

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ПОИСК»

Принята на заседании
методического совета
«__»__20__ г.
Протокол №__

Утверждаю:
Директор МБУ ДО ЦДО «Поиск»
_____В.Н. Михуля
Приказ №__ от «__»__20__ г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
технической направленности
«Азбука дизайна. Стартовый модуль»

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

Автор-составитель:
Пальянова Мария Николаевна,
педагог дополнительного образования

г. Нефтеюганск, 2025 г.

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. Стартовый модуль» 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. Стартовый модуль» 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:

- Указом Президента Российской Федерации от 07.05.2024 № 309 "О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года", Национальным проектом «Молодежь и дети», Федеральным проектом «Все лучшее детям»;

- Статьей 12 Федерального Закона от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Федеральным законом от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;

- Концепцией развития дополнительного образования в РФ до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р (в редакции от 15 мая 2023 г.);

- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года, утвержденной Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р.;

- Федеральным законом Российской Федерации от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»;

- Приказом Минпросвещения России от 27.07.2022г. №629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказом Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 30 июня 2020 г. № 845/369 «Об утверждении Порядка зачета организацией, осуществляющей образовательную деятельность, результатов освоения обучающимися учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), практики, дополнительных образовательных программ в других организациях, осуществляющих образовательную деятельность»;

- 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»;

- Письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 января 2022 года N ДГ-245/06 «Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»

- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3628-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Государственной программой Ханты-Мансийского автономного округа Югры «Развитие образования» утверждённой постановлением

Правительства Ханты-Мансийского автономного округа- Югры о 10.11.2023 № 550-п

- Концепцией персонифицированного финансирования системы дополнительного образования детей в Ханты-Мансийском автономном округе-Югре от 23.07.2018;

- Приказом Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры от 04.06.2016 №1224 «Об утверждении Правил персонифицированного финансирования дополнительного образования детей в ХМАО-Югре» (с изменениями от 12.08.2022 № 10-П-1692, 23.08.2022 №10-П-1765, 04.07. 2023 №10-П-1649, 16.01.2025 №10-П-41).

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 первоначальными навыками генерирования идей, эскизирования, прототипирования, представления и защиты своего проекта.

Направленность программы: техническая.

Актуальность программы.

Программа «Азбука дизайна. Стартовый модуль» ориентирована на развитие интереса детей к инженерно-техническим и информационным технологиям, научно-исследовательской и проектной деятельности, на подготовку профессионалов нового формата, обладающих актуальными компетенциями, с целью последующего наращивания кадрового потенциала в высокотехнологичных и наукоемких отраслях промышленности страны. Обучение по программам, являющихся основой данной практики, способствует развитию технических и творческих способностей, формированию логического мышления, а также умения генерировать идеи и реализовывать их в виде дизайн-проекта. Знания, полученные учащимися на

занятиях, актуальны и востребованы как на профессиональном, так и на бытовом уровне.

Новизна программы.

Новизна программы «Азбука дизайна. Стартовый модуль» заключается в том, что она позволяет разделить дополнительное образование технической направленности на инвариантную (минимально необходимую) и вариативную части. Кроме того, позволяет наполнить 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 программе предусмотрены как специально организованные теоретические и практические занятия, так и самостоятельная работа учащихся с оборудованием, которая может проходить под руководством педагога дополнительного образования.

В программе отводится много времени на индивидуальные и командные практические работы - проекты. При выполнении проекта учащийся проходит все этапы, которые присутствуют в реальном проектировании, начиная с эскизирования и заканчивая презентацией проекта. Такое поэтапное выполнение задания как раз и вводит обучающегося в профессию дизайнера и архитектора!

В основе данной программы лежат идеи: интеграции образования, использовании цифровых технологий, развивающего обучения, развития функциональной грамотности, индивидуальной навигации.

За основу взяты принципы Льва Выготского:

- важно не то, что ребенок уже умеет, а то, чему он может научиться;
- задача взрослых – помогать развиваться;
- у каждого ребенка есть желание учиться.

Программа «Азбука дизайна. Стартовый модуль» отличается от других тем, что:

- реализация программы позволяет обучающимся ощутить творчество в работе от «идеи» до её «реализации»;
- поэтапное формирование универсальных учебных действий, получение современных компетенций происходит через прохождение основных этапов технического творчества: эскизирование, техническое моделирование и конструирование, 3d-моделирование, компьютерный дизайн и другие;
- формирует особую развивающую образовательную среду,

состоящую из образовательных событий, практик по созданию творческих и исследовательских проектов, хакатонов.

В 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.

Обучение

Цель программы: создание благоприятных условий для развития креативных и технических способностей детей и формирования профессионального самоопределения учащихся.

Задачи программы

Предметные:

- дать представление об основах дизайна;
- сформировать предпрофессиональные инженерные компетенции;
- научить решать инженерные, конструкторские задачи;
- сформировать навыки проектной деятельности;
- познакомить с назначениями и функциями программ по 2d и 3d-моделированию;
- освоить специальную терминологию;
- развивать навыки компьютерной грамотности.

Метапредметные:

- развивать творческие, технические, изобретательские способности детей;
- содействовать формированию у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления.
- развить умение видеть проблематику в окружающем мире;
- способствовать развитию образного, логического, креативного мышления воспитанников;
- научить детей коммуникативной, организаторской и презентационной деятельности;

- развивать функциональную грамотность – базовые умения действовать в типовых жизненных ситуациях в меняющихся социально-экономических условиях (читательская, математическая, естественнонаучная, финансовая, правовая, информационная, медиа и др.);

Личностные:

- формировать мотивационно-ценностную ориентацию (мотивация достижения, ценностные ориентации, уровень притязаний, самооценка);
- развивать у учащихся потребность в самореализации, саморазвитии, самосовершенствовании;
- развивать у детей аккуратность, силу воли, самостоятельность, внимательность, усидчивость, стремление к достижению целей;
- формировать у учащихся навыки планирования деятельности по времени;
- способствовать 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 закладывается интерес к различным направлениям творческой деятельности (вокал, танцы, рисование, конструирование и т.д.). Дополнительная общеразвивающая программа технической направленности «Азбука дизайна. Стартовый модуль» предназначена для детей, увлекающихся рисованием и конструированием.

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 - 10, максимальное - 30 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 (108 ч.).

Режим занятий

Занятия проходят 2 раза в неделю по 1,5 академических часа с 10-минутным перерывом.

Формы занятий

Формы обучения: групповая, в паре, индивидуальная.

Минимальное количество учащихся в группе - 10, максимальное - 30 учащихся.

Планируемые результаты

После освоения программы технической направленности «Азбука дизайна. Стартовый модуль» 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;
- применять полученные знания и умения в своей реальной жизни;

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 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.

Учебный план.

Модуль 1.

N п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Кейс №1. «Что такое промышленный дизайн?».	3	1,5	1,5	Анкетирование, педагогическое наблюдение.
2	Кейс №2«Введение в предметный скетчинг, основы перспективы».	33	9	24	Педагогическое наблюдение
3	Кейс №3 «Моя игрушка. Идея».	12	3	9	Педагогическое наблюдение, круглый стол
4	Промежуточная аттестация	1,5	0	1,5	Творческое задание
5	Итоговое занятие	1,5	0	1,5	Выставка
6	Итого	51	13,5	37,5	

Календарный учебный график

№ п/п	Число/Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	03.09		Просмотр презентации. Лекция.	1,5	Вводное занятие. Понятие промышленного дизайна. История развития промышленного дизайна.	Кабинет № 310	Анкетирование.
2	05.09		Просмотр презентации. Лекция	1,5	Стадии дизайн-процесса.	Кабинет № 310	Устный опрос.
3	10.09		Просмотр презентации. Лекция	1,5	Скетчинг как стадия дизайн-процесса.	Кабинет № 310	Устный опрос.
4	12.09		Практическая работа.	1,5	Изучение различных типов линий.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа.
5	17.09		Практическая работа.	1,5	Изучение работы фломастерами.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа.
6	19.09		Практическая работа.	1,5	Изучение различных типов штриховки.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа.
7	24.09		Практическая работа.	1,5	Изучение техники работы цветными карандашами.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа.
8	26.09		Практическая работа.	1,5	Изучение техники работы пастелью.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа. Самоконтроль.
9	01.10		Просмотр презентации Лекция	1,5	Изучение цветового круга, основных и дополнительных цветов.	Кабинет № 310	Устный опрос
10	03.10		Практическая работа.	1,5	Изучение техник работы акварелью.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
11	08.10		Практическая работа.	1,5	Изучение работы акварелью в	Кабинет № 310	Самостоятельная работа

					технике «по сырому».		
12	10.10		Практическая работа.	1,5	Изучение техник работы гуашью.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
13	15.10		Практическая работа.	1,5	Изучение работы гуашью в технике «монотипия».	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
14	17.10		Практическая работа.	1,5	Изучение техник работы тушью	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
15	22.10		Лекция. Практическая работа.	1,5	Построение фигуры в объеме. Куб	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
16	24.10		Практическая работа.	1,5	Завершение построения фигуры в объеме. Куб.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
17	29.10		Практическая работа.	1,5	Построение фигуры в объеме. Цилиндр.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
18	31.10		Практическая работа.	1,5	Завершение построения фигуры в объеме. Цилиндр.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа. Тестирование
19	05.11		Лекция. Практическая работа.	1,5	Изучение передачи светотени на рисунке.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
20	07.11		Практическая работа.	1,5	Завершение передачи светотени на рисунке.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
21	12.11		Практическая работа.	1,5	Изучение построения предметов в перспективе.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
22	14.11		Практическая работа.	1,5	Завершение построения предметов в перспективе.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
23	19.11		Практическая работа.	1,5	Изучение передачи материала на рисунке.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа

24	21.11		Практическая работа.	1,5	Завершение передачи материала на рисунке.	Кабинет № 310	Самостоятельная работа
25	26.11		Лекция. Показ презентации.	1,5	Изучение основных трендов в индустрии игрушек.	Кабинет № 310	Устный опрос
26	28.11		Лекция. Показ презентации.	1,5	Интересный кейс большого мирового игрушечного бренда.	Кабинет № 310	Устный опрос
27	03.12		Лекция. Показ презентации. Практическая работа.	1,5	Выявление потребностей, генерация идей и исследования.	Кабинет № 310	Групповая работа.
28	05.12		Практическая работа.	1,5	Генерирование идеи создания новой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа.
29	10.12		Практическая работа.	1,5	Проработка идеи создания новой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа.
30	12.12		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайн-концепции новой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа.
31	17.12		Лекция. Показ презентации	1,5	Проработка дизайн-концепции новой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа.
32	19.12		Практическая работа.	1,5	Разработка предварительного эскиза игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа.
33	24.12		Промежуточная аттестация.	1,5	Генерация идей методом «Скрещивание»	Кабинет № 310	Творческое задание.
34	26.12		Итоговое занятие.	1,5	Доработка предварительного эскиза игрушки.	Кабинет № 310	Выставка работ.

Содержание

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

1.1. Тема «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. Анкетирование методом «Друдлы»

1.2. Тема «Стадии дизайн-процесса».

Теория: Этапы проектирования в промышленном дизайне.

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

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

2.1. Тема «Скетчинг как стадия дизайн-процесса».

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

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

2.2. Тема «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.

2.3. Тема «Изучение работы фломастерами».

Теория: Изучение основ работы фломастерами в рисунке.

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

2.4. Тема «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.

2.5. Тема «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.

2.6. Тема «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.

2.7. Тема «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.

2.8. Тема «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.

2.9. Тема «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.

2.10. Тема «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.

2.11. Тема «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.

2.12. Тема «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.

2.13. Тема «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.

2.14. Тема «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.

2.15. Тема «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.

2.16. Тема «Завершение построения фигуры в объеме. Цилиндр».

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

Практика: Завершение построения и проверка правильности построения простой объемной геометрической фигуры (цилиндра) простым карандашом на листе формата А3. Проведение тестирования по теме освоения построения простых геометрических фигур в перспективе.

2.17. Тема «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.

2.18. Тема «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.

2.19. Тема «Изучение 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.

2.20. Тема «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.

2.21. Тема «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.

2.22. Тема «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. «Моя игрушка. Идея».

3.1. Тема «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.

3.2. Тема «Интересный кейс большого мирового игрушечного бренда».

Теория: Изучение примера «кейса» компании Hasbro.

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

3.3. Тема «Выявление потребностей, генерация идей и исследования».

Теория: Изучение способов генерации идей и выявления потребностей человека.

Практика: Просмотр презентации. Практика применения методов генерации идей.

3.4. Тема «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.

3.5. Тема «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.

3.6. Тема «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.

3.7. Тема «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.

3.8. Тема «Разработка предварительного эскиза игрушки».

Теория: Разработка предварительного эскиза игрушки.

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

Раздел 4. Промежуточная аттестация».

4.1. Тема «Промежуточная аттестация».

Теория: Творческое задание: «Генерация идей методом «Скрещивание»

Практика: На рабочих карточках рисуются любые существующие предметы промышленного дизайна. Затем карточки по две штуки наклеиваются на «Карту инновационных идей». Мысленно объединяются два существующих нарисованных предмета в один совершенно новый и рисуются в поле «Моя новая идея». А ниже описываете, как использовать новый предмет, его название и для кого он предназначен.

Раздел 5. Итоговое занятие.

5.1. Тема «Подведение итогов».

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

Практика: Создание выставки выполненных в различных техниках работ.

Учебный план. Модуль 2.

N п/п	Название раздела	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Кейс№1 «Моя игрушка. Эскиз».	6	1,5	4,5	педагогическое наблюдение
2	Кейс№2 «Моя игрушка. 2d-модель».	18	7,5	10,5	Педагогическое наблюдение
3	Кейс№3 «Моя игрушка.	16,5	1,5	15	Педагогическое наблюдение,

	Прототип».				круглый стол
4	Кейс №4 «Моя игрушка. Презентация».	12	4,5	7,5	Педагогическое наблюдение
5	Итоговая аттестация.	3	1,5	1,5	Защита проекта
6	Итоговое занятие	1,5	0	1,5	Педагогическое наблюдение, выставка
8	Итого	57	18	39	

Календарный учебный график

№ п/п	Число/Месяц	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1	09.01		Просмотр презентации. Лекция. Практическая работа.	1,5	Скетчинг как стадия дизайн-процесса. Правильная поза, чтобы создавать идеальные скетчи.	Кабинет № 310	Устный опрос. Групповая работа.
2	14.01		Практическая работа.	1,5	Разработка эскиза дизайна игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
3	16.01		Практическая работа.	1,5	Доработка эскиза дизайна игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
4	21.01		Практическая работа.	1,5	Утверждение эскиза дизайна игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
5	23.01		Лекция. Практическая работа.	1,5	Принципы работы в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Устный опрос.

6	28.01		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
7	30.01		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
8	04.02		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
9	06.02		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
10	11.02		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
11	13.02		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
12	18.02		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.

					Adobe Illustrator		
13	20.02		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
14	25.02		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
15	27.02		Практическая работа.	1,5	Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
16	04.03		Практическая работа.	1,5	Доработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию Adobe Illustrator	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
17	06.03		Просмотр презентации. Лекция. Практическая работа.	1,5	Прототипирование как стадия дизайн-процесса.	Кабинет № 310	Самоконтроль. Групповая работа. Самостоятельная работа.
18	11.03		Просмотр презентации. Лекция. Практическая работа.	1,5	Техники работы с гофрокартоном.	Кабинет № 310	Самоконтроль. Групповая работа. Самостоятельная работа.
19	13.03		Практическая работа.	1,5	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
20	18.03		Практическая работа.	1,5	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.

21	20.03		Практическая работа.	1,5	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
22	25.03		Практическая работа.	1,5	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
23	27.03		Практическая работа.	1,5	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
24	01.04		Практическая работа.	1,5	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
25	03.04		Практическая работа.	1,5	Разработка прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
26	08.04		Практическая работа.	1,5	Тестирование прототипа проектируемой игрушки.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
27	10.04		Практическая работа.	1,5	Доработка прототипа по результатам тестирования.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
28	15.04		Лекция. Показ презентации. Практическая работа.	1,5	Принципы создания презентации. Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
29	17.04		Практическая работа.	1,5	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
30	22.04		Практическая работа.	1,5	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
31	24.04		Практическая работа.	1,5	Разработка презентации	Кабинет № 310	Групповая работа.

			работа.		дизайн-проекта игрушки в программе.		Самостоятельная работа.
32	29.04		Практическая работа.	1,5	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
33	06.05		Практическая работа.	1,5	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
34	08.05		Практическая работа.	1,5	Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
35	13.05		Практическая работа.	1,5	Доработка презентации дизайн-проекта.	Кабинет № 310	Групповая работа. Самостоятельная работа.
36	15.05		Опрос	1,5	Доработка презентации дизайн-проекта	Кабинет № 310	Защита проекта. Групповая работа.
37	20.05		Опрос	1,5	Аттестация итоговая Защита проекта.	Кабинет № 310	Защита проекта.
38	22.05		Опрос	1,5	Итоговое занятие	Кабинет № 310	Выставка работ.

Содержание изучаемого курса

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

1.1. Тема «Скетчинг как стадия дизайн-процесса».

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

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

1.2. Тема «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.

1.3. Тема «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.

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

1.4. Тема «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».

2.1. Тема «Принципы работы в программе по 2d-моделированию».

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

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

2.2.-2.11. Тема «Разработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию».

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

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

2.12. Тема «Доработка дизайна игрушки в программе по 2d-моделированию».

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

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

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

3.1. Тема «Прототипирование как стадия дизайн-процесса».

Теория: Изучение понятия «прототипирование».

Практика: Просмотр интерактивной презентации.

3.2. Тема «Техники работы с гофрокартоном».

Теория: Освоение техник работы с гофрокартоном как метода прототипирования.

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

3.3. – 3.9. Тема «Разработка прототипа проектируемой игрушки».

Теория: Разработка прототипа проектируемой игрушки из гофрокартона.

Практика: Работа с гофрокартоном, формообразование.

3.10. Тема «Тестирование прототипа проектируемой игрушки».

Теория: Тестирование прототипа проектируемой игрушки.

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

3.11. Тема «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».

4.1. Тема «Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе».

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

Практика: Освоение принципов создание презентации. Знакомство с программой.

4.2. Тема «Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе».

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

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

4.3. Тема «Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе».

Теория: Разработка презентации проекта в программе.

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

4.4. Тема «Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе».

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

Практика: Разработка группами обучающихся презентации проекта объекта дизайна в программе Canva.

4.5. Тема «Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе».

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

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

4.6. Тема «Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе».

Теория: Разработка презентации проекта в программе.

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

4.7. Тема «Разработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе».

Теория: Разработка презентации проекта в программе PowerPoint.

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

4.8. Тема «Доработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе».

Теория: Доработка презентации проекта.

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

4.9. Тема «Доработка презентации дизайн-проекта игрушки в программе».

Теория: Доработка презентации проекта.

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

Раздел 5. «Итоговая аттестация».

5.1. Тема «Презентация проекта».

Теория: Показ презентации проекта.

Практика: Защита дизайн-проекта «Моя игрушка» в виде презентации.

5.2. Тема «Итоговое занятие».

Теория: Выставка работ.

Практика: Создание обучающимися выставки разработанных объектов дизайна.

Воспитание

1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по программе являются:

1. Развитие общей культуры обучающихся через традиционные мероприятия объединения, выявление и работа с одаренными детьми;

2. Формирование и развитие личностного отношения детей к техническому творчеству, к собственным нравственным позициям и этике поведения в объединении;

3. Приобретение детьми опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе объединения, применение полученных знаний, организация активности детей, их ответственного поведения, создание, поддержка и развитие среды воспитания детей, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания программы.

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- воспитание интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям российской и мировой технической мысли;
- понимание значения технического творчества и технического конструирования в жизни российского общества;
- интерес к личностям конструкторов, архитекторов, дизайнеров;
- формирование ценностей авторства и участия в техническом творчестве; навыков определения достоверности и этики технических идей; отношения к влиянию технических процессов на природу; ценностей технической безопасности и контроля; отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;
- воспитание уважения к достижениям в технике своих земляков;
- развитие воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- формирование опыта участия в технических проектах и их оценки.

2. Формы и методы воспитания

Решение задач информирования детей, создания и поддержки воспитывающей среды общения и успешной деятельности, формирования межличностных отношений на основе российских традиционных духовных ценностей осуществляется на каждом из учебных занятий. В ходе учебных занятий в соответствии с предметным и метапредметным содержанием программы обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития,

творческой самореализации.

Ключевой формой воспитания детей при реализации программы является организация их взаимодействий в объединении, в подготовке и проведении мероприятий с участием родителей (законных представителей) (посещение различных выставок технического творчества, посещение различных встреч с художниками, дизайнерами, архитекторами), организация выставок, мастер-классов для учащихся центра дополнительного образования, родителей (подготовка к конкурсам, выставкам, участие в дискуссиях, в коллективных творческих делах, играх и проч.; участие в проектах и исследованиях). Итоговые мероприятия: выставки проектов, презентации проектов и исследований и т.д.)

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания: метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение), метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей); метод упражнений (приучения); методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей младшего/среднего/старшего возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного); метод переключения в деятельности; методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании; методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

3.Условия воспитания, анализ результатов

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на выездных базах, площадках, мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе. Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный

период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

4. Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Название события, мероприятия	Сроки	Форма проведения	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
1.	II Всероссийский детский творческий конкурс «Мир в семье - мир в стране»	Сентябрь 2025	Конкурс рисунков	Дипломы
2.	V Всероссийский детский экологический фестиваль с международным участием «ЭкоСказы «Роева ручья»	Ноябрь 2025	Конкурс рисунков	Дипломы
3.	Онлайн-викторина «Включайся!»	Март 2026	Онлайн-викторина	Сертификат
4.	Региональный этап Всероссийского конкурса экологических рисунков	Март 2026	Конкурс	Дипломы

Методическое обеспечение

1. Методы и приемы.

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. Стартовый модуль» 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.

Используемые педагогические технологии:

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

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.

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.

5. Обучение в сотрудничестве.

6. Игровые технологии.

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;

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.

2. Дидактическое обеспечение.

Теоретический материал:

- Основные методы изучения векторной графики.
- Основные приемы работы в программах Microsoft Office PowerPoint, Adobe Illustrator.

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).

3. Техническое обеспечение.

- компьютеры - 7,
- ноутбуки – 6,
- мультимедийный проектор -1,
- экран
- принтер -1,
- плоттер -1,
- 3д-принтер -1,
- набор маркеров для дизайна.

Обеспечение образовательного процесса программами.

- 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;
- программа Microsoft Office PowerPoin
- графическая программа Adobe Illustrator.

Интернет-ресурсы

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: <https://cyberleninka.ru/article/n/proektnaya-deyatelnost-odno-iz-sredstv-tvorcheskogo-samorazvitiya-lichnosti-uchaschihsya/viewer> (дата обращения: 24.03.2025).
2. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Дет. лит., 1984
<https://sheba.spb.ru/bib/altov-izobret.htm>
3. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги.- Ташкент, 1988
<http://megascans.ru/knigi/konstruirovanie/gagarin-b-g-konstruirovanie-iz-bumagi/>
4. Горобец Л. Н. «Метод проекта» как педагогическая технология // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 3: Педагогика и психология. 2012. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/metod-proekta-kak-pedagogicheskaya-tehnologiya/viewer> (дата обращения: 24.03.2025).
5. Евдокимова Л.Н. Эстетико-педагогические условия развития творческого мышления младших школьников (диссертация). - Екатеринбург, 1998
https://elar.rsvpu.ru/bitstream/123456789/27975/1/orr_2009_1_074.pdf
(дата обращения: 24.03.2025)