансирования системы дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе-Югре, приказом Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 04.06.2016 №1224 «Об утверждении правил персонифицированного финансирования в ХМАО-Югре» (с изменениями от 20.08.2018 №1142).

Требования к квалификации педагога дополнительного образования

Высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю объединения, секции, студии 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.

Уровень программы: Стартовый.

В результате обучения *на стартовом уровне программы* обучающиеся будут иметь целостное представление о промышленном дизайне, овладеют навыками генерирования идей, эскизирования, прототипирования, представления и защиты своего проекта.

Направленность программы: техническая.

Актуальность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Азбука дизайна» предназначена для детей, увлекающихся рисованием и конструированием. Занятия позволят обучающимся ощутить творчество в работе от «идеи» до её «реализации». Основными видами деятельности, предусмотренными программой, являются направления технического творчества: эскизирование, техническое моделирование и конструирование, 2d-моделирование, прототипирование и другие.

Новизна программы «Азбука дизайна» состоит в комплексном использовании информационных технологий и метода проектирования как средства модернизации познавательного процесса и способа интеллектуального развития ребёнка. Исследования показывают, что мотивация к обучению возникает на фоне эмоционально благоприятного состояния, когда способностям ребенка брошен вызов. Возможность изучать окружающий мир самостоятельно, но в рамках организованной среды и при наличии необходимого руководства создает оптимальные условия для обучения. Генерирование собственных идей и реализация их в виде 3d-моделей помогает детям в интеллектуальном и личностном развитии, способствует повышению их мотивации к учебе, увлекает интересными проектами.

Кроме того, новизна программы заключается в том, что она позволяет, с одной стороны, разделить дополнительное образование технической направленности на инвариантную - минимально необходимую - и вариативную составляющие содержания образования для детей, а, с другой стороны, наполнить разрабатываемую образовательную программу тем содержанием, которое актуально для образовательного учреждения и конкретного обучающегося, сохраняя заложенный в типовой программе подход к структуре и организации образовательного процесса. В образовательной программе предусмотрены как специально организованные теоретические и практические занятия, так и самостоятельная работа обучающихся с оборудованием, которая может проходить под руководством педагога дополнительного образования.

В образовательной программе усилена воспитательная составляющая за рамками учебного плана, что делает ее собственно общеобразовательной, а не профессиональной; инструментом не только формирования предпрофессиональных (предметных) компетенций, но и формирования ценностей, мировоззрения, гражданской идентичности. Эта особенность в полной мере соответствует Стратегии развития воспитания в Российской Федерации до 2025 г.

Цель программы: формирование у обучающихся базовых исследовательских и проектных умений, имеющих основополагающее значение для научных и инженерных профессий; развитие творческого потенциала у каждого ребенка, стремления к самосовершенствованию и самореализации.

Задачи программы

Предметные:

- дать представление об основах промышленного дизайна;
- научить генерировать идеи;
- дать начальные представления о проектной деятельности;
- научить эскизированию;
- научить макетированию;
- научить решать инженерные, конструкторские задачи;
- познакомить с назначениями и функциями программ по 2d-моделированию;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности;

Метапредметные:

- развивать творческие, технические, изобретательские способности воспитанников;
- развить умение видеть проблематику в окружающем мире;
- способствовать развитию образного, логического мышления воспитанников;
- научить детей коммуникативной, организаторской и презентационной деятельности.
- сформировать представления о роли новых информационных технологий в развитии общества, изменении содержания и характера деятельности человека.

Личностные:

- привить навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной, а затем и профессиональной деятельности;
- формировать мотивационно-ценностную ориентацию (мотивация достижения, ценностные ориентации, уровень притязаний, самооценка);
- развивать у учащихся потребность в самореализации, саморазвитии, самосовершенствовании;
- развивать у воспитанников аккуратность, силу воли, самостоятельность, внимательность, усидчивость, стремление к достижению целей;
- формировать у воспитанников навыки планирования деятельности по времени;

- способствовать формированию общечеловеческих ценностей и убеждений, осознанному выбору профессии.

Адресат программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной образовательной программы от 7 до 10 лет, т.к. именно в этом возрасте у детей начинается развитие интересов по направлениям.

Учебный план программы предусматривает возможность построения различных индивидуальных учебных планов, а организация образовательного процесса позволяет его осваивать в различных режимах: от консультационного до интенсивного режима. При этом обучающиеся со схожими или одинаковыми индивидуальными учебными планами формируются в группы (объединения) по интересам. Таким образом, объем программы у каждого обучающегося может быть различным.

Условия реализации программы

Дети зачисляются в группы по желанию и выбору родителей и самих обучающихся.

Формы обучения: групповая, в паре, индивидуальная.

Минимальное количество учащихся в группе - 5, максимальное - 10 учащихся.

Для достижения нового уровня и качества предпрофессиональных инженерных компетенций при реализации программы используются *продуктивные образовательные технологии*: компетентностный подход («знания в действии»), метод проектного обучения («от конкретной задачи к реальному результату»), междисциплинарный подход; методы, основанные на самостоятельном поиске информации, проблемное обучение («видеть проблемы в современной реальности и искать пути их решения»). Большинство дисциплин (кейсов) стартового уровня образовательной программы могут быть освоены в *заочной форме с использованием дистанционных образовательных технологий*. Форма организации обучения: беседа, демонстрация, практика, творческая работа, проектная деятельность, защита проекта.

Кадровое обеспечение: занятия проводятся педагогом дополнительного образования, имеющим высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю программы 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.

Сроки реализации программы 9 месяцев (150 ч.).

Режим занятий

Занятия проходят 2 раза в неделю по 2 академических часа с 10-минутным перерывом.

Формы занятий

Формы обучения: групповая, в паре, индивидуальная.

Минимальное количество учащихся в группе - 5, максимальное - 10 учащихся.

Планируемые результаты

После освоения программы технической направленности «Основы дизайна» обучающиеся будут

знать:

- основное понятие промышленного дизайна;
- основные этапы проектирования;
- основы эскизирования;
- основы 2D-моделирования;
- основы прототипирования;

уметь:

- генерировать свои идеи;
- выполнять скетчи;
- макетировать;
- работать с графическими редакторами;
- работы с презентацией;
- находить нестандартные пути решения задач;

Планируемые результаты освоения программы обеспечиваются за счет выполнения учебного плана и осуществления воспитательной работы за его рамками, проведения инструктажей, доверительных бесед и ценностного отношения педагогов к обучающимся. Планируемые результаты представлены предметными (предпрофессиональными инженерными) компетенциями, которые зависят от изучаемых технических дисциплин (модулей), и личностными качествами обучающихся, на формирование и развитие которых ориентирована программа.

Периодичность оценки результатов и способы определения их результативности

Для оценки уровня освоения дополнительной общеобразовательной программы проводится посредством *входного, текущего контроля, промежуточной и итоговой аттестации*.

Входной контроль определяет готовность слушателей к обучению по конкретной программе и проводится в форме: анкетирования.

Текущий контроль выявляет степень сформированности практических умений и навыков учащихся в выбранном ими виде деятельности. Текущий контроль осуществляется без фиксации результатов в форме: устного опроса, самоконтроля, самостоятельной работы.

Промежуточная аттестация проводится в конце октября - в начале ноября в форме: тестирования.

Итоговая аттестация проводится по завершению всего объема дополнительной общеобразовательной программы в форме: защиты проекта.

Для оценки защиты проектов используются следующие критерии:

- новизна идеи проекта;
- четкость формулировки цели и задачи проекта;
- количество и полнота выполненных этапов проекта;
- функциональность и уровень готовности прототипа;
- наглядность разработанной презентации проекта;
- подробность и точность описания разработанного проекта;
- четкость ответов на поставленные в процессе защиты проекта вопросы;
- соблюдение регламента защиты проекта.

По качеству освоения программного материала выделены следующие уровни знаний, умений и навыков:

- высокий - программный материал усвоен обучающимися детьми полностью, воспитанник имеет высокие достижения;
- средний - усвоение программы в полном объеме, при наличии несущественных ошибок;
- ниже среднего - усвоение программы в неполном объеме, допускает существенные ошибки в теоретических и практических заданиях; участвует в конкурсах на уровне коллектива.

1 модуль – Вводный.

Учебный план

	Название раздела	Количество часов	Формы аттестации/
--	-------------------------	-------------------------	--------------------------

№ п/п		Всего	Теория	Практика	контроля
1	Кейс №1. «Что такое промышленный дизайн?».	4	2	2	Анкетирование, педагогическое наблюдение, слайдовые викторины.
2	Кейс №2 «Введение в предметный скетчинг, основы перспективы».	44	11	33	Педагогическое наблюдение
3	Кейс №3 «Основные тренды в индустрии игрушек».	4	2	2	Педагогическое наблюдение
4	Кейс №4 «Моя игрушка. Идея».	16	2	14	Педагогическое наблюдение, круглый стол
5	Итоговое занятие и аттестация	2	1	1	Педагогическое наблюдение, выставка
6	Итого	70	18	52	

Календарный учебный график

№ п/п	Число/Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	01.09		Просмотр презентации. Лекция.	2	Вводное занятие. Понятие промышленного дизайна. История развития промышленного дизайна.	Кабинет №	Анкетирование.
2	03.09		Просмотр презентации Лекция	2	Стадии дизайн-процесса.	Кабинет №	Устный опрос.

3	08.09		Просмотр презентации Лекция	2	Скетчинг как стадия дизайн-процесса.	Кабинет №	Устный опрос.
4	10.09		Практическая работа.	2	Изучение различных типов линий.	Кабинет №	Самостоятельная работа.
5	15.09		Практическая работа.	2	Изучение работы фломастерами.	Кабинет №	Самостоятельная работа.
6	17.09		Практическая работа.	2	Изучение различных типов штриховки.	Кабинет №	Самостоятельная работа.
7	22.09		Практическая работа.	2	Изучение техники работы цветными карандашами.	Кабинет №	Самостоятельная работа.
8	24.09		Практическая работа.	2	Изучение техники работы пастелью.	Кабинет №	Самостоятельная работа. Самоконтроль.
9	29.09		Просмотр презентации Лекция	2	Изучение цветового круга, основных и дополнительных цветов.	Кабинет №	Устный опрос
10	01.10		Практическая работа.	2	Изучение техник работы акварелью.	Кабинет №	Самостоятельная работа
11	06.10		Практическая работа.	2	Изучение работы акварелью в технике «по сырому».	Кабинет №	Самостоятельная работа
12	08.10		Практическая работа.	2	Изучение техник работы гуашью.	Кабинет №	Самостоятельная работа
13	13.10		Практическая работа.	2	Изучение работы гуашью в технике «монотипия».	Кабинет №	Самостоятельная работа
14	15.10		Практическая работа.	2	Изучение техник работы тушью	Кабинет №	Самостоятельная работа
15	20.10		Лекция. Практическая работа.	2	Построение фигуры в объеме. Куб	Кабинет №	Самостоятельная работа

16	22.10		Практическая работа.	2	Завершение построения фигуры в объеме. Куб.	Кабинет №	Самостоятельная работа
17	27.10		Практическая работа.	2	Построение фигуры в объеме. Цилиндр.	Кабинет №	Самостоятельная работа
18	29.10		Практическая работа.	2	Завершение построения фигуры в объеме. Цилиндр.		Самостоятельная работа
19	03.11		Лекция. Практическая работа.	2	Изучение передачи светотени на рисунке.	Кабинет №	Самостоятельная работа
20	05.11		Практическая работа.	2	Завершение передачи светотени на рисунке.	Кабинет №	Самостоятельная работа
21	10.11		Практическая работа.	2	Изучение построение предметов в перспективе.	Кабинет №	Самостоятельная работа
22	12.11		Лекция. Практическая работа.	2	Завершение построения предметов в перспективе.	Кабинет №	Самостоятельная работа
23	17.11		Практическая работа.	2	Изучение передачи материала на рисунке.	Кабинет №	Самостоятельная работа
24	19.11		Практическая работа.	2	Завершение передачи материала на рисунке.	Кабинет №	Самостоятельная работа
25	24.11		Лекция. Показ презентации.	2	Изучение основных трендов в индустрии игрушек.	Кабинет №	Устный опрос
26	26.11		Лекция. Показ презентации.	2	Интересный кейс большого мирового игрушечного бренда.	Кабинет №	Устный опрос

27	01.12		Лекция. Показ презентации. Практическая работа.	2	Выявление потребностей, генерация идей и исследования.	Кабинет №	Групповая работа.
28	03.12		Практическая работа.	2	Генерирование идеи создания новой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа.
29	08.12		Практическая работа.	2	Проработка идеи создания новой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа.
30	10.12		Практическая работа.	2	Разработка дизайн-концепции новой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа.
31	15.12		Лекция. Показ презентации	2	Проработка дизайн-концепции новой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа.
32	17.12		Практическая работа.	2	Разработка предварительного эскиза игрушки.	Кабинет №	Групповая работа.
33	22.12		Практическая работа.	2	Доработка предварительного эскиза игрушки.	Кабинет №	Групповая работа.
34	24.12		Опрос	2	Предварительная презентация дизайн-концепции игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Круглый стол
35	29.12		Опрос	2	Итоговое занятие	Кабинет №	Выставка работ.

Содержание изучаемого курса

Раздел 1. Кейс №1. «Что такое промышленный дизайн?».

Тема 1.1. Вводное занятие.

Теория: Понятие промышленного дизайна. История развития промышленного дизайна. Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики и вычислительной техники.

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

Тема 1.2. Стадии дизайн-процесса.

Теория: Этапы проектирования в промышленном дизайне.

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

Раздел 2. Кейс №2. «Введение в предметный скетчинг, основы перспективы».

Тема 2.1. Скетчинг как стадия дизайн-процесса.

Теория: Изучение скетчинга, как одного из основных этапов проектирования.

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

Тема 2.2. Изучение различных типов линий.

Теория: Изучение различных типов линий, используемых в рисунке.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с помощью различных линий простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.3. Изучение работы фломастерами.

Теория: Изучение основ работы фломастерами в рисунке.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с использованием фломастеров на листе формата А3.

Тема 2.4. Изучение различных видов штриховки.

Теория: Изучение различных типов штриховки, используемых в рисунке.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с помощью различных штриховок простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.5. Изучение техники работы цветными карандашами.

Теория: Изучение техники работы цветными карандашами в рисунке.

Практика: Построение композиции на заданную тему с использованием цветных карандашей на листе формата А3.

Тема 2.6. Изучение техники работы пастелью.

Теория: Изучение техники работы пастелью, используемого в рисунке.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с помощью пастели на листе формата А3.

Тема 2.7. Изучение цветового круга, основных и дополнительных цветов.

Теория: Изучение принципов построения цветового круга, основных и дополнительных цветов.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с применением основных цветов цветового круга на листе формата А3.

Тема 2.8. Изучение техник работы акварелью.

Теория: Изучение техник работы акварелью, применяемых в живописи.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с применением одной из акварельных техник на листе формата А3.

Тема 2.9. Изучение работы акварелью в технике «по сырому».

Теория: Изучение работы акварелью в технике «по сырому», применяемой в живописи.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с применением техники «по сырому» на листе формата А3.

Тема 2.10. Изучение техник работы гуашью.

Теория: Изучение техник работы гуашью, применяемых в живописи.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с применением одной из известных техник работы гуашью на листе формата А3.

Тема 2.11. Изучение работы гуашью в технике «монотипия».

Теория: Изучение работы гуашью в технике «монотипия», применяемой в живописи.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с применением техники «монотипия» на листе формата А3.

Тема 2.12. Изучение техник работы тушью.

Теория: Изучение техник работы тушью, применяемой в графике.

Практика: Выполнение композиции на заданную тему с применением одной из техник работы тушью на листе формата А3.

Тема 2.13. Построение фигуры в объеме. Куб.

Теория: Изучение перспективы на примере построения простой объемной геометрической фигуры (куба).

Практика: Построение простой объемной геометрической фигуры (куба) простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.14. Завершение построения фигуры в объеме. Куб.

Теория: Продолжение изучения перспективы на примере построения простой объемной геометрической фигуры (куба).

Практика: Завершение построения и проверка правильности построения простой объемной геометрической фигуры (куба) простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.15. Построение фигуры в объеме. Цилиндр.

Теория: Изучение перспективы круглых тел на примере построения простой объемной геометрической фигуры (цилиндра).

Практика: Построение простой объемной геометрической фигуры (цилиндра) простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.16. Завершение построения фигуры в объеме. Цилиндр.

Теория: Продолжение изучения перспективы на примере построения простой объемной геометрической фигуры (цилиндра).

Практика: Завершение построения и проверка правильности построения простой объемной геометрической фигуры (цилиндра) простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.17. Передача светотени.

Теория: Изучение передачи светотени на примере рисунка куба.

Практика: Передача светотени с помощью штриховки простой объемной геометрической фигуры (куба) простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.18. Завершение передачи светотени на рисунке.

Теория: Изучение передачи светотени на примере рисунка куба.

Практика: Передача светотени с помощью штриховки простой объемной геометрической фигуры (куба) простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.19. Изучение построение предметов в перспективе.

Теория: Разработка эскиза объекта дизайна по выбору обучающегося.

Практика: Построение перспективного изображения выбранного обучающимся предмета дизайна простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.20. Завершение построения предметов в перспективе.

Теория: Разработка эскиза объекта дизайна по выбору обучающегося.

Практика: Построение перспективного изображения выбранного обучающимся предмета дизайна простым карандашом на листе формата А3.

Тема 2.21. Изучение передачи материала на рисунке.

Теория: Изучение способов передачи материалов на эскизе объекта дизайна.

Практика: Передача материала выбранного обучающимся предмета дизайна с помощью цветной графики на листе формата А3.

Тема 2.22. Завершение передачи материала на рисунке.

Теория: Изучение способов передачи материалов на эскизе объекта дизайна.

Практика: Передача материала выбранного обучающимся предмета дизайна с помощью цветной графики на листе формата А3. Завершение рисунка.

Раздел 3. Кейс №3. «Основные тренды в индустрии игрушек».

Тема 3.1. Изучение основных трендов в индустрии игрушек.

Теория: Изучение основных трендов в индустрии игрушек. Лекция о мировой игрушечной индустрии. Знания, необходимые при разработке дизайна игрушек.

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

Тема 3.2. Интересный кейс большого мирового игрушечного бренда.

Теория: Изучение примера «кейса» компании Hasbro.

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

Раздел 4. Кейс №4. «Моя игрушка. Идея».

Тема 4.1. Выявление потребностей, генерация идей и исследования.

Теория: Изучение способов генерации идей и выявления потребностей человека.

Практика: Просмотр презентации. Практика применения методов генерации идей.

Тема 4.2. Генерирование идеи создания новой игрушки.

Теория: Генерирование идеи создания новой игрушки с помощью одного из методов генерации идей.

Практика: Разработка идеи новой игрушки на листе формата А3 в виде схемы.

Тема 4.3. Проработка идеи создания новой игрушки.

Теория: Доработка идеи создания новой игрушки с помощью одного из методов генерации идей.

Практика: Доработка идеи новой игрушки на листе формата А3 в виде схемы.

Тема 4.4. Разработка дизайн-концепции новой игрушки.

Теория: Разработка дизайн-концепции новой игрушки как результата генерирования идеи.

Практика: Разработка дизайн-концепции новой игрушки в виде ее описания.

Тема 4.5. Проработка дизайн-концепции новой игрушки.

Теория: Доработка дизайн-концепции новой игрушки как результата генерирования идеи.

Практика: Доработка дизайн-концепции новой игрушки в виде ее описания.

Тема 4.6. Разработка предварительного эскиза игрушки.

Теория: Разработка предварительного эскиза игрушки.

Практика: Разработка предварительного эскиза игрушки на листе А3 с применением ранее изученного правила построения перспективы.

Тема 4.7. Доработка предварительного эскиза игрушки.

Теория: Доработка предварительного эскиза игрушки.

Практика: Доработка предварительного эскиза игрушки на листе А3 с применением ранее изученного правила построения перспективы.

Тема 4.8. Предварительная презентация дизайн-концепции игрушки.

Теория: Изучение правил разработки презентации проекта. Подготовка предварительной презентации дизайн-концепции игрушки.

Практика: Знакомство с правилами составления презентации. Знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint. Представление разработанной дизайн-концепции игрушки.

Раздел 5. Итоговое занятие.

Тема 5.1. Подведение итогов.

Теория: Тестирование по освоенным кейсам.

Практика: Создание выставки выполненных в различных техниках работ.

2 модуль – Стартовый.

Учебный план

N п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Кейс№1 «Моя игрушка. Эскиз».	16	1	15	педагогическое наблюдение
2	Кейс№2 «Моя игрушка. 2d-модель».	20	10	10	Педагогическое наблюдение
3	Кейс№3 «Моя игрушка. Прототип».	22	2	20	Педагогическое наблюдение, круглый стол
4	Кейс№4 «Моя игрушка. Презентация».	16	6	10	Педагогическое наблюдение, защита проекта
5	Аттестация.	4	2	2	Тестирование
6	Итоговое занятие	2	1	1	Педагогическое наблюдение,

					выставка
7	Итого	80	22	58	

Календарный учебный график

№ п/п	Число/Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	12.01		Просмотр презентации. Лекция. Практическая работа.	2	Скетчинг как стадия дизайн-процесса. Правильная поза, чтобы создавать идеальные скетчи.	Кабинет №	Устный опрос. Групповая работа.
2	14.01		Практическая работа.	2	Разработка эскиза дизайна игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
3	19.01		Практическая работа.	2	Разработка эскиза дизайна игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
4	21.01		Практическая работа.	2	Разработка эскиза дизайна игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
5	26.01		Практическая работа.	2	Разработка эскиза дизайна игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
6	28.01		Практическая работа.	2	Разработка эскиза дизайна игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
7	22.09		Практическая работа.	2	Доработка эскиза дизайна игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
8	02.02		Практическая работа.	2	Утверждение эскиза дизайна	Кабинет №	Групповая работа.

					игрушки.		Самостоятельная работа.
9	04.02		Лекция. Практическая работа.	2	Принципы работы в программе по 2d-моделированию Corel Draw	Кабинет №	Устный опрос.
10	09.02		Практическая работа.	2	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
11	11.02		Практическая работа.	2	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
12	16.02		Практическая работа.	2	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
13	18.02		Практическая работа.	2	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
14	25.02		Практическая работа.	2	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
15	02.03		Практическая работа.	2	Разработка дизайна игрушки в программе по	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.

					2d- моделированию Corel Draw		
16	04.03		Практическая работа.	2	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d- моделированию Corel Draw	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельн ая работа.
17	09.03		Практическая работа.	2	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d- моделированию Corel Draw	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельн ая работа.
18	11.03		Практическая работа.	2	Доработка дизайна игрушки в программе по 2d- моделированию Corel Draw		Групповая работа. Самостоятельн ая работа.
19	16.03		Просмотр презентации. Лекция. Практическая работа.	2	Прототипирова ние как стадия дизайн- процесса.	Кабинет №	Самоконтроль. Групповая работа. Самостоятельн ая работа.
20	18.03		Просмотр презентации. Лекция. Практическая работа.	2	Техники работы с гофрокартоном.	Кабинет №	Самоконтроль. Групповая работа. Самостоятельн ая работа.
21	23.03		Практическая работа.	2	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельн ая работа.
22	25.03		Практическая работа.	2	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельн ая работа.
23	30.03		Практическая работа.	2	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельн ая работа.
24	01.04		Практическая	2	Разработка прототипа	Кабинет №	Групповая работа.

			работа.		проектируемой игрушки.		Самостоятельная работа.
25	06.04		Практическая работа.	2	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
26	08.04		Практическая работа.	2	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
27	13.04		Практическая работа.	2	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
28	15.04		Практическая работа.	2	Тестирование прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
29	20.04		Практическая работа.	2	Доработка прототипа по результатам тестирования.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
30	22.04		Лекция. Показ презентации. Практическая работа.	2	Принципы создания презентации. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
31	27.04		Практическая работа.	2	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
32	29.04		Практическая работа.	2	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
33	04.05		Практическая работа.	2	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.

					PowerPoint.		
34	06.05		Практическая работа.	2	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
35	11.05		Практическая работа.	2	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
36	13.05		Практическая работа.	2	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
37	18.05		Практическая работа.	2	Доработка презентации дизайн-проекта PowerPoint.	Кабинет №	Групповая работа. Самостоятельная работа.
38	20.05		Опрос	2	Показ презентаций и защита проектов.	Кабинет №	Защита проекта. Групповая работа.
39	25.05		Опрос	2	Аттестация итоговая	Кабинет №	Тестирование
40	27.05		Опрос	2	Итоговое занятие	Кабинет №	Выставка работ.

Содержание изучаемого курса

Раздел 1. Кейс №1. «Моя игрушка. Эскиз».

Тема 1.1. Скетчинг как стадия дизайн-процесса.

Теория: Понятие скетчинга, как стадии дизайн-процесса. Правильная поза, чтобы создавать идеальные скетчи.

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

Тема 1.2. Разработка эскиза дизайна игрушки.

Теория: Начало разработки эскиза дизайна игрушки на основании ранее утвержденной дизайн-концепции.

Практика: Разработка сформировавшимися командами нескольких вариантов эскиза дизайна игрушки простым карандашом на листе формата А3.

Тема 1.3. Разработка эскиза дизайна игрушки.

Теория: Разработка эскиза дизайна игрушки на основании ранее утвержденной дизайн-концепции.

Практика: Разработка сформировавшимися командами нескольких вариантов эскиза дизайна игрушки в цвете на листе формата А3.

Тема 1.4. Разработка эскиза дизайна игрушки.

Теория: Разработка эскиза дизайна игрушки на основании ранее утвержденной дизайн-концепции.

Практика: Выбор лучшего варианта эскиза и проработка его простым карандашом на листе формата А3.

Тема 1.5. Разработка эскиза дизайна игрушки.

Теория: Разработка эскиза дизайна игрушки на основании ранее утвержденной дизайн-концепции.

Практика: Проработка лучшего варианта эскиза простым карандашом на листе формата А3.

Тема 1.6. Разработка эскиза дизайна игрушки.

Теория: Разработка эскиза дизайна игрушки на основании ранее утвержденной дизайн-концепции.

Практика: Проработка лучшего варианта эскиза в цвете на листе формата А3.

Тема 1.7. Доработка эскиза дизайна игрушки.

Теория: Доработка эскиза дизайна игрушки на основании ранее утвержденной дизайн-концепции.

Практика: Проработка лучшего варианта эскиза в цвете на листе формата А3.

Тема 1.8. Утверждение эскиза дизайна игрушки.

Теория: Утверждение эскиза дизайна игрушки, разработанного на основании дизайн-концепции.

Практика: Презентация эскизов командами, обсуждение, выработка окончательного варианта эскиза.

Раздел 2. Кейс №2. «Моя игрушка. 2d-модель».

Тема 2.1. Принципы работы в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Правила оформления эскизных чертежей. Раскладка эскизного решения игрушки на чертежи.

Практика: Знакомство с программой по 2d-моделированию Corel Draw и ее основных инструментов рисования.

Тема 2.2. Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Раскладка эскизного решения игрушки на чертежи. Начало разработки дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Практика: Отрисовка сформировавшимися командами эскиза игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью различных линий.

Тема 2.3. Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw в соответствии с эскизом.

Практика: Отрисовка сформировавшимися командами эскиза игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью различных фигур.

Тема 2.4. Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Продолжение разработки дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw в соответствии с эскизом.

Практика: Отрисовка сформировавшимися командами эскиза игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью различных заливок.

Тема 2.5. Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Продолжение разработки дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw в соответствии с эскизом.

Практика: Отрисовка сформировавшимися командами эскиза игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью различных эффектов.

Тема 2.6. Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Продолжение разработки дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw в соответствии с эскизом.

Практика: Отрисовка сформировавшимися командами эскиза игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью эффектов.

Тема 2.7. Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Продолжение разработки дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw в соответствии с эскизом.

Практика: Отрисовка сформировавшимися командами эскиза игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью различных линий.

Тема 2.8. Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Продолжение разработки дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw в соответствии с эскизом.

Практика: Отрисовка сформировавшимися командами эскиза игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью различных линий.

Тема 2.9. Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Продолжение разработки дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw в соответствии с эскизом.

Практика: Отрисовка сформировавшимися командами эскиза игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью различных линий.

Тема 2.10. Доработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.

Теория: Доработка дизайна упаковки в программе по 2d-моделированию Corel Draw в соответствии с эскизом.

Практика: Доработка сформировавшимися командами эскиза упаковки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью с применением заливок.

Раздел 3. Кейс №3. «Моя игрушка. Прототип».

Тема 3.1. Прототипирование как стадия дизайн-процесса.

Теория: Изучение понятия «прототипирование».

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

Тема 3.2. Техники работы с гофрокартоном.

Теория: Освоение техник работы с гофрокартоном как метода прототипирования.

Практика: Начало работы в гофрокартоне, формирование заготовок для прототипов игрушек.

Тема 3.3. Разработка прототипа проектируемой игрушки.

Теория: Разработка прототипа проектируемой игрушки из гофрокартона.

Практика: Работа с гофрокартоном, формообразование.

Тема 3.10. Тестирование прототипа проектируемой игрушки.

Теория: Тестирование прототипа проектируемой игрушки.

Практика: Проведение различных тестов разработанных прототипов игрушек, составление карты доработок.

Тема 3.11. Доработка прототипа по результатам тестирования.

Теория: Доработка прототипа по результатам тестирования.

Практика: Внесение изменений в разработанные прототипы по результатам тестирования.

Раздел 4. Кейс №4. «Моя игрушка. Презентация».

Тема 4.1. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.

Теория: Принципы создания презентации. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.

Практика: Освоение принципов создания презентации. Знакомство с программой PowerPoint.

Тема 4.2. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

Практика: Разработка группами обучающихся презентации проекта объекта дизайна в программе Microsoft Office PowerPoint.

Тема 4.3. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

Практика: Разработка группами обучающихся презентации проекта объекта дизайна в программе Microsoft Office PowerPoint.

Тема 4.4. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

Практика: Разработка группами обучающихся презентации проекта объекта дизайна в программе Microsoft Office PowerPoint.

Тема 4.5. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

Практика: Разработка группами обучающихся презентации проекта объекта дизайна в программе Microsoft Office PowerPoint.

Тема 4.6. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

Практика: Разработка группами обучающихся презентации проекта объекта дизайна в программе Microsoft Office PowerPoint.

Тема 4.7. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе PowerPoint.

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

Практика: Разработка группами обучающихся презентации проекта объекта дизайна в программе Microsoft Office PowerPoint.

Тема 4.8. Презентация проекта.

Теория: Доработка презентации проекта.

Практика: Доработка группами обучающихся презентации проекта объекта дизайна в программе Microsoft Office PowerPoint.

Раздел 5. «Аттестация».

Тема 5.1. Презентация проекта.

Теория: Показ презентации проекта.

Практика: Защита дизайн-проекта «Моя игрушка» в виде презентации в программе Microsoft Office PowerPoint.

Тема 5.2. Тестирование.

Итоговая аттестация проводится в форме тестирования по освоенным кейсам.

Раздел 6. «Выставка».

Тема 6.1. Подведение итогов.

Теория: Выставка работ.

Практика: Создание обучающимися выставки разработанных объектов дизайна.

Методическое обеспечение

1. Проектная деятельность в ходе реализации программы

Одним из направлений работы в программе является проектная деятельность обучающихся.

Одним из средств раскрытия творческих способностей воспитанников в ходе обучения является подготовка и проработка проектов. Обучение детей самопрезентации, развитие умения отвечать на вопросы придает программе «Азбука дизайна» гуманитарный «оттенок», позволяя раскрыться тем детям, которые в будущем не обязательно станут инженерами.

Для успешной реализации творческих проектов дети учатся:

- грамотно и продуманно формулировать проблемы (с учетом ее актуальности и масштабов);

- изучать и применять различные методы поиска решения проблемы;
- распределять ответственность и обязанности среди участников команды, устанавливать деловые взаимоотношения в команде и вне ее;
- выделять этапы работы над проектом, определять четкие временные рамки (основы тайм-менеджмента окажут детям неоценимую помощь не только в проектах в сфере робототехники, но и в дальнейшей жизни);
- проводить презентации проектов, отвечать на вопросы и вести дискуссию, чтобы дети не терялись и могли достойно представить свой проект зрителям и судьям.

2. Методическое обеспечение программы

Используемые педагогические технологии:

2.1. Технология личностно-ориентированного обучения, целью которой является развитие индивидуальных познавательных способностей каждого учащегося, его возможностей для самоопределения и самореализации. Основными принципами являются:

- принцип развития – не только «занятие для всех», но и «занятие для каждого»;

- принцип психологической комфортности - снятие всех стрессообразующих факторов процесса обучения.

Эта технология опирается на жизненный субъективный опыт учащегося и его преобразование путем включения детей в жизнетворчество.

2.2. Технология дифференцированного обучения предполагает обучение каждого на уровне его возможностей и способностей, приспособление обучения к уровню развития групп учащихся.

2.3. Здоровьесберегающие технологии

Здоровьесберегающие образовательные технологии решают задачи сохранения и укрепления здоровья сегодняшних учащихся, что позволит им вырастить и воспитать здоровыми собственных детей.

Здоровьесберегающие образовательные технологии можно рассматривать и как совокупность приемов, форм и методов организации обучения учащихся без ущерба для их здоровья, и как качественную характеристику любой педагогической технологии по критерию ее воздействия на здоровье учащихся и педагогов.

Основными целями здоровьесбережения на занятиях являются следующие: создание организационно - педагогических, материально – технических, санитарно – гигиенических и других условий здоровьесбережения, учитывающих индивидуальные показатели состояния учащихся;

Применение технологий позволяет сберечь здоровье учащихся, особенно при работе на компьютере – применение гимнастики для глаз, различные физкультминутки.

2.4. Информационно-коммуникационные технологии.

Успешность работы педагога сегодня оценивается уровнем сформированности личностных качеств обучающихся, способных к самостоятельной творческой деятельности, владеющей современными информационными и коммуникационными технологиями (ИКТ). Это обуславливается рядом факторов:

✓ во-первых, человек, умеющий работать с необходимыми в повседневной жизни информационными системами и телекоммуникационными сетями, обладающий информационной культурой приобретает не только новые инструменты деятельности, но и новое мировоззрение;

✓ во-вторых, владея опытом творческой деятельности, он находится в более выгодном положении по отношению к людям, которые пользуются стандартными, устоявшимися методами;

✓ в-третьих, он способен повышать свой интеллектуальный уровень, развивать и внедрять прогрессивные технологии, саморазвиваться в любом образовательном направлении.

Применение ИКТ предоставляет обучающимся новые средства обучения и познания; открывает доступ к разнообразным источникам информации; дает совершенно новые возможности для реализации своих творческих способностей, обретения и закрепления различных навыков; позволяет реализовывать принципиально новые формы с применением средств мультимедиа и Интернет - технологий.

Можно достичь не только высокого качества знаний и оптимального уровня сформированности ИКТ компетенций обучающихся, но и в целом сформировать творчески активную личность обучающегося

- если создать систему непрерывного обучения ИКТ, предусматривающую как вертикальное, так и горизонтальное развитие компьютерной грамотности учащихся, позволяющую использовать информационные системы и телекоммуникационные сети в качестве средства развития творческой деятельности обучающихся;

- если системно применять на занятиях информационно-коммуникационные технологии (в том числе новые и сетевые);

- технология организации творческой деятельности построена на принципах личностно-ориентированного образования и имеет определенную структуру технологически последовательной системы форм, методов и средств, обеспечивающих деятельностное освоение содержания и непрерывное развитие творчества учащихся на конкурсах, олимпиадах, выставках, конференциях.

На занятиях детского объединения обучающиеся разрабатывают презентации, мультимедиа приложения, логотипы, изображения в графических редакторах.

2.5. Обучение в сотрудничестве.

2.6. Игровые технологии.

Используемые методы обучения:

- проектные методы обучения;
- игровые методы.

Основные виды деятельности:

- знакомство с Интернет-ресурсами, связанными с промышленным дизайном;
- проектная деятельность;
- работа в парах;
- работа в группах;

Формы работы, используемые на занятиях:

- беседа;
- ролевая игра;
- познавательная игра;

3. Методические рекомендации по проведению занятий

При проведении занятий педагог принимает для себя следующие утверждения:

- атмосфера доброжелательности на занятии - одно из главных требований к реализации программы.
- смена деятельности на занятии: от теории к практике, от бесед и рассказов к игре.
- новый материал краток и понятен, цель доступна каждому.
- выразительная наглядность - обязательное условие каждого занятия.
- на каждом занятии уделять большую часть времени практической деятельности.
- Педагогический подход к каждому обучающемуся - индивидуален.

Обеспечение образовательного процесса программно-методической документацией

- операционная система;
- файловый менеджер (в составе операционной системы или др.);
- браузер (в составе операционных систем);
- мультимедия проигрыватель (в составе операционной системы или др);
- антивирусная программа;
- программа-архиватор;
- программа интерактивного общения;
- интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.

- звуковой редактор;
- графическая программа Corel Draw.

Постоянное обновление книгопечатной продукции кабинета информатики, который включает:

- нормативные документы (методические письма Министерства образования и науки РФ, авторские учебные программы по информатике и пр.).

- учебно-методическую литературу (методические пособия, сборники задач и практикумы, сборники текстовых заданий для тематического и итогового контроля и пр.).

Комплект демонстрационных электронных плакатов «Организация рабочего места и техника безопасности».

В кабинете информатики организована библиотека электронных образовательных ресурсов, включающая:

- разработанные комплекты презентационных слайдов по курсу информатики;

- CD по информатике, содержащие информационные инструменты и информационные источники (творческие среды и пр.), содействующие переходу от репродуктивных форм учебной деятельности к самостоятельным, поисково-исследовательским видам работы, развитию умений работы с информацией, представленной в различных формах, формированию коммуникативной культуры учащихся;

- каталог электронных образовательных ресурсов, размещенных на федеральных образовательных порталах, дистанционных курсов, которые могут быть рекомендованы учащимся для самостоятельного изучения.

Дидактическое обеспечение:

Теоретический материал:

- Основные методы изучения векторной графики.
- Основные приемы работы в программах Microsoft Office PowerPoin, , Corel Draw.

Дидактический материал:

- презентация по теме «Что такое промышленный дизайн?»,
- презентация по теме «Стадии дизайн-процесса»,
- презентация по теме «Правила разработки презентации проекта»,

- презентация по теме «Выявление потребностей, генерация идей и исследования»,
- презентация по теме «Скетчинг как стадия дизайн-процесса»,
- презентация по теме «Теория построения перспективы»,
- презентация по теме «Правильная поза, чтобы создавать идеальные скетчи»,
- презентация по теме «Типы скетчей»,
- презентация по теме «Основные тренды в индустрии игрушек»,
- презентация по теме «Интересный кейс большого мирового игрушечного бренда»
- презентация по теме «Прототипирование как стадия дизайн-процесса»,
- презентация по теме «Техники работы с гофрокартоном».

- материалы по аттестации (тесты по программам, практические задания).

Техническое оснащение:

- компьютеров -10,
- мультимедийный проектор -1,
- сканер -1,
- принтер -1,
- колонки- 1,
- интерактивная доска,
- набор маркеров для дизайна В `СОРІС`
- .- заправки к маркерам профессиональным СОРІС

Список литературы

1. Абашеева Л. Н. Проектная деятельность одно из средств творческого саморазвития личности учащихся // Вестник Северо-Восточного федерального университета им. М.К. Аммосова. 2009. №4. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/proektnaya-deyatelnost-odno-iz-sredstv-tvorcheskogogosamorazvitiya-lichnosti-uchaschihsya> (дата обращения: 15.01.2017).
2. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Дет. лит., 1984
3. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
4. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги.- Ташкент, 1988
5. Горобец Людмила Николаевна «Метод проекта» как педагогическая технология // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2012. №2. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/metod-proekta-kakpedagogicheskaya-tehnologiya> (дата обращения: 15.01.2017).

6. Евдокимова Л.Н. Эстетико-педагогические условия развития творческого мышления младших школьников (диссертация). - Екатеринбург, 1998
7. Залогова Л.А. Компьютерная графика. Элективный курс: - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 г.
8. Компьютер в вашей школе. Учебное пособие. Творческое кооперативное объединение «АСТ». 129085, РФ, г. Москва, б-р
9. Лиштван З.В. Конструирование/ З.В. Лиштван. - М.: Просвещение, 2002
10. Лук Александр Наумович. Мышление и творчество. М., Политиздат, 1976. 144 с. (Философ. б-чка для юношества).
11. Немов Р.С. Психология: Учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений: В 3 кн. — 4-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. — Кн. 3: Психодиагностика. Введение в научное психологическое исследование с элементами математической статистики. — 640 с.
12. Сокольникова Н.М. «Изобразительное искусство: основы рисунка. 5 - 8 классы». Ч.1. - Обнинск : Титул, 2001.;
13. Сокольникова Н.М. «Изобразительное искусство: основы композиции. 5 - 8 классы». Ч.2. - Обнинск : Титул, 2001.
14. Сокольникова Н.М. «Изобразительное искусство: основы живописи. 5 - 8 классы». Ч.3. - Обнинск : Титул, 2001.;
15. Сокольникова Н.М. «Краткий словарь художественных терминов. Учебник по изобразительному искусству для 5 - 8 классов». - Обнинск: Титул, 2001.;
16. Сокольникова Н.М. «Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе» - М.: «Академия», 1999.
17. Туник Е.Е. Модифицированные креативные тесты Вильямса. - СПб: Речь, 2003. - 96 с.
18. KoosEissen, RoselienSteur «Sketching: Drawing Techniques for Product Designers» / Hardcover 2009.
19. Kevin Henry «Drawing for Product Designers(Portfolio Skills: Product Design)» / Paperback 2012
20. Rob Thompson «Product and Furniture Design(The Manufacturing Guides)»
21. Rob Thompson «Prototyping and Low-VolumeProduction (The Manufacturing Guides)»
22. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров
23. 100 новых главных принципов дизайна
24. Сожги свое портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах
25. Чему вас не научат в дизайн-школе
26. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу

27.. 1000 Product Designs: Form, Function, and Technology from Around the
World1
28.360° IndustrialDesign