

Отдел образования администрации Ржаксинского
муниципального округа Тамбовской области
Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения
«Ржаксинская средняя общеобразовательная школа №1
имени Героя Советского Союза Н.М.Фролова»
Ржаксинского муниципального округа Тамбовской области

Рассмотрено на заседании

Методического педагогического совета

Протокол от 25.06.2024г. №1

«Утверждаю»

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

А.В. Леонов



Приказ от 01.07.2024 г. №166

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

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

Автор-составитель:
Воропаева Маргарита Ивановна –
педагог дополнительного образования

р.п. Ржакса, 2024

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1. Учреждение	Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Ржаксинская средняя общеобразовательная школа №1 имени Героя Советского Союза Н.М. Фролова» Ржаксинского муниципального округа Тамбовской области
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия дизайн-проектов»
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	<ul style="list-style-type: none"> - Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями на 06.02.2023г); - Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»; - Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16); - Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»; - Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 сентября 2022 г, № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; - Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678 р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»; - Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015г, № 09-3242 «О направлении информации» (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы); - Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы, разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.); - Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

	-Устав МБОУ «Ржаксинская средняя общеобразовательная школа №1 имени Героя Советского Союза Н.М. Фролова» Ржаксинского муниципального округа Тамбовской области
4.2.Область применения	дополнительное образование
4.3.Направленность	техническая
4.4.Тип программы	общеобразовательная
4.5.Вид программы	общеразвивающая
4.6. Форма обучения	очная
4.6.Возраст обучающихся по программе	11-16 лет
4.7.Продолжительность обучения	2 года

Блок № 1. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ»

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Студия дизайн проектов» имеет техническую направленность (объединение с использованием компьютерной техники). 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 быденных вещей, получают представление о практико-ориентированных возможностях информационно-коммуникационных технологий и приобретают навыки их использования.

Начинать изучение программы можно с любой темы; каждая из них имеет развивающую 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 поливозрастной общности, состоящей из школьников 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, педагогическая целесообразность программы

Тема - «Студия дизайн-проектов» выбрана не случайно. Занятия станут универсальным средством познание 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 самообразования.

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.

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

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

Предусмотренные при изучении знания видеомонтажа предполагают развитие креативности и потенциала каждого обучающегося. В процессе освоения раздела формируются важнейшие социальные и коммуникативные компетенции: умение работать в команде, умение формулировать свои мысли и выражать их вслух, а также умение внимательно слушать других и ценить их мнение. Навыки создания и обработки компьютерной презентации, видеоролика для людей любой специальности становятся неотъемлемой частью профессиональных требований в любой сфере деятельности. В процессе прохождения Программы у обучающихся появляется возможность в создании собственных видеороликов, цифровых фотоальбомов, фотогалерей.

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.

Возрастные особенности обучающихся

Возраст 11-16 лет называется подростковым возрастом.

В данном возрасте определяющую роль играет общение со сверстниками. Ведущими видами деятельности являются учебная, творческая, общественно-организационная. В этот период у обучающегося возникает намеренное стремление принимать участие в общественно-значимой работе, становиться общественно полезным. Занятия компьютерной графикой и видеотворчеством позволяют отвлечь ребенка от улицы, дурного влияния и помогают профессионально определиться в будущем.

В содержание Программы заложены наиболее интересные формы работы с подростками данного возраста: лекции, развивающие игры, творческие конкурсы, защита творческого проекта. Предусмотрена организация тематических заданий как индивидуально, так и по группам.

Условия набора обучающихся: для обучения принимаются все желающие, независимо от уровня первоначальных знаний.

Количество: норма наполнения групп — 10 — 15 человек.

Состав группы: постоянный, разновозрастной.

Объем и срок освоения программы

Программа рассчитана на один год обучения. Занятия проводятся 2 раза в неделю (по 45 мин) с общим количеством часов – 144 академических часа.

Формы и режим занятий: обучение по программе «Студия дизайн-проектов» базового уровня проводится в очной форме и предусматривает проведение аудиторных и практических занятий, обобщение результатов, полученных универсальных учебных действий.

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

Целью программы: формирование представления о прикладных возможностях дизайн-проектирования, его месте в общечеловеческой культуре, а также о его практической значимости.

Задачи программы:
обучающие:

- обучить основам дизайна, проектной деятельности и как применять на практике методики генерирования идей; методы дизайн-анализа и дизайн-исследования;
- познакомить с основными законами композиции;
- научить пользоваться законами цветоведения и 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.

1.2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПРОГРАММЫ

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1	
2.	Раздел 1. Основы проектной деятельности	18	10	8	результаты участия в конкурсах, олимпиадах
2.1	Понятие проекта		2		
2.2	Реализация проекта в ПО		2	4	
2.3	PowerPoint				
	Понятие дизайна		2		
2.4	Золотое сечение вокруг нас		2		
2.5	Анализ картин известных художников		2		
2.6	Разработка мини-проекта «Хочу стать ...!»			2	

2.7	Презентация проекта			2	
3.	Раздел 2. Проект «Школьная стенгазета»	8	2	6	мини-проект
3.1	ПО MS Word при полиграфическом дизайне		2		
3.2	Профессия журналиста. Поиск информации.			2	
3.3	Разработка проекта в ПО MSWord. Буквица.			2	
3.4	Выпуск стенгазеты			2	
4.	Раздел 3. Проект «Моя любимая фотография»	18	6	12	мини-проект
4.1	История фотографии		2		
4.2	Золотое сечение и композиция кадра.		2		
4.3	Оборудование для создания фотографии			2	
4.4	Законы цветоведения		2		
4.5	Интерфейс графического редактора Gimp			2	
4.6	Обработка фотографий в графическом редакторе Gimp.			8	
5.	Раздел 4. Мое портфолио	6		6	мини-проект
5.1	Создание конкурсных работ			6	
6.	Раздел 5. Орнамент	20	6	14	тестирование
6.1	История создания орнамента		2		
6.2	Симметрия орнамента. Вензель		2		
6.3	Растровая и векторная графика		2		
6.4	Растровые и векторные графические редакторы			2	
6.5	Создание изображения в графических редакторах			6	
6.6	Конструктор логотипов			2	
6.7	Разработка и презентация логотипа			4	
7.	Раздел 6. Мини-проект «Визитка»	6		6	участия в конкурсах, олимпиадах
7.1	Создание визитки с помощью графического редактора			4	
7.2	Выставка визиток			2	
8.	Раздел 7. Слайд-шоу	18	2	16	проверочная работа
8.1	Понятие «слайд-шоу». ПО для создания слайд-шоу		2		
8.2	Реставрация старой фотографии			2	

8.3	Подготовка фотографий, рисунков для слайд-шоу			4	
8.4	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается»			8	
8.5	Презентация проекта			2	
9.	Раздел 8. Проект «Один день из школьной жизни»	18	4	14	мини-проект
9.1	Основы создания видеоматериала		2		
9.2	Оборудование и ПО для создания и обработки видеоматериала		2		
9.3	Запись видеоматериала			2	
9.4	Обработка звуковой информации в ПО			4	
9.5	Создание проекта в видеоредакторе			6	
9.6	Презентация проекта			2	
10.	Раздел 9. Мое портфолио	10	4	6	мини-проект
10.1	Основы портретной фотосъемки		4		
10.2	Создание конкурсных работ			4	
10.3	Выставка фоторабот			2	
11.	Раздел 10. 3D - моделирование	20	6	14	тестирование
11.1	Примеры 3D - объектов		2		
11.2	3D – книги и ресурсы для создания 3D-книг		2		
11.3	Мини-проект «Создание 3D-книги для малышей»			2	
11.4	Основы 3D-моделирования			2	
11.5	3D-принтеры. Знакомство с ПО.		2		
11.6	Редакторы для создания 3D-объектов			2	
11.7	Работаем в 3D-редакторе			6	
11.8	Выставка 3D-объектов			2	
	ИТОГО:	144	41	103	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

Введение. Инструктаж по технике безопасности (2 часа)

Теория: Цели и задачи обучения по Программе, знакомство с планом обучения, разделами и темами программы. Характеристика необходимого программного обеспечения. Механизм организации дистанционного взаимодействия преподавателя и обучающихся, технические средства обеспечения дистанционного обучения. Безопасность использования Интернет - сервисов и

ресурсов. Техника безопасности при работе с компьютером.

Практика: Анкетирование, в ходе которого выявляются интересы и склонности обучающихся. Тестирования обучающихся, выявление уровня владения компьютером.

Раздел 1. Основы проектной деятельности (18 часов)

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...».

Раздел 2. Проект «Школьная стенгазета» (8 часов)

Теория: Основные приемы компоновки текста в полиграфии. Буквица.

Практика: Выпуск стенгазеты.

Раздел 3. Проект «Моя любимая фотография» (18 часов)

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

Практика: Проект «Моя любимая фотография»

Раздел 4, 9. Мое портфолио (16 часов)

Теория: Понятие о портфолио человека. Практическая значимость портфолио для человека. Виды портфолио при устройстве на работу. Ресурсы для создания портфолио. Основы портретной фотосъемки.

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

Раздел 5. Орнамент. (20 часов)

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.

Раздел 6. Мини-проект «Визитка» (6 часов)

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

Практика: Мини-проект «Визитка».

Раздел 7. Слайд-шоу (18 часов)

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»

Раздел 8. Проект «Один день из школьной жизни» (18 часов)

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».

Раздел 10. 3D-моделирование

Теория: Понятие о 3D-объекте (объемное тело, 3D-книга, 3D-мультфильм и т.п.). Понятие объёмно-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

По итогам реализации программы базового 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.

Блок №2. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ»

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарно-учебный график проведения занятий по программе разрабатывается с учетом календарного учебного графика школы, утвержденного на 01 сентября каждого учебного года.

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	01.09.2024- 27.10.2024	28.10.2024- 05.11.2024 (занятия на каникулах)	9	18	18
2 четверть	07.11.2024- 29.12.2024	30.12.2024- 14.01.2025	8	16	16
3 четверть	15.01.2025- 22.03.2025	23.03.2025- 31.03.2025 (занятия на каникулах)	11	22	22
4 четверть	01.04.2025- 24.05.2025	25.05.2025- 31.08.2025	8	16	16
Итого			36	72	72

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое и информационное обеспечение

1. Кабинет (находится на базе Центра «Точка роста»), 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».

Ноутбук – 15 шт.

Стол – 15 шт.,

Стул – 15 шт.

3. Технические ресурсы: мультимедийный проектор, специализированное ПО, выход в Интернет, принтер, цифровой фотоаппарат, штатив.

Кадровое обеспечение Программы

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.

Формами подведения итогов считать:

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

-участие в ученических конкурсах.

В Программе предусмотрено проведение стартовой, текущей и итоговой диагностики.

Стартовая диагностика. При приёме детей педагог проводит собеседование или анкетирование, в ходе которого выявляются интересы и склонности обучающихся.

Текущая диагностика предусматривает: контроль теоретических знаний при помощи тестирования с реализацией вопросов нескольких типов (выбор единственно верного ответа, выбор нескольких вариантов правильных ответов, набор правильного ответа вручную), а также опросы, на которых дети рассказывают, что каждый из них узнал нового, что больше всего заинтересовало на каждом занятии. Основным моментом выполнения практических работ является умение самостоятельно выполнять практическую работу на компьютере. Задания подбираются в соответствии с возрастом учащихся.

Итоговая диагностика: подготовка и защита творческой работы.

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: аналитическая справка / материал по итогам овладения обучающимися навыков работы в графическом редакторе Gіshp и в видеоредакторе Movavi Video Suite; материалы онлайн -тестирования; отзывы детей и родителей и т. п.

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

№ 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. и	Беседа.	Работа с источником информации.	Инструкции по ТБ и ОТ, оборудование кабинета	Ответы на вопросы.
2	Правила ТБ охраны труда при работе с учебным оборудованием				
3	Понятие и структура	Обучающий	Практическая	Интернет-	

	проекта	диалог	деятельность учащихся, сам. Работа с источником.	источники, дидактический материал.	
4	Реализация проекта в ПО PowerPoint. Знакомство с интерфейсом	Лекция с элементами беседы, практикум.	Практическая деятельность учащихся	Интернет-источники, дидактический материал, ПО PowerPoint	Творческая работа
5	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.
6	Реализация проекта в ПО PowerPoint. Дизайн слайда				
7	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 музеи.	Коллективное Обсуждение картин
8	Анализ картин известных художников				
9	Разработка мини-проекта «Хочу стать...!»	Обучающий диалог. Практикум.	Практическая деятельность с ПО	Интернет-источники	Выбор темы проекта
10	Реализация проекта в ПО PowerPoint. Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика).	Мини-лекция. Обучающий диалог. Практикум.	Наблюдение, анализ степени участия в работе каждого учащегося.	Интернет-источники. ПО PowerPoint	анализ деятельности
11	Публичная презентация проекта	Презентация.	Защита проекта	Творческая работа каждого учащегося (группы)	Творческая работа
12	ПО MSWord при полиграфическом дизайне	Лекция. Практикум.	Выполнение практических заданий.	ПО MSWord	Ответы на вопросы
13	Профессия журналиста. Поиск информации.	Работа с Интернет-ресурсами, учебной литературой.	Поиск информации в Интернет	Образцы газет, журналов, Интернет	Коллективный анализ работ.

		Практически е задания.			
14	Разработка проекта в ПО MSWord. Буквица.	Практикум	Участие детей в коллективном решении поставленной задачи. Чередование фронтальных и индивидуальных форм работы.	ПО MSWord	Самостоят ельная работа, опрос.
15	Выпуск стенгазеты.	Практикум.	Выставка творческой деятельности		Стенгазета
16	История создания фотографии	Беседа.	Показ видеоматериало в и иллюстраций, организация творческого взаимодействия между всеми детьми.	Научная литература, интернет- источники	Самостоят ельная работа
17	Золотое сечение и композиция кадра.	Лекция	Работа с источниками информации, анализ деятельности	Научная литература, интернет- источники	Анализ картин Леонардо да Винчи
18	Законы цветоведения.	Лекция. Работа с книгой, Интернет- ресурсами	Работа с источниками информации, анализ деятельности	Специальная литература, таблицы, дидактические карточки.	Творческа я работа
19	Оборудование для создания фотографии	Обучающий диалог Практикум	Знакомство с фотооборудован ием фотосъемка	Инструкции по эксплуатации, фотоаппарат.	Файлы
20	Интерфейс графического редактора Gimp	Обучающий диалог. Практикум.	самостоятельная творческая работа учащихся, организация творческого взаимодействия между всеми детьми, практическая деятельность в интерфейсе графического редактора Gimp	Специальная литература, графическом редакторе Gimp, фотоаппарат	Самостоят ельная работа
21	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Кадрирование				
22	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Цветокоррекция.				
23	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Фотоколлаж.				
24	Обработка				

	фотографии в графическом редакторе Gimp. Работа со слоями.				
25	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
26	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ				
27	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ				
28	История создания орнамента	Лекция.	Показ иллюстраций народного творчества	Специальная литература, Интернет-источники, образцы вензелей	Ответы на вопросы
29	Симметрия орнамента. Вензель				
30	Растровая и векторная графика	Лекция.	Работа с источниками информации, показ иллюстраций	Специальная литература	Анализ деятельности
31	Растровые и векторные графические редакторы	Обучающий диалог.	практическая деятельность в графических редакторах	Растровые и векторные графические редакторы, оборудование кабинета	Самостоятельная работа. Работа в группах.
32	Создание изображений в графических редакторах. Растровый рисунок.				
33	Создание изображений в графических редакторах. Прием копирования для создания орнамента				
34	Создание орнамента в графическом редакторе Gimp .	Обучающий диалог Практикум	практическая деятельность в графических редакторах	Растровые и векторные графические редакторы, оборудование кабинета	Рисунок орнамента
35	Конструктор логотипов		Показ иллюстраций,	Конструктор логотипов	Анализ деятельности

36	Создание логотипа в векторном редакторе	Практикум	индивидуальная работа		ти
37	Разработка и презентация логотипа	Выставка	Презентация творческой работы		Рисунок логотипа

38	Создание визитки с помощью графического редактора	Обучающий диалог, практикум	Показ иллюстраций, индивидуальная работа	Дидактический материал.	Самостоятельная работа
39	Психологические основы выбора цветовой гаммы.	Лекция с элементами беседы	Практическая деятельность учащихся	Цветовой круг	Ответы на вопросы
40	Выставка визиток	Выставка	вынесение результатов работы групп на коллективное обсуждение.		Творческая работа «Визитка»
41	Понятие слайд-шоу. ПО для создания слайд-шоу	Лекция, имеющая обучающий характер. Практич. деятельность учащихся.	Практ. деятельность учащихся, сам. работа учащихся с источником информации.	Научная литература, дидактические карточки по теме.	Самостоятельная работа с последующим коллектив.о бсуждением результатов
42	Реставрация старой фотографии.				
43	Подготовка фотографий, рисунков для создания слайд-шоу. Инструменты для ретуши	Практикум. Мини-лекция	Работа по образцу, тренинг, устное изложение материала.	Архив старых фотографий из школьной музейной комнаты	
44	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
45	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается». Выбор тематики.	Практикум			
46	Работа над проектом. 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
47	Работа над проектом «Победе в ВОВ	Практикум. Работа с	Выполнение практических	Специальная литература,	Творческая работа,

	посвящается». Поиск информации в Интернет	Интернет-ресурсами, дидакт.материалом.	заданий-исследований.	дидактические материалы	работа в группах
48	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается».	Практические задания.		Техническое оборудование кабинета	
49	Презентация проекта	Презентация	Защита проекта		Готовый проект
50	Основы создания видеоматериала. Профессия «режиссер», «оператор».	Беседа. Лекция Практикум.	Показ иллюстраций, знакомство с источниками информации	Специальная литература. Интернет-ресурсы	Анализ деятельности
51	Оборудование и ПО для создания и обработки видеоматериала		Запись видеоматериала самостоятельная творческая работа учащихся,	Техническое оборудование кабинета	Самостоятельная работа Творческая работа
52	Обработка звуковой информации в ПО. Звуковые эффекты и музыка		организация творческого взаимодействия между всеми детьми. Работа по образцу в группах с последующим обобщением результатов выполнения заданий.	ПО для создание видеороликов	Анализ деятельности
53	Обработка звуковой информации в ПО для обработки звука				
54	Создание проекта в видеоредакторе. Захват видео				
55	Создание проекта в видеоредакторе. Монтаж видео				
56	Создание проекта в видеоредакторе. Титры				Коллективный анализ работ.
57	Создание проекта в видеоредакторе. Видеоэффекты				
58	Запись видеоролика и его презентация.	Презентация	Запись видеоролика и его демонстрация	Проектор, экран, звуковые колонки	видеоролик
59	Практическая значимость личного портфолио. Основы портретной	Беседа	Прослушивание информации. Портретная фотосъемка	фотоаппарат	Коллективный анализ работ.

	фотосъемки				
60	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Практикум	Работа в группах, самостоятельная творческая работа учащихся, организация творческого взаимодействия между собой	ПО графического редактора, Интернет-источники	Участие в конкурсах
61	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ				
62	Выставка фоторабот	Выставка.	Презентация творческих работ		Творческая работа «Фотопортрет»
63	Примеры 3D-объектов	Лекция. Обучающий диалог	Прослушивание информации, работа с Интернет-источниками	Специальная литература, Интернет-ресурсы	Ответы на вопросы
64	Понятие объёмно-пространственной композиции в дизайне.				
65	3D -книги и ресурсы для создания 3D - книг	Беседа. Практикум Обучающий диалог, практикум	организация творческого взаимодействия между собой	Техническое оборудование кабинета	3D –книга
66	Мини-проект «Создание 3D – книги для малышей»				
67	3D -принтеры. Знакомство с ПО				Ответы на вопросы
68	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.
69	Работаем в 3D-редакторе. Создание трёхмерной модели. Эскизирование.				
70	Работаем в 3D-редакторе.				

71	Работаем в 3D-редакторе. Рендеринг		Практическая деятельность	ПО для компьютерного 3D-моделирования	
72	Подготовка 3D – объектов к выставке	презентация	Вывод объектов на принтере, подготовка к организации выставки	Техническое оснащение кабинета	3D – объекты

2.6. ВОСПИТАТЕЛЬНЫЙ КОМПОНЕНТ ПРОГРАММЫ

Реализация программы невозможна без осуществления воспитательной работы с обучающимися. Воспитательная работа ведётся на протяжении всего учебного процесса.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы:

- *воспитание нравственных чувств* (трудолюбия, настойчивости, целеустремленности) происходит непосредственно в процессе обучения во время совместной деятельности;

- *духовно-нравственное воспитание* формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России;

- *трудовое и профориентационное воспитание*: формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся;

- воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности;

- экологическое воспитание формирует ценностные представления и отношение к окружающему миру.

Основные задачи воспитательной работы:

- формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;
- организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования;
- организационно-правовые меры по развитию воспитания и дополнительного образования обучающихся;
- приобщение обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;
- обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;
- воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни;
- ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;
- развитие воспитательного потенциала семьи;
- поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.

Основные воспитательные мероприятия:

- просмотр обучающимися тематических материалов и их обсуждение;
- тематические диспуты и беседы;
- участие в конкурсах, соревнованиях, олимпиадах различного уровня.

Работа с коллективом обучающихся:

- формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
- обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
- развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно — полезной деятельности;
- содействие формированию активной гражданской позиции;
- воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему поселку.

Работа с родителями:

- организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);
- содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение жизнедеятельность кружкового объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года);
- информационных уголков для родителей по вопросам воспитания учащихся.

Успешная работа детского объединения во многом зависит от степени участия в ней родителей обучающихся. В большинстве родители заинтересованно относятся к занятиям своих детей в объединении, радуются их успехам и достижениям.

Работа с родителями включает в себя следующие формы деятельности:

- консультации;
- беседы;
- работа с семьями, находящимися в трудной жизненной ситуации; совместные праздники обучающихся и их родителей;
- привлечение родителей к подготовке и проведению мероприятий;
- приглашение родителей на мероприятия объединения и всего учреждения.

Такая работа способствует формированию общности интересов учащихся и их родителей, служит развитию эмоциональной и духовной близости.

Результат воспитания

В процессе воспитания происходят изменения в личностном развитии обучающихся, в процессе общения со своими сверстниками по достижению

общих целей, у ребят формируются такие качества как взаимопомощь, самостоятельность, ответственность за порученное дело. Несомненно, большую роль в воспитании моральных качеств, обучающихся играет личный пример педагога.

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.: BHV, 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.: BHV, 2008.
10. Холмянский Л. М., Щипанова С. Дизайн: Кн. для учащихся. — М.: Просвещение, 1985.
11. Черневич Е.В. Язык графического дизайна. – М. Москва, ВНИТЭ, 1975.

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

№ 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 курс 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, практик ум	1	Золотое сечение и композиция кадра.	Точка роста	
17		лекция	1	Законы цветоведения.	Точка роста	
18		практик ум	1	Оборудование для создания фотографии	Точка роста	
19		практик ум	1	Интерфейс графического редактора Gimp	Точка роста	
20		практик ум	1	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Кадрирование	Точка роста	
21		практик ум	1	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Цветокоррекция.	Точка роста	
22		практик ум	1	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Фотоколлаж.	Точка роста	
23		практик ум	1	Обработка фотографии в графическом редакторе Gimp. Работа со слоями.	Точка роста	Творческая работа
			4	Моё портфолио		
24		самообучение	1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	Участие в конкурсе
25		(раб.с инф.,	1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	
26		ПО и метод.	1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	
27		Материалом)	1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	
			10	Орнамент		
28		лекция	1	История создания орнамента	Точка роста	
29		Лекция	1	Симметрия орнамента. Вензель	Точка роста	
30		лекция	1	Растровая и векторная графика	Точка роста	
31		Обучающий диалог, практик ум	1	Растровые и векторные графические редакторы	Точка роста	
32		практик ум	1	Создание изображений в графических редакторах. Растровый рисунок.	Точка роста	
33		практик ум	1	Создание изображений в графических редакторах. Прием копирования для создания орнамента	Точка роста	Презентация рисунка
34		практик ум	1	Создание орнамента в графическом редакторе Gimp .	Точка роста	
35		практик ум	1	Конструктор логотипов	Точка роста	

36		практик ум	1	Создание логотипа в векторном редакторе	Точка роста	
37		практик ум	1	Разработка и презентация логотипа	Точка роста	презентация логотипа
			3	Мини-проект «Визитка»		
38		Обучающий диалог, практик ум	1	Создание визитки с помощью графического редактора	Точка роста	
39		лекция	1	Психологические основы выбора цветовой гаммы.	Точка роста	
40		презентация	1	Выставка визиток	Точка роста	Презентация визитки
			9	Слайд-шоу		
41		лекция	1	Понятие слайд-шоу. ПО для создания слайд-шоу	Точка роста	
42		лекция, практик ум	1	Реставрация старой фотографии.	Точка роста	
43		практик ум	1	Подготовка фотографий, рисунков для создания слайд-шоу. Инструменты для ретуши	Точка роста	
44		практик ум	1	Подготовка фотографий, рисунков для создания слайд-шоу. Кисти графического редактора.	Точка роста	
45		практик ум	1	Работа над проектом «Победе в ВОВ посвящается». Выбор тематики.	Точка роста	
46		практик ум	1	Поиск информации в Интернет для проекта.	Точка роста	
47		практик ум	1	Работа над проектом.	Точка роста	
48		практик ум	1	Работа над проектом .	Точка роста	Презентация
49		Защита проекта	1	Публичная презентация проекта	Точка роста	слайд-шоу
			9	Проект «Один день из школьной жизни»		
50		лекция	1	Основы создания видеоматериала. Профессия «режиссер», «оператор».	Точка роста	
51		Обучаю	1	Оборудование и ПО для	Точка роста	

		щий диалог, практикум		создания и обработки видеоматериала		
52		Консультация, практикум	1	Звуковые эффекты и музыка	Точка роста	
53		практикум	1	Обработка звуковой информации в ПО для обработки звука	Точка роста	
54		практикум	1	Создание проекта в видеоредакторе. Захват видео	Точка роста	
55		практикум	1	Создание проекта в видеоредакторе. Монтаж видео	Точка роста	
56		практикум	1	Создание проекта в видеоредакторе. Титры	Точка роста	
57		практикум	1	Создание проекта в видеоредакторе. Видеоэффекты	Точка роста	Видеоролик
58		практикум	1	Запись видеоролика и его презентация.	Точка роста	
			4	Моё портфолио		
59		Лекция	1	Практическая значимость личного портфолио. Основы портретной фотосъемки	Точка роста	Участие в конкурсе
60		практикум	1	Режимы фотосъемки	Точка роста	
61		практикум	1	Практическая деятельность по созданию конкурсных работ	Точка роста	
62		выставка	1	Выставка фоторабот	Точка роста	Фоторабота «Портрет»
			10	3D- моделирование		
63		Лекция	1	Примеры 3D-объектов	Точка роста	
64		лекция	1	Понятие объёмно-пространственной композиции в дизайне.	Точка роста	
65		практикум	1	3D -книги и ресурсы для создания 3D -книг	Точка роста	
66		Игра-практикум	1	Мини-проект «Создание 3D – книги для малышей»	Точка роста	Презентация 3D -книги
67		практикум	1	3D -принтеры. Знакомство с ПО	Точка роста	

68		Обучающий диалог, практикум	1	Основы 3D-моделирования: освоение проекций и видов, изучение набора команд и инструментов.	Точка роста	
69		практикум	1	Работаем в 3D-редакторе. Создание трёхмерной модели. Эскизирование.	Точка роста	
70		практикум	1	Работаем в 3D-редакторе.	Точка роста	
71		практикум	1	Работаем в 3D-редакторе. Рендеринг	Точка роста	Выставка
72		презентация	1	Подготовка 3D –объектов к выставке	Точка роста	творческих работ