


Отдел образования администрации Ржаксинского района Тамбовской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ржаксинская средняя общеобразовательная школа №1
имени Героя Советского Союза Н.М. Фролова»
Ржаксинского района Тамбовской области

Рассмотрена на заседании методического
совета
Протокол № 1 от 16.06.2022г.

Директор МБОУ «Ржаксинская СОШ №1
им.Н.М.Фролова»  А.В. Леонов

Приказ № 140 от 16.06.2022г..



«Утверждаю»

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Студия дизайн-проектов»**

Стартовый уровень

Возраст обучающихся – 11-16 лет
Срок реализации программы: 2 года

Автор-составитель программы:
Воропаева Маргарита Ивановна –
педагог дополнительного образования

р.п. Ржакса, 2022

Отдел образования администрации Ржаксинского района Тамбовской области
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ржаксинская средняя общеобразовательная школа №1
имени Героя Советского Союза Н.М. Фролова»
Ржаксинского района Тамбовской области

Рассмотрена на заседании методического
совета
Протокол № 1 от 16.06.2022г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ « Ржаксинская СОШ №1
им.Н.М.Фролова» _____ А.В.Леонов

Приказ № 140 от 16.06.2022г..

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Студия дизайн-проектов»

Стартовый уровень

Возраст обучающихся – 11-16 лет
Срок реализации программы: 2 года

Автор-составитель программы:
Воропаева Маргарита Ивановна –
педагог дополнительного образования

р.п. Ржакса, 2022

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Ржаксинская средняя общеобразовательная школа №1 имени Героя Советского Союза Н.М. Фролова» Ржаксинского района Тамбовской области
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия дизайн-проектов» (базовый уровень)
3. Сведения об авторе-составителе:	
3.1. Ф.И.О., должность	Воропаева Маргарита Ивановна, педагог дополнительного образования
4. Сведения о программе:	
4.1. Нормативная база	<p>-Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;</p> <p>-письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 11.12.2006 №06-1844 «Примерные требования к программам дополнительного образования детей для использования в практической работе»;</p> <p>-приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.11.2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;</p> <p>-Указ Президента Российской Федерации от 01.06.2012 №761 «О национальной стратегии в интересах детей на 2012 – 2017 годы»;</p> <p>-Указ Президента Российской Федерации от 24.12.2014 №808 «Об утверждении Основ государственной культурной политики»;</p> <p>-Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31.03.2020г. № 678-р);</p> <p>-Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГОАУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015;</p> <p>-Устав МБОУ «Ржаксинская средняя общеобразовательная школа №1 имени Героя Советского Союза Н.М. Фролова» Ржаксинского района Тамбовской области</p> <p>- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование»;</p>
4.2. Область применения	Дополнительное образование
4.3. Направленность	объединения с использованием компьютерной техники (направленностей всего 6 ,компьютер относится к технической направленности)
4.4. Тип программы	Общеразвивающая
4.5. Вид программы	Дополнительная общеразвивающая программа
4.6. Возраст учащихся	11-16 лет
4.7. Продолжительность	2 года

обучения	
5. Рецензенты	

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия дизайн проектов» **имеет техническую направленность**. В ходе ее освоения дети приобщаются не только к информационной, художественно-эстетической культуре, но и развивают свое креативное мышление, знакомятся с интересными и нестандартными задачами реализации обыденных вещей, получают представление о практико-ориентированных возможностях информационно-коммуникационных технологий и приобретают навыки их использования.

Новизна программы

Новизна образовательной программы заключается в том, что данная программа достаточно универсальна, имеет большую практическую значимость. Она доступна обучающимся. Основывается на проектной деятельности с использованием компьютерных технологий.

Начинать изучение программы можно с любой темы; каждая из них имеет **техническую направленность**. Предлагаемая программа рассчитана на учащихся, которые стремятся не только развивать свои навыки в применении ИКТ-технологий, но и рассматривают проектную деятельность как средство получения дополнительных знаний о профессиях. Занятия в формате «студия» предусматривают воспитательные возможности разновозрастной общности, состоящей из **учащихся** различного возраста (11-16 лет).

При обучении акцент делается на развитие креативного мышления и способностей самостоятельно приобретать знания. Поэтому ведущими формами занятий могут быть исследовательские проекты, ролевые игры, компьютерное моделирование, работа с научно-популярной литературой, практические занятия, где будут использоваться педагогические технологии проблемного обучения.

Актуальность программы

Тема «Студия дизайн проектов» выбрана не случайно. Занятия станут универсальным средством познания окружающего мира его красоты и воспроизведения её через создание дизайн-проектов различной тематики. Умение работать с различными программами обработки графической информации, 3D-моделирования и т.п. на сегодняшний день это одна из самых актуальных проблем самобразования.

Кроме того, программный материал позволит более детально изучить многие вопросы имеющие практико-ориентированную направленность. Создания проекта, описывающие ситуации, с которыми учащиеся встречаются в реальной

жизни играют немаловажную роль в развитии кругозора, привития интереса к окружающему миру, ориентируют на выбор профессии, связанной со знанием законов проектирования и дизайна.

Педагогическая целесообразность программы

Педагогическая целесообразность данной программы объясняется тем, что её содержание дает возможность познакомиться не только с разными направлениями дизайна, но и предполагает работу над индивидуальными и коллективными проектами в студии дизайна как одной из форм развития интереса в проектно-художественном обучении детей с различными начальными данными. Каждый учащийся любого уровня подготовки и способностей в процессе обучения чувствует себя важным звеном общей цепи (системы), от которого зависит исполнение коллективной работы в целом.

Программа предусматривает доступность излагаемого материала для учащихся и планомерное развитие их интереса к современным ИКТ-технологиям.

Знания, получаемые в результате изучения программы, необходимы в жизненном и профессиональном самоопределении. Обучающиеся получают дополнительную информацию для участия в различных конкурсах, которые дадут шанс для самореализации своей творческой составляющей.

Отличительная особенность программы

Отличительной особенностью является то, что она знакомит с основными объектами труда дизайнера и дает возможность каждому ученику попробовать себя в разных видах деятельности, где применяются возможности базовых знаний дизайн-проектирования (архитектуре, инженерии, строительстве, журналистики), что поможет им в дальнейшем профессиональном выборе.

Адресат программы

Программа рассчитана и ориентирована на учащихся в возрасте 11-16 лет, имеющих художественно-творческую специфику и интересующихся современными видами компьютерного проектирования.

Условия набора учащихся: для обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе **стартового** уровня «Студия дизайн-проектов» принимаются все желающие без предварительного отбора.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на два года обучения с общим количеством часов - 72 часов (1-год обучения - 36 часов, 2-й год обучения 36 часов).

Формы и режим занятий: обучение по программе «Студия дизайн-проектов» **стартового** уровня проводится в очной форме и предусматривает проведение аудиторных и практических занятий, обобщение результатов, полученных универсальных учебных действий. Занятия проходят 1 раз в неделю

по 40 минут. Технология программы предусматривает проведение занятий по группам (10-15 человек). Состав группы постоянный.

Формы организации занятий: мини-лекции, беседы, диспуты, защита проектов, работа с применением ИКТ, выставка презентаций, самообучение (работа с информационным и методическим материалом).

Структура занятия

Занятия включают в себя организационную (анализ предыдущей деятельности, планирование и т.п.), теоретическую и практическую (отработка и закрепление полученных ЗУН, проектная деятельность) части.

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Основной **целью** данной программы является формирование у обучающихся представления о прикладных возможностях дизайн-проектирования, его месте в общечеловеческой культуре, а также о его практической значимости.

Задачи 1-го года обучения:

образовательные:

- обучить основам дизайна, проектной деятельности как применять на практике методики генерирования идей; методы дизайн-анализа и дизайн-исследования;
- познакомить с основными законами композиции;
- научить пользоваться законами цветоведения передавать с помощью света (цвета) характер формы;
- научить различать и характеризовать понятия: пространство, ракурс, воздушная перспектива;
- сформировать представления о влиянии цвета на восприятие формы объектов дизайна;
- формировать практические навыки работы в различных графических редакторах;
- научить презентовать свой проект.

развивающие:

- развивать конструкторскую смекалку, точность, аккуратность при построении изображений;
- расширить представления учащихся о широких возможностях применения ИКТ-технологий в жизни человека;

воспитательные:

- способствовать развитию познавательного интереса, интеллектуальных, творческих, исследовательских способностей учащихся, их потребности в исследовании и преобразовании;
- обеспечить формирование коммуникативной компетентности учащихся, повышение информационной культуры, опыта самостоятельной деятельности.

Задачи 2-го года обучения:

образовательные:

- развить представление о дизайне и проектной деятельности;

- обучить школьников применять полученные знания при решении различных прикладных задач;
- формировать практические навыки работы в различных 3D редакторах;
- научить использовать программное обеспечение для описания окружающего мира;

развивающие:

- развивать конструкторскую смекалку, точность, аккуратность при построении объёмных тел;
- расширить представления учащихся о широких возможностях применения фотографии в жизни человека;

воспитательные:

- способствовать развитию познавательного интереса, творческих, исследовательских способностей учащихся;
- обеспечить формирование коммуникативной компетентности учащихся, повышение математической культуры, опыта самостоятельной деятельности.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение.	1	1		
2	Основы проектной деятельности	9	5	4	результаты участия в конкурсах, олимпиадах
	Понятие проекта		1		
	Реализация проекта в ПО PowerPoint		1	2	
	Понятие дизайна		1		
	Золотое сечение вокруг нас		1		
	Анализ картин известных художников		1		
	Разработка мини-проекта «Хочу стать ...!»			1	
	Презентация проекта			1	
3	Проект «Школьная стенгазета»	4	1	3	мини-проект
	ПО MSWord при полиграфическом дизайне		1		
	Профессия журналиста. Поиск информации.			1	
	Разработка проекта в ПО MSWord. Буквица.			1	
	Выпуск стенгазеты			1	
4	Проект «Моя любимая	9	3	6	мини-

	фотография»				проект
	История фотографии		1		
	Золотое сечение и композиция кадра.		1		
	Оборудование для создания фотографии			1	
	Законы цветоведения		1		
	Интерфейс графического редактора Gimp			1	
	Обработка фотографий в графическом редакторе Gimp.			4	
5	Мое портфолио	3		3	мини-проект
	Создание конкурсных работ			3	
6	Орнамент	10	3	7	тестирование
	История создания орнамента		1		
	Симметрия орнамента. Вензель		1		
	Растровая и векторная графика		1		
	Растровые и векторные графические редакторы			1	
	Создание изображения в графических редакторах			3	
	Конструктор логотипов			1	
	Разработка и презентация логотипа			2	
	ИТОГО:	36	13	23	

Второй год обучения

№ п/п	Наименование темы	Кол-во часов			Форма аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение.	1	1		
2	Мини-проект «Визитка»	3		3	участия в конкурсах, олимпиадах
	Создание визитки с помощью графического редактора			2	
	Выставка визиток			1	
3	Слайд-шоу	9	1	8	проверочная работа
	Понятие «слайд-шоу». Подготовка создания слайд-шоу		1		
	Реставрация старой фотографии			1	
	Подготовка фотографий, рисунков для слайд-шоу			2	
	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается»			4	

	Презентация проекта			1	
4	Проект «Один день из школьной жизни»	9	2	7	мини-проект
	Основы создания видеоматериала		1		
	Оборудование и ПО для создания и обработки видеоматериала		1		
	Запись видеоматериала			1	
	Обработка звуковой информации в ПО			2	
	Создание проекта в видеоредакторе			3	
	Презентация проекта			1	
5	Мое портфолио	4	1	3	мини-проект
	Основы портретной фотосъемки		1		
	Создание конкурсных работ			2	
	Выставка фоторабот			1	
6	3D - моделирование	10	3	7	тестирование
	Примеры 3D - объектов		1		
	3D – книги и ресурсы для создания 3D-книг		1		
	Мини-проект «Создание 3D-книги для малышей»			1	
	Основы 3D-моделирования			1	
	3D-принтеры. Знакомство с ПО.		1		
	Редакторы для создания 3D-объектов			1	
	Работаем в 3D-редакторе			3	
	Выставка 3D-объектов			1	
	ИТОГО:	36	8	28	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Введение.

Теория: Цели и задачи на первый год обучения. Структура курса.

Основы проектной деятельности

Теория: Понятие и структура проекта. Понятие дизайна. Золотое сечение и принципы его использования в архитектуре, на картинах известных художников, в природе. Примеры профессий, связанных с проектированием и дизайном.

Практика: Создание мини-проекта «Хочу стать...».

Проект «Школьная стенгазета»

Теория: Основные приемы компоновки текста в полиграфии. Буквица.

Практика: Выпуск стенгазеты.

Проект «Моя любимая фотография»

Теория: Понятие о фотографии. История создания фотографии. Применение золотого сечения в компоновке кадра. Законы цветоведения. Цветовой круг. Оборудование для создания фотографии. ПО для обработки фотографий. Графический редактор Gimp.

Практика: Проект «Моя любимая фотография»

Мое портфолио

Теория: Понятие о портфолио человека. Практическая значимость портфолио для человека.

Практика: Представление творческих работ в различных конкурсах.

Орнамент.

Теория: Понятие об орнаменте, вензеле, логотипе. История создания орнамента, вензеля. Примеры орнамента в народно-художественном искусстве. Понятие растровой и векторной графики. Их отличие, преимущества и недостатки. Примеры и приёмы работы в ПО для создания растровой и векторной графики. Конструктор логотипов.

Практика: Создание логотипа в векторном редакторе. Изображение орнамента в растровом редакторе.

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Введение.

Теория: Цели и задачи на второй год обучения. Анализ пройденного материала за первый год обучения.

Мини-проект «Визитка»

Теория: Понятие визитки. Практическая значимость визитки в профессиональной деятельности человека. Психологические основы выбора цветовой гаммы.

Практика: Мини-проект «Визитка».

Слайд-шоу

Теория: Понятие о слайд-шоу. Обзор ПО для создания слайд-шоу. Методы и приемы реставрации старых фотографий в графическом редакторе.

Практика: Проект «Победе в ВОВ посвящается»

Проект «Один день из школьной жизни»

Теория: История создания кино. Обзор оборудования для видеосъемки. Обзор ПО для обработки видеоматериала. Основные сведения о профессиональной деятельности режиссера, оператора.

Практика: Проект «Один день из школьной жизни»

Мое портфолио

Теория: Виды портфолио при устройстве на работу. Ресурсы для создания портфолио. Основы портретной фотосъемки.

Практика: Выставка фоторабот портретной фотосъемки. Представление творческих работ в различных конкурсах.

3D-моделирование

Теория: Понятие о 3D-объекте (объемное тело, 3D-книга, 3D-мультфильм и т.п.). Понятие объемно-пространственной композиции в дизайне. Оборудование для создания 3D-объектов. Редакторы для создания 3D-объектов. Рейндеринг.

Практика: Мини-проект «Создание 3D-книги для малышей». Создание моделей для 3D-выставки.

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

По итогам реализации программы **стартового** уровня «Студия дизайн проектов» ожидаются следующие результаты:

личностные:

приобретение:

- 1) готовности и способности обучающихся к развитию информационной культуры, саморазвитию и самообразованию;
- 2) умений работать в группах, вести диалог, защищать свой взгляд и точку зрения;
- 3) опыта проектной деятельности, отработка навыков самостоятельной работы со справочной литературой;
- 4) представлений о прикладных возможностях IT-технологий в различных сферах человеческой деятельности;
- 5) креативности мышления, инициативы, находчивости, активности при решении задач.

метапредметные:

приобретение:

- 1) способности самостоятельно планировать альтернативные пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее оригинальные, эффективные способы решения различного рода задач;
- 2) умений осуществлять контроль по образцу и вносить необходимые коррективы;
- 3) развития зрительного восприятия, чувства цвета, композиционной культуры;
- 4) умений моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- 5) иметь первое представление о дизайне как специфической художественно-творческой конструкторской деятельности человека;
- 6) способности планировать и осуществлять деятельность, направленную на решение задач проектно-исследовательского характера;

предметные:

овладение:

- 1) практическими навыками и приёмами работы с графическими, видео редакторами, системами инженерного проектирования;
- 2) навыками и практическими приемами работы с оборудованием для создания фотографий, видео, 3D-объектов.
- 3) основам дизайна и формирования практических навыков работы в различных видах дизайна;
- 4) знаний об основах композиции, законов цветоведения.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Учебный год по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе базового уровня «Студия дизайн-проектов»:

-для учащихся первого года обучения начинается 01 сентября и заканчивается 30 мая;

-для учащихся второго года обучения начинается 01 сентября и заканчивается 30 мая.

Календарно-учебный график на учебный год
(первый год обучения)

Четверть	Даты начала и окончания четверти	Сроки каникул	Число учебных недель по программе	Число учебных дней по программе	Количество учебных часов по программе
1 четверть	01.09.2022-28.10.2022	31.10.2022-06.11.2022	9	18	18
2 четверть	07.11.2022-30.12.2022	31.12.2022-08.01.2023	8	16	16
3 четверть	09.01.2023-24.03.2023	27.03.2023-02.04.2023	11	22	22
4 четверть	03.04.2023-25.05.2023	29.05.2023-31.08.2023	8	16	16
Итого			36	72	72

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-технические условия

1. Кабинет, соответствующий требованиям:

-СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (температура 18-21 градус Цельсия; влажность воздуха в пределах 40-60 %, мебель, соответствующая возрастным особенностям детей 11-16 лет);

-Госпожнадзора.

2. Оборудование

- специализированное оборудование кабинета «Точка роста».

3. **Технические ресурсы:** компьютер, мультимедийный проектор, специализированное ПО, выход в Интернет.

Кадровое обеспечение

Педагоги, организующие образовательный процесс по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе базового уровня «Студия дизайн-проектов» должны иметь высшее профессиональное образование по специальности, связанной с математикой. Требования к квалификации и стажу работы не предъявляются.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Результативность обучения отслеживается следующими формами контроля: создание проекта, творческой работы.

Подведение итогов реализации данной программы будет проходить в виде защиты проекта, выставки творческих работ (1,2-годы обучения).

Формами подведения итогов считать:

-творческие работы (презентации, логотипы, визитки, фотографии, видеофильм, 3D-модели), созданные учащимися за время освоения образовательной программы;

-участие в ученических конкурсах.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа предполагает использование различных диагностических методик, позволяющих определить и обобщить достижения учащихся.

При оценивании учебных достижений учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе базового уровня «Студия дизайн-проектов» используются: творческие задания и защита мини-проекта по изученным разделам.

Оценочные материалы программы разработаны с учетом требований к базовому уровню освоения учебного материала и предусматривают отслеживание уровня усвоения изучаемого материала.

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса:

По характеру познавательной деятельности:

- объяснительно-иллюстративные (рассказ, лекция, беседа, демонстрация и т.д.);
- репродуктивные (решение задач);
- проблемные (проблемные задачи, познавательные задачи и т.д.);
- частично-поисковые — эвристические;
- исследовательские.

По компонентам деятельности:

- стимулирующие — методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности;
- контрольно-оценочные — методы контроля и самоконтроля эффективности учебно-познавательной деятельности.

По способам изложения учебного материала:

- диалогические (проблемное изложение, беседа, диспут).

По уровням самостоятельной активности учащихся:

- самостоятельная работа учащихся
- работа учащихся с помощью под руководством учителя

По учету структуры личности:

- сознание (беседа, инструктаж, иллюстрирование и др.);
- поведение (упражнение, тренировка и т.д.);
- чувства — стимулирование (одобрение, похвала, порицание, контроль и т.д.).

Методическое обеспечение программы

Первый год обучения:

№ п/п	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Цели и задачи на первый год обучения. Правила ТБ и охраны труда при работе с учебным оборудованием	Беседа.	Работа с источником информации.	Инструкции по ТБ и ОТ, оборудование кабинета	Ответы на вопросы.
2	Понятие и структура проекта	Обучающий диалог	Практическая деятельность учащихся, сам. Работа с источником.	Интернет-источники, дидактический материал.	
3	Реализация проекта в ПО PowerPoint. Знакомство с интерфейсом	Лекция с элементами беседы, практикум.	Практическая деятельность учащихся	Интернет-источники, дидактический материал, ПО PowerPoint	Творческая работа
4	Понятие дизайна. Дизайн в современной профессиональной деятельности.	Лекция, обсуждение, практикум, работа в группах.	Фронтальная работа, индивидуальная работа, вынесение результатов работы групп на коллективное обсуждение.	Интернет-источники, специальная литература, ПО PowerPoint	Работа в группах, тест.
5	Реализация проекта в ПО PowerPoint. Дизайн слайда				
6	Золотое сечение вокруг нас.	Лекция, имеющая обучающий характер. Конференция	Работа учащихся с источником информации. Анализ композиции картины, устное изложение материала.	Интернет-источники. Виртуальная экскурсия в музей.	Коллективное Обсуждение картин
7	Анализ картин известных художников				
8	Разработка мини-проекта «Хочу стать...!»	Обучающий диалог. Практикум.	Практическая деятельность с ПО	Интернет-источники	Выбор темы проекта
9	Реализация проекта в ПО PowerPoint. Подготовка графических	Мини-лекция. Обучающий диалог.	Наблюдение, анализ степени участия в работе каждого	Интернет-источники. ПО PowerPoint	анализ деятельности

	материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика).	Практикум.	учащегося.		
10	Публичная презентация проекта	Презентация.	Защита проекта	Творческая работа каждого учащегося (группы)	Творческая работа
11	ПО MSWord при полиграфическом дизайне	Лекция. Практикум.	Выполнение практических заданий.	ПО MSWord	Ответы на вопросы
12	Профессия журналиста. Поиск информации.	Работа с Интернет-ресурсами, учебной литературой. Практические задания.	Поиск информации в Интернет	Образцы газет, журналов, Интернет	Коллективный анализ работ.
13	Разработка проекта в ПО MSWord. Буквица.	Практикум	Участие детей в коллективном решении поставленной задачи. Чередование фронтальных и индивидуальных форм работы.	ПО MSWord	Самостоятельная работа, опрос.
14	Выпуск стенгазеты.	Практикум.	Выставка творческой деятельности		Стенгазета
15	История создания фотографии	Беседа.	Показ видеоматериалов и иллюстраций, организация творческого взаимодействия между всеми детьми.	Научная литература, интернет-источники	Самостоятельная работа
16	Золотое сечение и композиция кадра.	Лекция		Научная литература, интернет-источники	Анализ картин Леонардо да Винчи
17	Законы цветоведения.	Лекция. Работа с книгой, Интернет-ресурсами	Работа с источниками информации, анализ деятельности	Специальная литература, таблицы, дидактические карточки.	Творческая работа
18	Оборудование для создания фотографии	Обучающий диалог. Практикум	Знакомство с фотооборудованием фотосъемка	Инструкции по эксплуатации, фотоаппарат.	Файлы
19	Интерфейс графического	Обучающий диалог.	самостоятельная творческая	Специальная литература,	Самостоятельная

	редактора Gimp				
20	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Кадрирование	Практикум.	работа учащихся, организация творческого взаимодействия между всеми детьми, практическая деятельность в интерфейсе графического редактора Gimp	графическом редакторе Gimp, фотоаппарат	работа
21	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Цветокоррекция.				
22	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Фотоколлаж.				
23	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Работа со слоями.				
24	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Практикум	Индивидуальная работа, работа в группах, самостоятельная творческая работа учащихся, организация творческого взаимодействия между	Специальная литература, Интернет-источники	Участие в конкурсах
25	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ				
26	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ				
27	История создания орнамента	Лекция.	Показ иллюстраций народного творчества	Специальная литература, Интернет-источники, образцы вензелей	Ответы на вопросы
28	Симметрия орнамента. Вензель				
29	Растровая и векторная графика	Лекция.	Работа с источниками информации, показ иллюстраций	Специальная литература	Анализ деятельности
30	Растровые и векторные графические редакторы	Обучающий диалог.	практическая деятельность в графических редакторах	Растровые и векторные графические редакторы, оборудование кабинета	Самостоятельная работа. Работа в группах.
31	Создание изображений в				

	графических редакторах. Растровый рисунок.				
32	Создание изображений в графических редакторах. Прием копирования для создания орнамента	Практикум			
33	Создание орнамента в графическом редакторе Gimp .	Обучающий диалог Практикум	практическая деятельность в графических редакторах	Растровые и векторные графические редакторы, оборудование кабинета	Рисунок орнамента
34	Конструктор логотипов		Показ иллюстраций, индивидуальная работа	Конструктор логотипов	Анализ деятельности
35	Создание логотипа в векторном редакторе	Практикум			
36	Разработка и презентация логотипа	Выставка	Презентация творческой работы		Рисунок логотипа

Второй год обучения:

№ п/п	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Цели и задачи на второй год обучения. Правила ТБ и охраны труда при работе с учебным оборудованием	Беседа.	Работа с источником информации.	Инструкции по ТБ и ОТ, оборудование кабинета	Ответы на вопросы.
2	Создание визитки с помощью графического редактора	Обучающий диалог, практикум	Показ иллюстраций, индивидуальная работа	Дидактический материал.	Самостоятельная работа
3	Психологические основы выбора цветовой гаммы.	Лекция с элементами беседы	Практическая деятельность учащихся	Цветовой круг	Ответы на вопросы
4	Выставка визиток	Выставка	вынесение результатов работы групп на коллективное обсуждение.		Творческая работа «Визитка»

5	Понятие слайд-шоу. ПОдля создания слайд-шоу	Лекция, имеющая обучающий характер. Практич. деятельность учащихся.	Практ. деятельность учащихся, сам. работа учащихся с источником информации. Работа по образцу, тренинг, устное изложение материала.	Научная литература, дидактические карточки по теме.	Самостоятельная работа с последующим коллектив.о бсуждением результатов
6	Реставрация старой фотографии.				
7	Подготовка фотографий, рисунков для создания слайд-шоу. Инструменты для ретуши	Практикум. Мини-лекция		Архив старых фотографий из школьной музейной комнаты	
8	Подготовка фотографий, рисунков для создания слайд-шоу. Кисти графического редактора.	Мини-лекция. Практикум.	Комбинированные методы решения практической задачи, практическая деятельность	Компьютер, сканер, ПО графического редактора	Оцифровка фотоматериала
9	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается». Выбор тематики.	Практикум			
10	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается». Выбор тематики. Знакомство с интерфейсом ПО.	Практикум. Работа с Интернет-ресурсами, дидакт. материалом.	Наблюдение, анализ степени участия в работе каждого учащегося.	Специальная литература, ПО графического редактора	Самостоятельная работа
11	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается». Поиск информации в Интернет	Практикум. Работа с Интернет-ресурсами, дидакт. материалом.	Выполнение практических заданий-исследований.	Специальная литература, дидактические материалы	Творческая работа, работа в группах
12	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается».	Практически е задания.		Техническое оборудование кабинета	
13	Публичная презентация проекта	Презентация	Защита проекта		Готовый проект
14	Основы создания видеоматериала. Профессия «режиссер», «оператор».	Беседа. Лекция	Показ иллюстраций, знакомство с источниками информации	Специальная литература. Интернет-ресурсы	Анализ деятельности
15	Оборудование и ПОдля создания и обработки видеоматериала	Практикум.	Запись видеоматериала самостоятельная творческая работа	Техническое оборудование кабинета	Самостоятельная работа Творческая работа

			учащихся,		
16	Звуковые эффекты и музыка		организация творческого взаимодействия между всеми детьми.		
17	Обработка звуковой информации в ПО для обработки звука		Работа по образцу в группах с последующим обобщением результатов выполнения заданий.		
18	Создание проекта в видеоредакторе. Захват видео			ПО для создание видеороликов	Анализ деятельности и
19	Создание проекта в видеоредакторе. Монтаж видео		Монтаж видеоролика		«черновой» видеоролик
20	Создание проекта в видеоредакторе. Титры				
21	Создание проекта в видеоредакторе. Видеоэффекты				Коллективный анализ работ.
22	Запись видеоролика и его презентация.	Презентация	Запись видеоролика и его демонстрация	Проектор, экран, звуковые колонки	видеоролик
23	Практическая значимость личного портфолио. Основы портретной фотосъемки	Беседа	Прослушивание информации. Портретная фотосъемка	фотоаппарат	Коллективный анализ работ.
24	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ		Работа в группах, самостоятельная творческая работа учащихся, организация творческого взаимодействия между собой		
25	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Практикум		ПО графического редактора, Интернет-источники	Участие в конкурсах
26	Выставка фоторабот	Выставка.	Презентация творческих работ		Творческая работа «Фотопортрет»
27	Примеры 3D-объектов	Лекция. Обучающий диалог	Прослушивание информации, работа с Интернет-	Специальная литература, Интернет-ресурсы	Ответы на вопросы
28	Понятие объёмно-пространственной				

	композиции в дизайне.		источниками		
29	3D -книги и ресурсы для создания 3D - книг	Беседа. Практикум			3D –книга
30	Мини-проект «Создание 3D – книги для малышей»		организация творческого взаимодействия между собой	Техническое оборудование кабинета	
31	3D -принтеры. Знакомство с ПО	Обучающий диалог, практикум			Ответы на вопросы
32	Основы 3D-моделирования: знакомство с интерфейсом ПО, освоение проекций и видов, изучение набора команд и инструментов.	Обучающий диалог. Практикум.	Практическая деятельность	ПО для компьютерного 3D-моделирования	Работа в группах. Коллективный анализ работ.
33	Работаем в 3D-редакторе. Создание трёхмерной модели. Эскизирование.				
34	Работаем в 3D-редакторе.				
35	Работаем в 3D-редакторе. Рендеринг		Практическая деятельность	ПО для компьютерного 3D-моделирования	
36	Подготовка 3D – объектов к выставке	презентация	Вывод объектов на принтере, подготовка к организации выставки	Техническое оснащение кабинета	3D – объекты

Список литературы

1. Аббасов И.Б. Двухмерное и трехмерное моделирование в 3ds MAX. - М.: ДМК, 2012.
2. Клике Р. Р. Художественное проектирование экспозиции. — М.: Высшая школа, 1978.
3. Климачева Т.Н. AutoCAD. Техническое черчение и 3D-моделирование. - СПб: BHV, 2008.
4. Немцова Т.И. Компьютерная графика и Web-дизайн. Практикум. Практикум по информатике: Учебное пособие. - М.: Форум, 2018.

5. Нестеренко О. И. Краткая энциклопедия дизайна. — М.: Мол.гвардия, 1994.
6. Пекарев Л. Архитектурное моделирование в 3ds Max. - СПб.: ВHV, 2007.
7. Полещук Н.Н. AutoCAD 2007: 2D/3D-моделирование. - М.: Русская редакция, 2007.
8. Сазонов А.А. 3D-моделирование в AutoCAD: Самоучитель- М.: ДМК, 2012.
9. Тозик В.Т. 3ds Max Трехмерное моделирование и анимация на примерах. - СПб.: ВHV, 2008.
10. Холмянский Л. М., Щипанов А. С. Дизайн: Кн. для учащихся. — М.: Просвещение, 1985.
11. Черневич Е.В. Язык графического дизайна. –М. Москва, ВНИТЭ, 1975.

ГЛОССАРИЙ (понятийный словарь)

Анализ – метод рассуждения или исследования, при котором целое расчленяют на части.

Буквица - крупная, отличная от прочих, первая буква главы, раздела или целой книги.

Векторная графика - способ представления объектов и изображений (формат описания) в компьютерной графике, основанный на математическом описании элементарных геометрических объектов, обычно называемых примитивами, таких как: точки, линии, сплайны, кривые Безье, круги и окружности, многоугольники.

Вензель - это усложнённая монограмма с более замысловатым переплетением инициалов и добавлением к ним различных украшений, узоров и витиеватостей.

Визитка- традиционный носитель важной контактной информации о человеке или организации.

Дизайн- деятельность по проектированию эстетических свойств промышленных изделий, объектов.

Логотип - графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями.

Моделирование - построение и изучение моделей реально существующих объектов, процессов или явлений с целью получения объяснений этих явлений, а также для предсказания явлений.

3D-моделирование (трехмерная графика)- это процесс формирование виртуальных моделей, позволяющий с максимальной точностью продемонстрировать размер, форму, внешний вид объекта и другие его характеристики.

Метод — способ достижения цели.

Коллаж - приём в искусстве, соединение в одном произведении подчёркнуто разнородных элементов.

Композиция – последовательность изобразительных приёмов, организующих целое художественное произведение сложное или неоднородное по своему составу.

Компьютерная графика - область деятельности, в которой компьютеры наряду со специальным программным обеспечением.

Орнамент – узор, состоящий из ритмически упорядоченных элементов, предназначенных для украшения различных предметов.

ПО (программное обеспечение) - программа или множество программ, используемых для управления компьютером.

Портфолио - собрание образцов работ, фотографий, дающих представление о предлагаемых услугах организации (фирмы) или специалиста (модель, фотограф, дизайнер, архитектор и т. д.).

Проект- это комплекс процессов (создание планов, проведение мероприятий и т.д.), направленный на создание нового продукта (материального объекта, услуги и т.д.).

Растровая графика - то графическое изображение на компьютере или в другом цифровом виде, состоящее из массива сетки пикселей, или точек различных цветов, которые имеют одинаковый размер и форму.

ПРИЛОЖЕНИЕ №1

Календарный учебный график дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Студия дизайн-проектов» (базовый уровень)

Первый год обучения

№ п/п	Дата и время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			1	Введение.		
1		беседа		Цели и задачи на первый год обучения. Правила ТБ и охраны труда при работе с учебным оборудованием	Точка роста	
			9	Основы проектной деятельности		
2		лекция	1	Понятие и структура проекта	Точка роста	
3		Обучающий диалог, практикум	1	Реализация проекта в ПО PowerPoint. Знакомство с интерфейсом	Точка роста	

4		лекция	1	Понятие дизайна. Дизайн в современной профессиональной деятельности.	Точка роста	
5		проектирование	1	Реализация проекта в ПО PowerPoint. Дизайн слайда	Точка роста	
6		лекция	1	Золотое сечение вокруг нас.	Точка роста	
7		Кейс, диалог	1	Анализ картин известных художников	Точка роста	
8		проектирование	1	Разработка мини-проекта «Хочу стать...!»	Точка роста	мини-проекта «Хочу стать...!»
9		практикум	1	Реализация проекта в ПО PowerPoint. Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика).	Точка роста	
10		презентация	1	Публичная презентация проекта	Точка роста	
			4	Проект «Школьная стенгазета»		
11		лекция	1	ПО MSWord при полиграфическом дизайне	Точка роста	
12		беседа	1	Профессия журналиста. Поиск информации.	Точка роста	
13		практикум	1	Разработка проекта в ПО MSWord. Буквица.	Точка роста	стенгазета
14		практикум	1	Выпуск стенгазеты.	Точка роста	
			9	Моя любимая фотография		
15		лекция	1	История создания фотографии	Точка роста	
16		Лекция, практикум	1	Золотое сечение и композиция кадра.	Точка роста	
17		лекция	1	Законы цветоведения.	Точка роста	
18		практикум	1	Оборудование для создания фотографии	Точка роста	
19		практикум	1	Интерфейс графического редактора Gimp	Точка роста	
20		практикум	1	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Кадрирование	Точка роста	
21		практикум	1	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Цветокоррекция.	Точка роста	
22		практикум	1	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Фотоколлаж.	Точка роста	
23		практикум	1	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Работа со слоями.	Точка роста	Творческая работа
			3	Моё портфолио		

24		самообучение (раб.с инф., ПО и метод. материалом)	1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	Участие в конкурсе
25			1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	
26			1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	
			10	Орнамент		
27		лекция	1	История создания орнамента	Точка роста	
28		Лекция	1	Симметрия орнамента. Вензель	Точка роста	
29		лекция	1	Растровая и векторная графика	Точка роста	
30		Обучающий диалог, практикум	1	Растровые и векторные графические редакторы	Точка роста	
31		практикум	1	Создание изображений в графических редакторах. Растровый рисунок.	Точка роста	
32		практикум	1	Создание изображений в графических редакторах. Прием копирования для создания орнамента	Точка роста	Презентация рисунка
33		практикум	1	Создание орнамента в графическом редакторе Gimp .	Точка роста	
34		практикум	1	Конструктор логотипов	Точка роста	
35		практикум	1	Создание логотипа в векторном редакторе	Точка роста	
36		практикум	1	Разработка и презентация логотипа	Точка роста	презентация логотипа

Второй год обучения

№ п/п	Дата и время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
			1	Введение.		
1		беседа		Цели и задачи на второй год обучения. Правила ТБ и охраны труда при работе с учебным оборудованием	Точка роста	
			3	Мини-проект «Визитка»		
2		Обучающий диалог,	1	Создание визитки с помощью графического редактора	Точка роста	

		практик ум				
3		лекция	1	Психологические основы выбора цветовой гаммы.	Точка роста	
4		презент ация	1	Выставка визиток	Точка роста	Презе нтаци я визитк и
			9	Слайд-шоу		
5		лекция	1	Понятие слайд-шоу. ПОдля создания слайд-шоу	Точка роста	
6		лекция, практик ум	1	Реставрация старой фотографии.	Точка роста	
7		практик ум	1	Подготовка фотографий, рисунков для создания слайд- шоу. Инструменты для ретуши	Точка роста	
8		практик ум	1	Подготовка фотографий, рисунков для создания слайд- шоу. Кисти графического редактора.	Точка роста	
9		практик ум	1	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается». Выбор тематики.	Точка роста	
10		практик ум	1	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается». Выбор тематики. Знакомство с интерфейсом ПО.	Точка роста	
11		практик ум	1	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается». Поиск информации в Интернет	Точка роста	
12		практик ум	1	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается».	Точка роста	Презе нтаци я
13		Защита проекта	1	Публичная презентация проекта	Точка роста	слайд- шоу
			9	Проект «Один день из школьной жизни»		
14		лекция	1	Основы создания видеоматериала. Профессия «режиссер», «оператор».	Точка роста	
15		Обучаю щий диалог, практик ум	1	Оборудование и ПОдля создания и обработки видеоматериала	Точка роста	
16		Консул ьтация, практик	1	Звуковые эффекты и музыка	Точка роста	

		ум				
17		практик ум	1	Обработка звуковой информации в ПО для обработки звука	Точка роста	
18		практик ум	1	Создание проекта в видеоредакторе. Захват видео	Точка роста	
19		практик ум	1	Создание проекта в видеоредакторе. Монтаж видео	Точка роста	
20		практик ум	1	Создание проекта в видеоредакторе. Титры	Точка роста	
21		практик ум	1	Создание проекта в видеоредакторе. Видеоэффекты	Точка роста	Видео ролик
22		практик ум	1	Запись видеоролика и его презентация.	Точка роста	
			4	Моё портфолио		
23		Лекция	1	Практическая значимость личного портфолио. Основы портретной фотосъемки	Точка роста	Участие в конкурсе
24		практик ум	1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	
25		практик ум	1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	
26		выставка	1	Выставка фоторабот	Точка роста	Фоторабота «Портрет»
			10	3D- моделирование		
27		Лекция	1	Примеры 3D-объектов	Точка роста	
28		лекция	1	Понятие объёмно-пространственной композиции в дизайне.	Точка роста	
29		практик ум	1	3D -книги и ресурсы для создания 3D -книг	Точка роста	
30		Игра-практик ум	1	Мини-проект «Создание 3D – книги для малышей»	Точка роста	Презентация 3D -книги
31		практик ум	1	3D -принтеры. Знакомство с ПО	Точка роста	
32		Обучающий диалог, практик ум	1	Основы 3D-моделирования: знакомство с интерфейсом ПО, освоение проекций и видов, изучение набора команд и инструментов.	Точка роста	
33		практик ум	1	Работаем в 3D-редакторе. Создание трёхмерной модели. Эскизирование.	Точка роста	

34		практикум	1	Работаем в 3D-редакторе.	Точка роста	
35		практикум	1	Работаем в 3D-редакторе. Рендеринг	Точка роста	Выставка
36		презентация	1	Подготовка 3D –объектов к выставке	Точка роста	творческих работ

ПРИЛОЖЕНИЕ №2

Диагностический материал

Проверочная работа первого года обучения:

Презентация творческой работы: создание логотипа.

Задание:

- 1) Познакомиться с приемами создания известных логотипов: Apple, Adidas, Автоваз и т.п..
- 2) Знакомство с ПО для создания логотипа..
- 3) Разработать и создать логотип на произвольную тему.
- 4) Приготовить способ презентации логотипа.

Проверочная работа второго года обучения:

Создание проекта «Один день из школьной жизни».

Задание:

- 1) Записать несколько видеороликов из школьной жизни.
- 2) Монтаж видеофильма в ПО WindowsMovieMaker.
- 3) Подготовить речь для публичной презентации проекта.
- 4) Публичная презентация проекта.