

Министерство образования Кировской области  
Кировское областное государственное образовательное автономное  
учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»  
Структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум»  
в г. Омутнинске»

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета,  
протокол № 6 от 30.05.2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Приказ № 140 от 30.05.2023 г.  
Директор



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
художественной направленности Промдизайнквантума

## «Дизайн студия»

(вводный, базовый, углубленный уровни)

Возраст детей: 12-18 лет  
Срок реализации: 3 года  
Вводный уровень: 144 ч.  
Базовый уровень: 144 ч.  
Углубленный уровень: 144 ч.

Составители: педагог  
дополнительного образования  
Городилова Анна Сергеевна  
Старший методист  
Ситчихина Жанна Вячеславовна

Омутнинск  
2023

Министерство образования Кировской области  
Кировское областное государственное образовательное автономное  
учреждение дополнительного образования «Центр технического творчества»  
Структурное подразделение «Детский технопарк «Кванториум»  
в г. Омутнинске»

Рассмотрено на заседании  
педагогического совета  
протокол № 6 от «30» мая 2023г.

УТВЕРЖДЕНО  
Приказ №140 от «30» мая 2023г.  
Директор

Я.А. Пивоваров

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
художественной направленности Промдизайнквантума

## **«Дизайн студия»**

(вводный, базовый, углубленный уровни)

Возраст детей: 12-18 лет  
Срок реализации: 3 года  
Вводный уровень: 144 ч.  
Базовый уровень: 144 ч.  
Углубленный уровень: 144 ч.

Составители: педагог  
дополнительного образования  
Городилова Анна Сергеевна  
Старший методист  
Ситчихина Жанна Вячеславовна

Омутнинск  
2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нас ежедневно окружают сотни вещей, с которыми мы соприкасаемся и которыми пользуемся. Как ни удивительно, но то, что составляет наш быт, на определенном уровне воздействует и на наше настроение и внутреннее состояние. За то, каким будет окружающий нас предметный мир, отвечает промышленный дизайн. Зачем нам нужен дизайн? Дизайн, прежде всего для функциональности и решении проблем, и только потом для красоты и визуальной привлекательности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дизайн студия» (далее – программа) относится к программам художественной направленности и разработана соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Устав, Лицензия на образовательную деятельность, нормативные документы и локальные акты Кировского областного государственного образовательного автономного учреждения дополнительного образования «Центр технического творчества»;
- Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022г. №678-р «концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
- Распоряжение правительства РФ от 29 мая 2015 г. №996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в РФ до 25 года»;
- Распоряжение Правительства Кировской области от 28.04.2021 №76 «Об утверждении Стратегии социально-экономического развития Кировской области на период до 2035 года»;
- Постановление Правительства Кировской области №754-П от 30 декабря 2019 г. «Об утверждении государственной программы Кировской области «Развитие образования» (с изменениями на 29 марта 2023 года);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Разработана на основе дополнительной общеразвивающей программы Промдизайн-квантум Сундуковой Людмилы Викторовны, педагога дополнительного образования и Конюховой Анны Владимировны.

Вводный уровень является стартовым в образовательной программе. После вводного уровня следует уровень базового изучения дизайнерских навыков и методик проектирования. Далее учащиеся переходят на углублённый уровень, где реализуется кейсовая система обучения, проектная деятельность обучаемого, освоение навыков XXI века.

**Актуальность** программы заключается в подготовке будущих специалистов в сфере дизайна, посредством обеспечения доступного и качественного дополнительного образования в Кировской области. Данная образовательная программа так же направлена на развитие коммуникативных особенностей, навыков работы в команде и развитие эстетического образования учащихся, так как дизайн является разновидностью художественного творчества, синтезом изобразительного, декоративно-прикладного, конструкторского искусства, художественной графики и черчения.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что она помогает формировать у учащихся креативное мышление (дизайнерское мышление). На занятиях учащиеся узнают, что художественное проектирование многих вещей требует умения рисовать, чертить, моделировать и макетировать, а также применять знания теоретических основ рисунка, цветоведения, композиции, основ декоративно-прикладного искусства, моделирования.

**Адресат программы** – учащиеся 12-18 лет, увлеченные художественно-проектной деятельностью.

**Цель программы:** развитие личностных качеств и способностей детей в области дизайн - проектирования, содействие в их профессиональном самоопределении.

Для реализации этой цели важно решить следующие **задачи:**

*Обучающие:*

- сформировать основы дизайн-мышления в решении и постановке творческих аналитических задач проектирования предметной среды;
- обучить этапам создания дизайн-проекта;
- обучить методикам предпроектных исследований по методике Scrum;
- сформировать практические навыки осуществления процесса дизайнерского проектирования;
- сформировать навыки технического рисования;
- обучить основам макетирования из различных материалов;
- сформировать базовые навыки 3D-моделирования и прототипирования;
- способствовать формированию практических навыков работы на графическом планшете в программах Gimp/Sai2;
- обучать навыкам материаловедения, применению при проектировании продукта;
- формировать базовые навыки в создании брендов и их продвижения;
- обучать этапам проектирования мебели;
- способствовать формированию у учащихся знаний о графических средствах информации и основных способах проецирования;
- познакомить учащихся с правилами выполнения чертежей, установленными стандартами ЕСКД.

*Развивающие:*

- развивать аналитические способности и творческое мышление;
- развивать образно-пространственного мышления;

- развивать коммуникативные умения: излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;
- развивать умения работать в команде;
- совершенствовать умения адекватно оценивать и презентовать результаты совместной или индивидуальной деятельности в процессе создания и презентации объекта промышленного дизайна.

*Воспитательные:*

- способствовать в воспитании дисциплинированности, ответственности, самоорганизации;
- воспитывать трудолюбие, бережливость, аккуратность, целеустремленность, ответственность за результаты своей деятельности;
- сформировать организаторские и лидерские качества;
- способствовать формированию чувств коллективизма и взаимопомощи;
- способствовать воспитанию чувства патриотизма, гражданственности, гордости за достижения отечественной науки и техники.

**Новизна** программы заключается в применении на занятиях интерактивных методов обучения, ее ключевая идея – формирование у учащихся креативного дизайнерского мышления, изучение программ по 3D моделированию, умение зарисовывать скетчи, создавать чертежи, макеты собственного продукта, самостоятельно искать решения творческих задач, чтобы в конце учебного года подготовить итоговый проект.

**Срок реализации программы:** программа рассчитана на 3 учебных года.

1-ый год обучения/вводный уровень освоения программы составляет 144 академических часа, 2-ой год обучения/базовый уровень освоения программы - 144 академических часа, 3-ий год обучения/углубленный уровень освоения программы -144 академических часа, всего в программе 432 академических часа.

**Форма обучения-очная**

**Форма обучения** – очная.

**Организационные формы обучения** - групповые занятия. В основе образовательного процесса лежит проектная деятельность.

**Форма занятий** – аудиторные, проводятся в учебном кабинете.

**Реализация программы.**

Количество часов в неделю и наполняемость групп программы соответствуют требованиям СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

**Учебно-тематический план вводного уровня программы**

№	Наименование разделов и	Количество часов	Формы контроля
---	-------------------------	------------------	----------------

п/п	тем	Всего	Теория	Практика	
1.	Введение в квантум	2	2	-	опрос, игра
2.	Дизайнерский скетчинг	40	6	34	опрос, выполнение практич. заданий
3.	Черчение (основы)	18	2	16	опрос, игра, выполнение практич. заданий
4.	Материаловедение	18	4	14	беседа, выполнение практич. заданий
5.	Макетирование	26	2	24	опрос, выполнение практич. заданий
6.	Работа с графическим планшетом	12	-	12	опрос, выполнение практич. заданий
7.	Дизайн проект	26	6	20	беседа, выполнение практич. заданий
8.	Итоговый тест	2	2	-	тестирование
ИТОГО		144	24	120	

### Содержание программы вводного уровня

#### 1. Введение в квантум

*Теория:* Введение в промышленный дизайн. Задачи и план работы учебной группы. Правила поведения на занятиях и во время перерыва. Инструктаж по технике безопасности.

#### 2. Дизайнерский скетчинг

*Теория:* Скетчинг: Знакомство с понятием скетчинг, как начального элемента в создании продукта. Изучение перспективы, её разновидности (прямая линейная, обратная линейная, панорамная, воздушная, сферическая), для изображения на плоскости предметов так, чтобы создавалось впечатление как в натуре. Понятие стилизации в дизайне и обучение процессу декоративного обобщения изображения на основе изменения формы, графической проработки, модификации цвета и объема.

*Практика:* Работа со скетчингом, зарисовка простых предметов с натуры в различных техниках (маркеры, акварель, пастель, тушь, цветные карандаши), обретение навыков масштаба и пропорций, передачи объема и материала.

Построение простого бытового предмета (стул, пенал и т.п.) в линейной перспективе, передача светотени (графический вариант: простой карандаш/гелиевая ручка).

### **3. Черчение (основы)**

*Теория:* Изучение оформления чертежа, заполнение штампа, ГОСТы, расположение видов на поле чертежа.

*Практика:* Выполнение чертежа предмета (на выбор) 3 вида (главный вид- фронтальная проекция, вид сверху, вид слева). Зонирование пространства размером 30см. кв., не более 4-х вариантов, оформление согласно ГОСТам. Разрез фасада здания (на выбор/стиль) на формате А4 с использованием цвета и передачи фактуры материалов.

### **4. Материаловедение**

*Теория:* Изучение наиболее распространенных материалов, применяющихся в проектировании предметов такие как: дерево, пластик, металл, стекло, камень.

*Практика:* Выполнение упражнений по передаче текстуры: дерево-5шт, камень-5шт, абстрактные-5шт, размеры 7х7 см. Изображение объекта с применением не более 3-х используемых материалов.

### **5. Макетирование**

*Теория:* Понятие-макет, его виды, материалы, цветовая гамма, из каких частей получается полноценный макет.

*Практика:* Создание разверток геометрических тел (куб, сфера, многоугольник, треугольник и т.д.). Объемно-пространственная композиция (3 вида: сверху, слева, фронтальный). Упражнения: трансформация плоскости в рельеф, макет неправильной формы. Выполнение макета из разных материалов (не более 5).

### **6. Работа с графическим планшетом**

*Практика:* Знакомство с программой Sai2 её функционалом, интерфейсом. Изображение 4-х предметов с передачей материалов, света и тени. Итоговым заданием: разработка логотипа школы и краткое описание.

### **7. Дизайн проект**

*Теория:* Изучения дизайн-мышления (приемы и методы), применение метода фокальных объектов для создания нового продукта. Scrum-метод, умение работать в команде и вести проектную работу.

*Практика:* Задание: “Арт-объект в выбранном художественном стиле/бренда”. Визуальное исследование стилистических основ или бренда. Эскизы (не менее 4-х штук), выбор наилучшего варианта. Создание прототипа: макет демонстрационный в масштабе (используемые материалы), чертежи и развертки, цветографические схемы. Описание проекта, презентация и проектная документация.

### **8. Итоговый тест**

*Теория:* Тестирование.

## **Учебно-тематический план базового уровня программы**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Актуализация учебного материала вводного уровня	2	2	-	беседа
2.	Дизайн брендов. Шрифты	38	2	36	опрос, выполнение практич. заданий
3.	Улучшение существующего продукта	48	-	48	беседа, игра, выполнение практич. заданий
4.	Дизайн проект. Продукт нового поколения известного бренда	54	4	50	выполнение практич. заданий
5.	Защита проекта	2	-	2	выставка проектов
ИТОГО		144	8	136	

### Содержание программы базового уровня

#### 1. Актуализация учебного материала вводного уровня

*Теория:* Повторение пройденного материала. Правила безопасности и поведения в кабинете

#### 2. Дизайн брендов. Шрифты

*Теория:* Лекция «История брендов и эволюция шрифта». Обсуждение и анализ известных брендов и их популярность.

*Практика:* Упражнение: выполнение шрифтов разных стран (не менее 5 шт.) при помощи инструментов: перо и чернила, применение разных техник каллиграфии. Детальная проработка собственного шрифта от буквы А до И (техника, инструменты на выбор). Итоговое задание: разработка вывески и логотипа на основе известного бренда с цветографическими схемами и кратким описанием, поиск идей (выбор объекта для разработки), эскизирование, готовая вывеска с кратким описанием.

#### 3. Улучшение существующего продукта

*Практика:* Выбор продукта существующего бренда. Анализирование функционала, доработка его улучшения. Эскизы и схемы продукта (не менее 4-х шт.). Отрисовка в Gimp/Sai2. Цветографические схемы и материалы (краткое описание). Создание 3D модели и чертежей в FreeCad/Компас 3DLT, освоение

программ для 3D моделирования, изучение интерфейса и функций программ. Написание аннотации проекта.

#### 4. Дизайн проект. Продукт нового поколения известного бренда

*Теория:* Эргономика, значение при проектировании объектов потребляемые людьми.

*Практика:* Выбор бренда, анализ выпускаемой продукции. Эскизы и чертежи (не менее 4-х шт.). Отрисовка в Gimp/Sai2. Создание 3D модели в Blender, (изучение интерфейса программы, ее функционал, применение модификаторов и техники скульптинга). Демонстрационный макет продукта. Написание аннотации. Оформление проекта.

#### 5. Защита проекта

*Теория:* Написание аннотации. Подготовка к выступлению. Выступление

*Практика:* Оформление проекта: формирование альбома чертежей на формате А4.

### Учебно-тематический план углубленного уровня программы

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Актуализация учебного материала базового уровня	2	2	-	беседа
2.	Разработка визитной карточки	26	6	20	беседа, игра, выполнение практич. заданий
3.	Проектирование продукта нового поколения (мебель)	34	-	34	беседа, выполнение практич. заданий
4.	Разработка пространственной мебели для интерьера	48	4	44	опрос, выполнение практич. заданий
5.	Разработка беседки частного назначения	32	-	32	выполнение практических заданий
6.	Защита проекта	2	-	2	выставка проектов
<b>ИТОГО</b>		<b>144</b>	<b>12</b>	<b>132</b>	

## Содержание программы углубленного уровня

### 1. Актуализация учебного материала базового уровня

*Теория:* Повторение пройденного материала. Техника безопасности

### 2. Разработка визитной карточки

*Теория:* Лекция «Что такое айдентика, ее значение при создании продукта или компании». Лекция «Композиционные методы в графическом дизайне». Лекция «Шрифт, знаки, как средство коммуникации».

*Практика:* Выбор продвижения (рекламы) продукта/компании. Поиск идей. Эскизы и чертежи (не менее 3-х). Перенос эскизов в цифровой формат в программы Gimp/Sai2. Краткое описание, объяснение цветового решения и формы визитной карточки. Создание прототипа.

### 3. Проектирование продукта нового поколения (мебель)

*Практика:* Выбор бренда, анализирование дизайнерских решений данного бренда. Составление антропометрических показателей. Эскизы (не менее 3-х). Выполнение чертежей в программе Fusion 360. Разработка 3D модели и рендеринг. Оформление в виде аннотации, презентации и чертежей м цветографическими схемами.

### 4. Разработка пространственной мебели для интерьера

*Теория:* Лекция «Дизайн мебели, эволюция и технологии». Лекция «Антропометрия».

*Практика:* Выбор комплекта мебели для разработки. Поиск идей и дизайнерских решений с применением технологий. Анализирование функционала и доработка идей. Эскизы (не менее 5 шт.). Разработка чертежей и разверток мебели в программе Fusion360. 3D модель в программе Blender и рендеринг. Демонстрационный макет. Описание проекта, подготовка презентации и оформление альбома чертежей.

### 5. Разработка беседки частного назначения

*Практика:* Выбор архитектурного стиля, его изучение. Поиск идей и эскизы (не менее 5 шт.). Разработка чертежей в программе Fusion 360/Компас 3DLT. Создание макета в пространстве (ландшафт). Описание проекта, оформление альбома чертежей и цветографических схем.

### 6. Защита проекта

*Теория:* Написание аннотации. Подготовка к выступлению. Выступление

*Практика:* Оформление проекта.

#### **Планируемые результаты образовательного процесса**

*Предметные результаты вводного уровня:*

- знание терминологии и художественных материалов предмета «Скетчинг»;
- умение использовать простые приемы и техники рисования фактуры и текстуры с использованием перспективы, плановости и объема;
- умение выполнять чертежи по ГОСТам, заполнять штампы;
- овладение способами отображения и чтения графической информации в различных видах практической деятельности человека;
- освоение способов макетирования и материаловедения;
- получение навыков работы 2D пространства на графическом планшете;

- владение навыками зарисовки простых предметов с натуры в различных техниках (маркеры, акварель, пастель, тушь, цветные карандаши);
- освоение навыков каллиграфии, умения пользоваться инструментами такими как, перо и чернила;
- владение навыками передачи текстуры;
- умение создавать макет и развертки геометрически тел, а также составление объемно-пространственной композиции;
- знание основ происхождения брендов и их значимости;
- освоение 3D программ для объемного моделирования;
- обретение навыков создания готового продукта с папкой необходимых документов и чертежей.

*Предметные результаты базового уровня:*

- умение составлять шрифтовые композиции, строить шрифт на модульной сетке, и с помощью геометрических фигур;
- умение проектировать дизайн графической продукции и средства визуальной коммуникации;
- получение опыта создания собственного шрифта;
- освоение программ по 3D моделированию FreeCad/Компас 3DLT/Blender;
- навыки самостоятельного изображения различных видов современных шрифтов;
- знакомство учащихся с выразительными стилистическими особенностями разных шрифтов;
- знание основных правил эргономики в дизайне интерьера;
- углубление представления учащихся о художественных стилях и направлениях в искусстве;
- умение разрабатывать собственный логотип с цветовым анализом.

*Предметные результаты углублённого уровня:*

- знание истории происхождения бренда и его значимости на продвижение продукта;
- умение разрабатывать чертежи и развёрстки в программе Fusion 360/Компас 3DLT;
- знание основ айдентики - визуальной составляющей бренда, отличие между понятиями «Айдентика» и «Брендинг»;
- знакомство учащихся с выразительными стилистическими особенностями разных шрифтов;
- умение создавать эскизы цифрового формата в программах Gimp/Sai2;
- знание основ композиции и дизайна мебели;
- получение опыта создания макета, чертежа беседки;
- знание свойств пространственных объектов, свойств и качеств поверхностей, образующих эти объекты;

*Метапредметные результаты:*

- инновационный подход к решению практических задач в процессе моделирования изделия или технологического процесса;

- умение работать в группах при создании технических изделий;
- виртуальное и натурное моделирование технических объектов и технологических процессов;
- умение вести проектно-исследовательскую деятельность;
- проектирование и создание объектов, имеющих потребительную стоимость;
- анализирование ошибок в процессе проектной деятельности и способность их исправления;
- соблюдение норм и правил безопасности познавательно-трудовой деятельности и созидательного труда.

*Личностные результаты:*

- способность обучающихся к саморазвитию и личностному самоопределению;
- формирование ценностного отношения к труду в процессе освоения основ дизайна с применением различных техник изобразительного искусства и графических редакторов;
- формирование навыков коллективного общения и взаимодействия в коллективе;
- соблюдение норм и правил безопасности труда, пожарной безопасности, правил санитарии и гигиены.

## Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение

Перечень основного оборудования:

- компьютер, мультимедиа-проектор (1 шт.);
- магнитно-маркерная доска (1 шт.);
- 3 D принтер с двумя экструдерами, название Picaso Designer PRO 250 (1 шт.);
- 3 D принтер Ddigital Wax (DWS) XFAB 2000 (4 шт.);
- 3 D ручка Funtastique ONE, черный цвет (12 шт.);
- набор маркеров (6 шт.);
- гипсовые фигуры (яйцо, шар, пирамида, цилиндр, призма, конус) (1 набор);
- линейки металлические (14 шт.);
- объектив для фотоаппарата (1 шт.);
- штатив для фотоаппарата (1 шт.);
- комплект осветительного оборудования (1 шт.);
- графический планшет Wacom Intuos Pro Medium (11 шт.);
- персональный компьютер (12 шт.)

### Дидактическое обеспечение:

**Наглядные пособия** (электронные образовательные ресурсы, интернет-источники, аудиозаписи, мультимедийные материалы, компьютерные программы и др.)

**Кадровое обеспечение:** программу реализует 1 педагог дополнительного образования.

### Формы и виды контроля/аттестации

В процессе реализации программы осуществляются следующие виды контроля:

Вид контроля	Когда осуществляется	Формы контроля
Входной контроль: определение первоначального уровня, знания, умения, навыков учащегося, его сильных и слабых сторон.	Перед началом обучения	Индивидуальные задания, опрос, игра.
Текущий контроль: проводится в конце полугодия, темы, раздела программы. Нацелен на отслеживания динамики освоения предметного содержания программы	В течение учебного года	Опрос, тестирование, практические задания, наблюдение.

учащимися, метапредметных результатов, личностного развития и взаимоотношений в коллективе.		
Промежуточная аттестация: проводится в конце освоения программы или уровня по ДООП, нацелен на проверку освоения программы, учет изменений качеств личности каждого учащегося.	По окончании первого полугодия	Опрос, тест, практические задания, защита проекта.

По итогам полного изучения программы проводится диагностика результативности освоения программы учащимися с целью определения степени освоения программы каждым ребёнком: презентация творческого отчёта (проект), тестирование.

Для проведения педагогического мониторинга по окончании освоения учащимися содержания программы разработаны оценочные и методические материалы.

### **МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ**

Учебно-методическое обеспечение: печатные и электронные ресурсы, авторские разработки, аутентичные источники, сборники упражнений, задач и примеров проектов, прилагаемые к образовательным наборам.

Материально-техническое обеспечение: специализированное учебное оборудование на базе Технопарка, а также учебное, производственное и научно-исследовательское оборудование на площадках партнеров. Применяемое оборудование является современным и актуальным, позволяя использовать в образовательном процессе последние научно-технические достижения.

Занятия строятся с учётом индивидуальных особенностей учащихся, что позволяет заинтересовать, увлечь каждого ребёнка, раскрыть его творческие способности.

При изучении тем программа предусматривает использование фронтальной, индивидуальной и групповой формы учебной работы обучающихся:

- фронтальная форма - для изучения нового материала, информация подаётся всей группе из 8-14 человек;
- индивидуальная форма - самостоятельная работа учащихся, педагог может направлять процесс в нужную сторону;

- групповая форма помогает педагогу, сплотить группу общим делом, способствует качественному выполнению задания, для реализации проектной деятельности в малых группах (3-5 человека)

Помимо основных занятий, программа включает в себя и культурно-массовые мероприятия, такие как: экскурсии, конкурсы, выставки.

Предполагаются следующие активные формы проведения занятий:

- Лекционно-практические занятия, проблемные лекции
- Тренинги, мастер-классы, workshop
- Экскурсии

Будут реализованы активные методы обучения такие, как:

- Метод проектов
- Метод кейсов
- Метод задач

– .

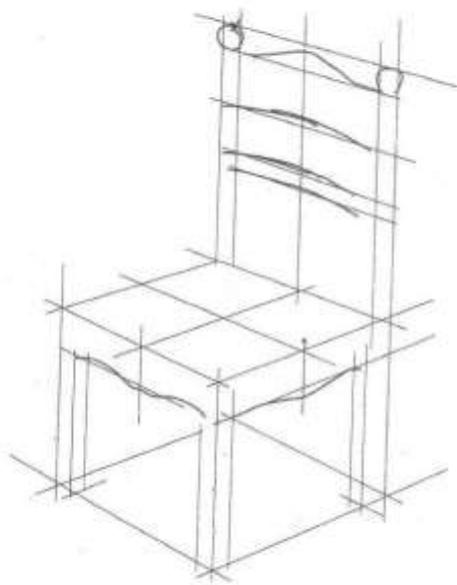
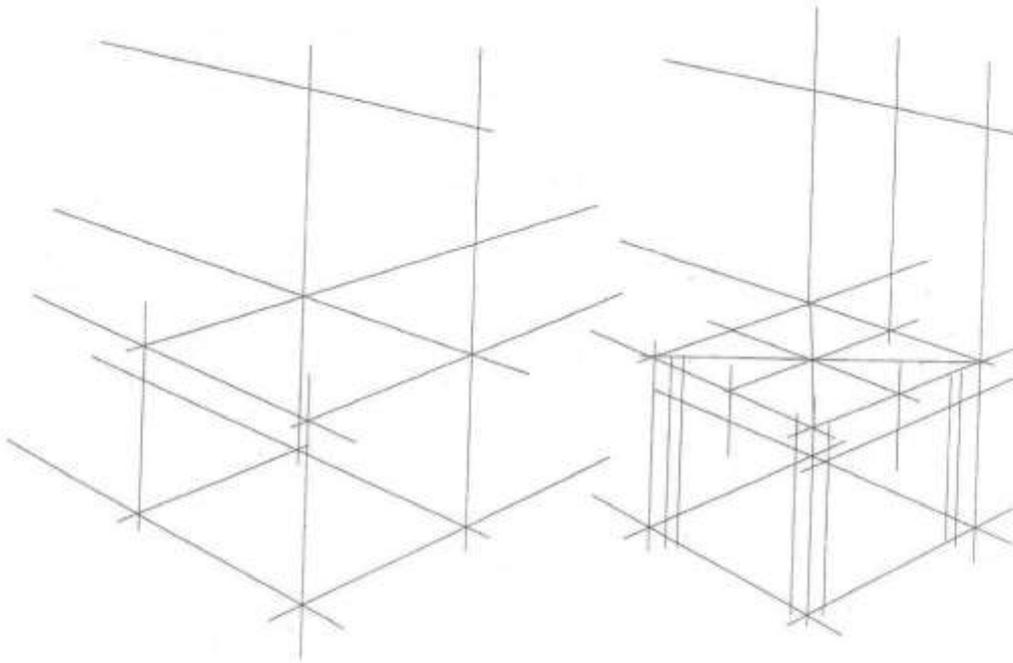
## ЛИТЕРАТУРА

### Список рекомендуемой литературы для педагога.

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
2. Никулин С.К., Полтавец Г.А., Полтавец Т.Г. Содержание научно-технического творчества учащихся и методы обучения. М.: Изд. МАИ. 2004.
3. Полтавец Г.А., Никулин С.К., Ловецкий Г.И., Полтавец Т.Г. Системный подход к научно-техническому творчеству учащихся (проблемы организации и управления). УМП. М.: Издательство МАИ. 2003.
4. Кухта М.С., Куманин В.И., Соколова М.Л., Гольдшмидт М.Г. Промышленный дизайн // Томский политехнический университет (Томск) 2013 ISBN 978-5-4387-0205-4
5. Геймификация в образовании. К вопросу о понятии. Агапова С.А., Бабак Т.П., Озолина И.А., Тимошева А.Б.В сборнике: Коммуникативные процессы в образовательном пространстве материалы Международной научно-практической конференции в рамках IV Международного научно-образовательного форума «Человек, семья и общество: история и перспективы развития». Красноярский государственный педагогический университет им. В.П. Астафьева. 2015. С. 29-38.
6. Ю. Гордон. Книга про буквы от Аа до Яя. Количество страниц 594. Год выпуска 2013. ISBN 978-5-98062-059-2.

### Список литературы для обучающихся.

1. Книга Ильи Плотникова, Максима Плотникова и Александры Лерой «Предметная фотография в рекламе. Схемы света. Спецэффекты». Твердый переплет. Объем — 288 стр.
2. Книга Уитни Шерман «Скетчи. 50 креативных заданий для дизайнеров». Практическое руководство по изучению принципов дизайна и освоению новых способов творческого мышления Формат — 220.290 мм. Тираж — 3000 экз. ISBN 978-5-98062-087-5.
3. Горельшев Дмитрий «Простое рисование». Упражнения для развития и поддержания самостоятельной рисовальной практик.

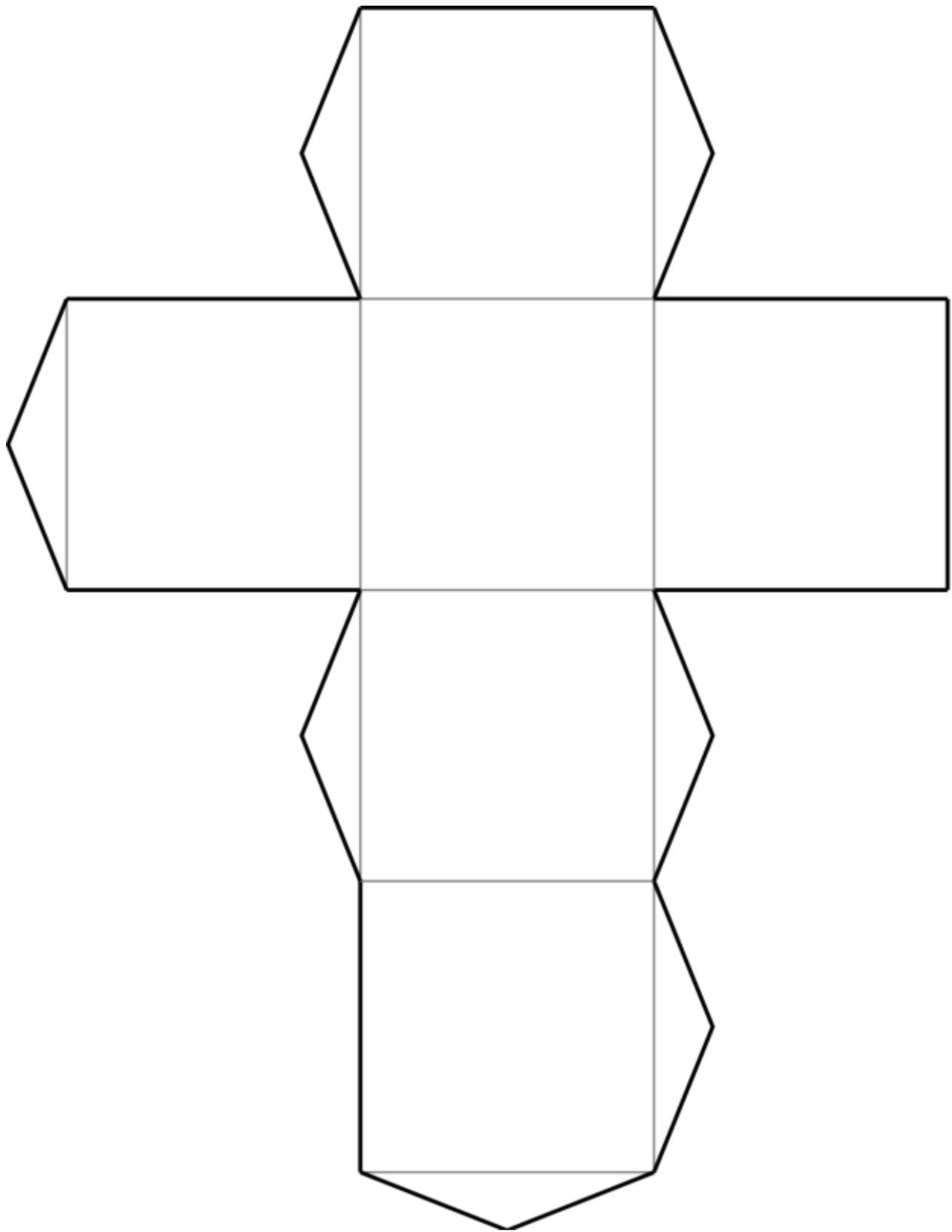


**3**

Фасад 6-1



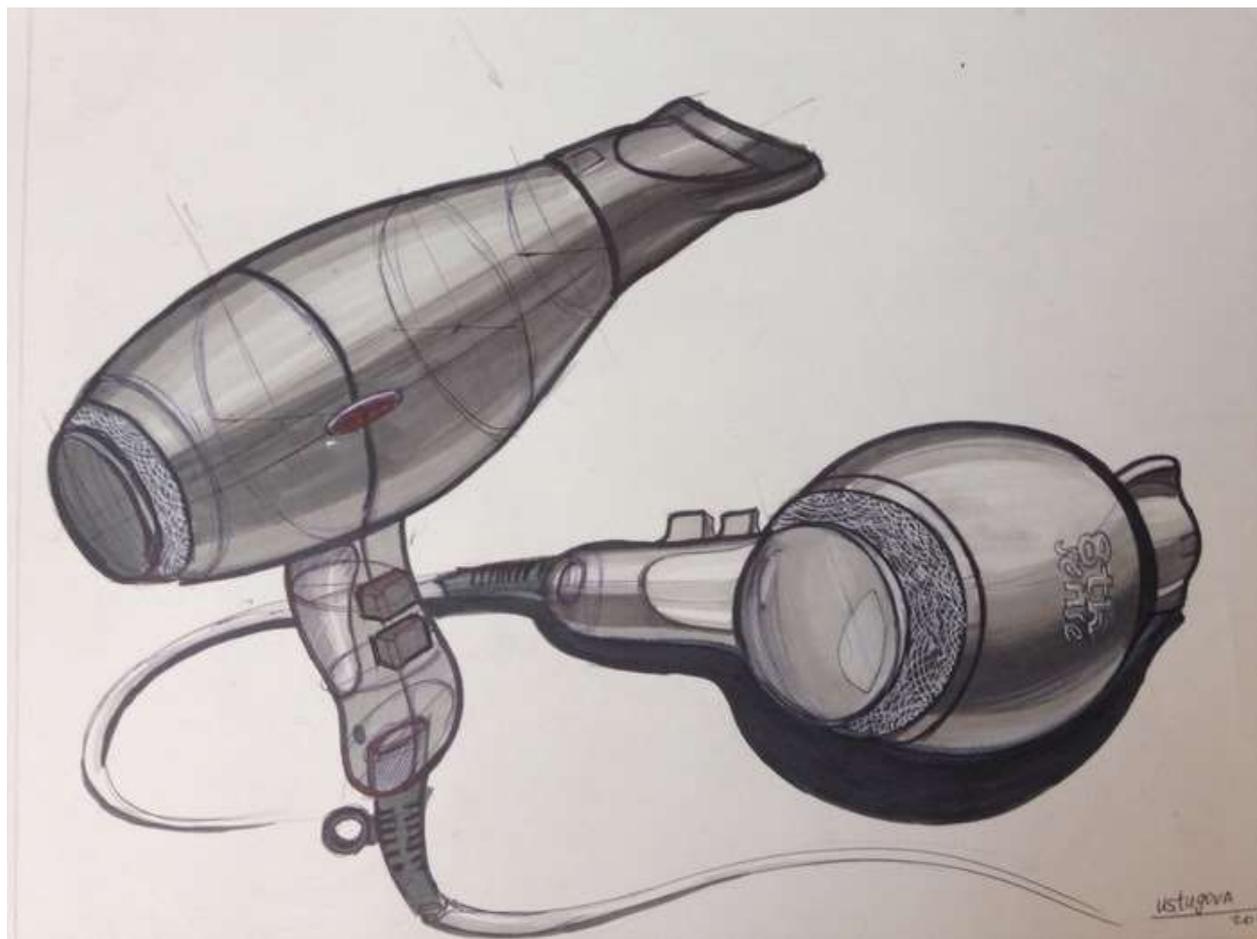
Приложение 3



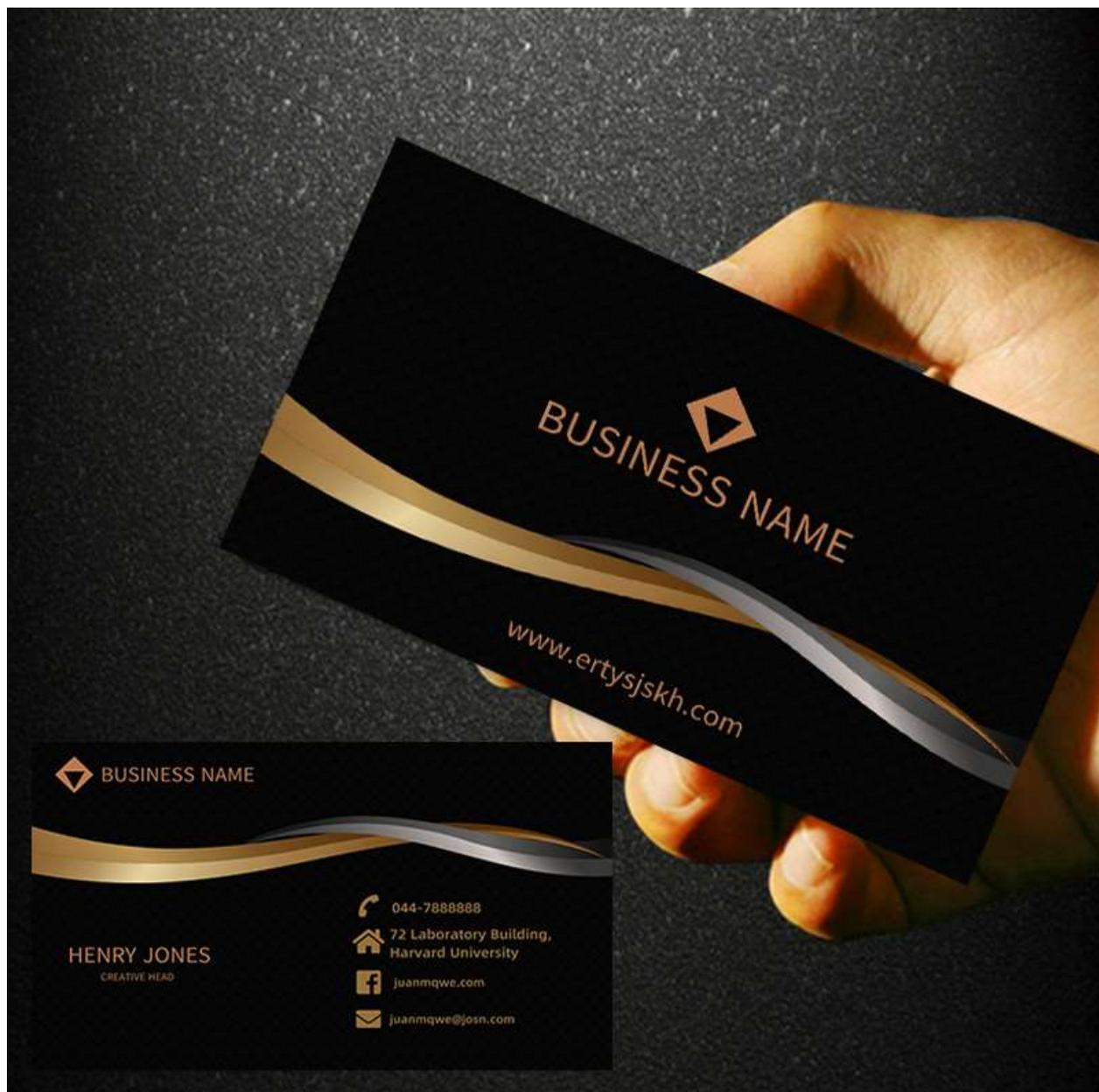






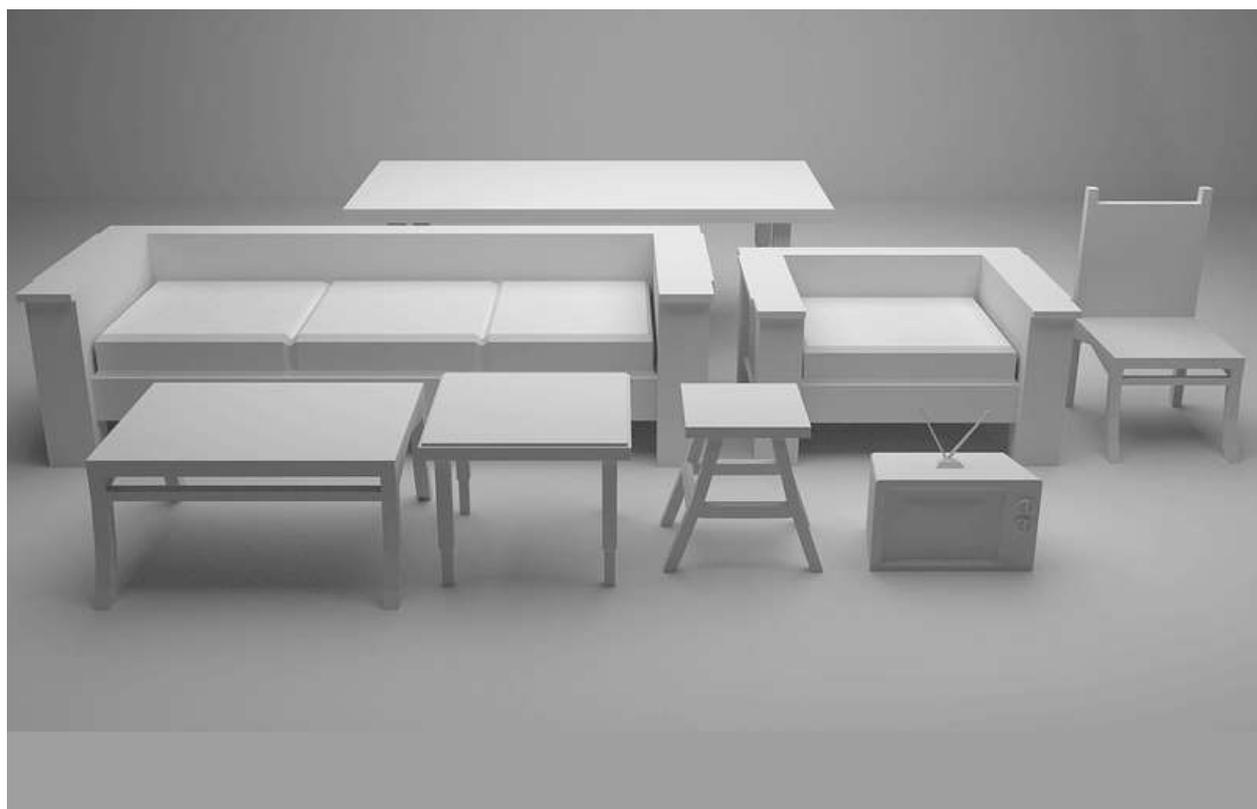






Приложение 9







**Оценочные материалы, формирующие систему оценивания результатов обучения ребенка по дополнительной образовательной программе «Дизайн студия»**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Количество баллов	Методы диагностик
<b>I. Теоретическая подготовка ребенка</b> <b>1. Теоретические знания (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</b>	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок овладел менее ½ объема знаний, предусмотренных программой);</li> </ul>	1	Наблюдение, тестирование, контрольный опрос
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Средний уровень</b> (объем усвоенных знаний составляет более ½);</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (ребенок освоил весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)</li> </ul>	5 10	
<b>2. Владение специальной терминологией</b>	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок избегает употребления специальных терминов)</li> </ul>	1	Викторина, терминологический диктант
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Средний уровень</b> (ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой),</li> </ul>	5	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием)</li> </ul>	10	

<p><b>II. Практическая подготовка ребенка:</b></p> <p><b>1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой</b> (по основным разделам учебно-тематического плана программы)</p>	<p>Соответствие практических умений и навыков программным требованиям</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок овладел менее 1/2 объема умений и навыков, предусмотренных программой);</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2);</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период)</li> <li>• <b>Творческий уровень</b> (ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период, стремится к самостоятельной творческой активности, выполняет практические задания с элементами творчества)</li> </ul>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>15</p>	<p>Творческие работы</p>
	<p>Отсутствие затруднений в использовании специального оборудования и оснащения</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок испытывает серьезные затруднения при работе с оборудованием)</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (работает с оборудованием с помощью педагога)</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (работает с оборудованием самостоятельно, не испытывает особых затруднений)</li> </ul>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p>



<p>3.2 Навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности</p> <p>3.3 Умение аккуратно выполнять работу</p>	<p>Соответствие реальных навыков соблюдения правил безопасности программным требованиям</p> <p>Аккуратность и ответственность в работе</p>	<p>рабочее место самостоятельно, не испытывает затруднений</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (ребенок овладел менее 1/2 объема навыков соблюдения правил безопасности, предусмотренных программой)</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (объем усвоенных навыков составляет более 1/2)</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (ребенок освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (удовлетворительно)</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (хорошо)</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (отлично)</li> </ul>	<p>10</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p> <p>Наблюдение</p>
<p><b>IV. Разнообразие творческих достижений:</b></p>	<p>Участие в конкурсах, выставках, фестивалях различного уровня</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Минимальный уровень</b> (редко участвует в конкурсах внутри объединения)</li> <li>• <b>Средний уровень</b> (участвует в конкурсах, выставках внутри объединения, учреждения)</li> <li>• <b>Максимальный уровень</b> (регулярно принимает участие в выставках, конкурсах в масштабе города, района, области)</li> </ul>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Наблюдение</p>

