


Областное государственное бюджетное
профессиональное образовательное учреждение
«Димитровградский технический колледж»

Детский технопарк «Кванториум»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № 9
от 10.04.2023


Директор
Кологреев В.А.
Приказ № 22 от 19.04.2023

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа технической направленности**

**«Промдизайн. От иголки до космической станции»
Промдизайнквантум - Д**

Срок реализации программы – **144 часа**

Возраст обучающихся: **12-17 лет**

Уровень программы (**базовый**)

Автор-разработчик:
педагог дополнительного
образования Л.С.Куров

г. Димитровград, 2023 г.

**Содержание дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программы**

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Планируемые результаты освоения программы	7
1.4. Содержание программы	8
2. Комплекс организационно-педагогических условий.	
2.1. Календарно-учебный график	13
2.2. Воспитательный модуль	17
2.3. Условия реализации программы	19
2.4. Формы аттестации и критерии результативности обучения	21
2.5. Методические материалы	23
Список литературы	24

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Промдизайн. От иголки до космической станции» предназначена для работы в учреждениях дополнительного образования с обучающимися образовательных учреждений, желающими овладеть основами

программирования и дизайна. Основными задачами в работе является ориентация на максимальную самореализацию личности, личностное и профессиональное самоопределение, социализацию и адаптацию детей в обществе.

На всех этапах реализации программы основной целью является создание интереса у детей техническому виду деятельности, формирование потребности в приобретении специальных знаний и навыков для подготовки к осознанному выбору профессии.

Задача дизайнера - спроектировать положительный опыт пользователя. В настоящее время промышленный дизайнер не просто проектирует красивую, удобную и технологичную вещь или среду, он проектирует весь пользовательский опыт взаимодействия потребителя с этой вещью или средой: от прогнозирования потребности в товаре или услуге до утилизации изделия и возобновления ресурсов природы.

Промышленность первая реагирует на меняющиеся запросы потребителей. Поэтому, востребованность специалистов, способных обеспечить это качество, постоянно растет. При проектировании предметной среды профессия промышленного дизайнера выходит на первый план.

Промышленный дизайн – это мультидисциплинарная профессия. Дизайнер должен быть специалистом во многих областях: разбираться в эстетике, эргономике, материалах, технологиях и конструировании, иметь пространственное мышление и воображение, быть немного психологом и экономистом, уметь анализировать и критически мыслить, понимать процесс пользования и проектирования предметов, процессов и среды. Важнейшими навыками промышленного дизайнера являются дизайн-мышление, дизайн-анализ и способность создавать новое и востребованное.

Дополнительная общеразвивающая программа разработана на основе специализированной методической литературы и профессионального опыта педагога. Программа реализуется с применением высокотехнологичного оборудования.

Нормативно-правовое обеспечение программы.

Программа разработана в соответствии с документами:

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 2, ст. 15, ст.16, ст.17, ст.75, ст. 79);
2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р об утверждении «Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года»;
3. Приказ Минпросвещения РФ от 27 июля 2022 года № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Приказ от 30 сентября 2020 г. N 533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. № 196»;
5. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ № 09-3242 от 18.11.2015 года;

6. СП 2.4.3648-20 Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи;
7. Письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 года № АК – 2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с Методическими рекомендациями по организации образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ);
8. Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации и Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. N 882/391 "Об организации и осуществлении образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
9. Приказ Министерства образования и науки РФ от 23.08.2017 года № 816 «Порядок применения организациями, осуществляющих образовательную деятельность электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»
10. «Методические рекомендации от 20 марта 2020 г. по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
11. Устав ОГБПОУ «ДТК»;
12. Положение о детском технопарке «Кванториум».

Уровень освоения программы: базовый

Направленность (профиль) программы: техническая

Актуальность данной программы состоит в том, что она является продолжением базового модуля и помогает углублённо изучить техническое творчество дизайнеров, ориентированное на решение социальных заказ общества в подготовке технически грамотных личностей владеющего навыками дизайн-мышления, дизайн-анализа и способности создавать новое и востребованное.

Отличительные особенности программы. Программа продолжает знакомить с промышленным дизайном, проектированием прототипов и созданием готовых продуктов, сервисов, решающих реальные задачи потребителей. Сегодня дизайнер работает не только над функцией и эстетикой объекта, он обладает компетенциями маркетолога, предпринимателя, работает с брендингом и визуальными коммуникациями. Дизайнер должен уметь предвидеть запрос потребителя, даже если он еще не сформирован, и уметь создавать чудо.

Новизна программы заключается в комплексном изучении предметов и дисциплин, не входящих ни в одно стандартное обучение общеобразовательных школ. Программа направлена на получение навыков дизайн - проектирования, дающих представление о профессии промышленного дизайнера. Освоение разделов программы предполагает получение практических навыков проектирования предметов, решающих задач и потребителей.

Педагогическая целесообразность состоит в том, что через изучение и овладение знаниями технических характеристик и информационных

технологий формируется техническое мышление современного ребенка, готового к разработке и внедрению инноваций в жизнь.

Обучение школьников конструированию и моделированию самолетов дает умение образно мыслить и изготавливать модели по чертежам, работать с чертежами, а работа в тесном, сплоченном коллективе детей, ставящих перед собой единую цель и готовых поделиться приобретенными знаниями и опытом, теснейшим образом связана с интеллектуальным, эмоциональным и нравственным развитием каждой отдельной личности.

Адресат программы: дети - 12-17 лет

Психологические особенности детей 12-17 лет. Программа рассчитана на широкий возрастной диапазон обучающихся: 12-17 лет, так как занятия носят познавательный характер, обеспечены демонстрационным материалом, что позволяет их адаптировать к конкретному возрасту. Набор детей в объединение – свободный. Подростковый возраст — остро протекающий переход от детства к взрослости. Данный период отличается выходом ребенка на качественно новую социальную позицию, в которой формируется его сознательное отношение к себе как члену общества. Важнейшей особенностью подростков является постепенный отход от прямого копирования оценок взрослых к самооценке, все большая опора на внутренние критерии. Основной формой самопознания подростка является сравнение себя с другими людьми — взрослыми, сверстниками. Поведение подростка регулируется его самооценкой, а самооценка формируется в ходе общения с окружающими людьми. Первостепенное значение в этом возрасте приобретает общение со сверстниками. Общаясь с друзьями, младшие подростки активно осваивают нормы, цели, средства социального поведения, вырабатывают критерии оценки себя и других, опираясь на заповеди «кодекса товарищества». Педагогов воспринимают через призму общественного мнения группы.

Срок освоения программы: 9 месяцев

Базовый модуль. Часть I – 4 мес.

Базовый модуль. Часть II – 5 мес.

Объем программы: 144 часа

Базовый модуль. Часть I – 64 часа

Базовый модуль. Часть II – 80 часов

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа (академический час 40 мин).

Формы обучения и виды занятий:

Технология проектирования предусматривает: решение учеником или группой обучающихся определенной проблемы, использование разнообразных методов, средств обучения; интегрирование знаний, умений из различных областей науки, техники, творчества. Учебное проектирование ориентировано на самостоятельную деятельность обучающихся - индивидуальную, парную или групповую.

Основной формой обучения являются комплексные занятия.

Рекомендуемые формы занятий

- На этапе изучения нового материала - лекция, объяснение, рассказ, демонстрация, игра;
- На этапе практической деятельности - беседа, дискуссия, практическая работа;
- На этапе освоения навыков – творческое задание;
- На этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

Рекомендуемые методики проведения занятий:

- методика проблемного обучения;
- методика форсайт сессий;
- методика дизайн-мышления;
- методика проектной деятельности.

1.2 Цель и задачи программы.

Цель: раскрыть таланты обучающихся в области дизайн-проектирования и содействовать в их профессиональном самоопределении.

Задачи:

Обучающие:

- Формирование основ дизайн-мышления в решении и постановке творческих аналитических задач проектирования предметной среды;
- Ознакомление с процессом создания дизайн-проекта, его основными этапами;
- Изучение методик предпроектных исследований;
- Выработка практических навыков осуществления процесса дизайнерского проектирования;
- Формирование навыков дизайнерского скетчинга;
- Изучение основ макетирования из простых материалов;
- Формирование базовых навыков 3D-моделирования и прототипирования;

Развивающие:

- Развитие аналитических способностей и творческого мышления;
- Развитие коммуникативных умений: изложение мыслей в чёткой логической последовательности, отстаивание своей точки зрения, анализ ситуации и самостоятельный поиск ответов на вопросы путём логических рассуждений;
- Развитие умения работать в команде;

Воспитательные:

- Совершенствование умения адекватно оценивать и представлять результаты совместной или индивидуальной деятельности в процессе создания и презентации объекта промышленного дизайна.

1.3 Планируемые результаты освоения программы

Материал программы подобран с учетом формирования определенных компетенций (soft skills «гибких навыков» и hard skills «жестких навыков»). «Гибкие навыки» (soft skills) – комплекс неспециализированных, важных надпрофессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность, являются сквозными, однако не связаны с конкретной предметной областью.

«Жёсткие навыки»(hard skills) – профессиональные навыки, которым можно научить и которые можно измерить.

Планируемые результаты:

Личностные результаты

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
- развитие любознательности и формирование интереса к изучению современных технологий;
- соблюдение норм и правил поведения, принятых в образовательном учреждении;
- инициатива и ответственность за результаты обучения, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- развитие интеллектуальных и творческих способностей;
- воспитание ответственного отношения к труду;

Метапредметные результаты:

- понимать взаимосвязь между потребностями пользователей и свойствами проектируемых предметов и процессов;
- уметь анализировать процессы взаимодействия пользователя со средой;
- уметь выявлять и фиксировать проблемные стороны существования человека в предметной среде;
- уметь формулировать задачу на проектирование исходя и выявленной проблемы;
- уметь разбивать задачу на этапы её выполнения;
- уметь самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- овладение элементами самостоятельной организации учебной деятельности - умение ставить цели и планировать личную учебную деятельность, оценивать собственный вклад в деятельность группы, проводить самооценку уровня личных учебных достижений;
- формирование приёмов работы с информацией, что включает в себя умения поиска и отбора источников информации в соответствии с учебной задачей, а также понимание информации, представленной в различной знаковой форме – в виде таблиц, диаграмм, графиков, рисунков и др.;
- развитие коммуникативных умений и овладение опытом межличностной коммуникации, корректное ведение диалога и участие в дискуссии, а также участие в работе группы в соответствии с обозначенной ролью.

Предметные результаты:

- *ценностно-ориентационная сфера* – сформированность представлений о взаимодействии между человеком и техникой, как важнейшем элементе культурного опыта человечества; понимать взаимосвязь между потребностями пользователей и свойствами проектируемых предметов и процессов;

- *познавательная сфера* - формирование элементарных исследовательских умений; применение полученных знаний и умений для решения практических задач в повседневной жизни;
- *трудовая сфера* – владение навыками работы различными инструментами в процессе изготовления моделей, прототипирования, а также основы работы с современным оборудованием.

1.4. Содержание программы. Учебный план.

№ темы	№ занятия	Наименование темы	Кол-во часов			Формы контроля
			Всего	Учебные		
				Теория	Практика	
Модуль I (64 часа)						
1	1-8	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	16	4	12	публичное выступление
2	9-16	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	16	4	12	публичное выступление
3	17-20	Натурные зарисовки промышленного изделия	8	2	6	практическая работа
4	21-24	Освоение навыка вариантного дизайн-проектирования и планирования проекта.	8	4	4	практическая работа
5	25-32	Макетирование из различных материалов	16	0	16	практическая работа
Модуль II (80 часов)						
6	33-51	3D-моделирование	38	4	34	практическая работа
7	52-56	Рендеринг	10	2	8	практическая работа
8	57-66	Работа с 3D-печатью	20	0	20	практическая работа
9	67-69	Применение 3D-прототипирования как средства дизайн-проектирования	6	2	4	публичное выступление
10	70-71	Разработка проектной подачи и презентации	4	0	4	публичное выступление
11	72	Представление и защита своего проекта.	2	0	2	публичное выступление
		ИТОГО	144	20	124	

Содержание программы.

Тема 1. Анализ формообразования и эргономики промышленного изделия.

Теория: обучающиеся изучают форму и эргономику простых и сложных изделий, изучают их историю.

Практика: обучающиеся ищут информацию по бытовым предметам в интернете и сравнивают изменение форм.

Компетенции

Hard Skills:

- дизайн-аналитика.

Soft Skills:

- критическое мышление;

- аналитическое мышление;
- креативное мышление.

Тема 2. Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия.

Теория: обучающиеся изучают функциональную часть простого бытового предмета.

Практика: обучающиеся проверяют функциональность и строение предметов.

Компетенции

Hard Skills:

- дизайн-аналитика;
- работа с инфографикой.

Soft Skills:

- критическое мышление;
- аналитическое мышление;
- креативное мышление;
- исследовательские навыки.

Тема 3. Выполнение натуральных зарисовок в технике скетчинга.

Теория: обучающиеся зарисовывают перспективу, построение окружности в перспективе, штриховку, светотень, падающую тень.

Практика: обучающиеся строят простой бытовой предмет (стул, пенал и т. п.) в перспективе.

Компетенции

Hard Skills:

- перспектива;
- построение окружности в перспективе;
- построение объектов.

Soft Skills:

- исследовательские навыки;
- внимание и концентрация.

Тема 4. Освоение навыка вариантного дизайн-проектирования и планирования проекта.

Теория: изучение планирования работы над проектом; освоение навыков дизайн-проектирования.

Практика: детальная разработка выбранной идеи. Выработка схемы функционирования объекта, материалов и стилистики. Работа над формообразованием.

Компетенции

Hard Skills:

- скетчинг;
- дизайн-аналитика;
- дизайн-проектирование;
- работа со стилистикой;
- работа с формообразованием.

Soft Skills:

- критическое мышление;
- аналитическое мышление;
- креативное мышление.

Тема 5. Макетирование из различных материалов

Теория: освоение навыков макетирования из различных материалов; применение макетирования как средства дизайн-проектирования.

Практика: создание макета, передающего идею проекта. Задача — создать макет с применением материалов и техник макетирования, наиболее быстро и эффективно отображающих проектную идею. Макет выполняется из бумаги и картона; при необходимости можно использовать другие макетные материалы (пластилин, полиморфус, ткань, пластик ПВХ).

Компетенции

Hard Skills:

- макетирование;
- объёмно-пространственное мышление.

Soft Skills:

- внимание и концентрация.

Тема 6. 3D моделирование.

Теория: освоение навыков работы с трёхмерной графикой.

Практика: работа в трёхмерном пакете проектирования (Rhinoceros 3D, AutodeskFusion 360).

Компетенции

Hard Skills:

- 3D-моделирование;
- объёмно-пространственное мышление.

Soft Skills:

- внимание и концентрация.

Тема 7. Рендеринг

Теория: обучающиеся задают разные материалы и фактуры поверхностей.

Практика: выбор и присвоение модели материалов. Настройка сцены. Рендеринг.

Компетенции

Hard Skills:

- передача различных фактур материалов;

Soft Skills:

- исследовательские навыки;
- внимание и концентрация.

Методы работы с кейсом: исследование, выявление закономерностей и правил, практика.

Тема 8. Работа с 3D-печатью

Создание трёхмерной модели своего проекта в программе.

Теория: изучение принципа работы 3D-принтера, знакомство с особенностями и ограничениями этого метода прототипирования.

Практика: подготовка 3D-модели к прототипированию. Прототипирование на 3D-принтере.

Компетенции

Hard Skills:

- 3D-моделирование;
- прототипирование.

Soft Skills:

- внимание и концентрация.

Тема 9. Применение 3D-прототипирования как средства дизайн-проектирования

Теория: изучение применения 3D-прототипирования как средства дизайн-проектирования.

Практика: испытание прототипа. Внесение изменений в 3D-модель, прототипирование на 3D-принтере.

Компетенции

Hard Skills:

- 3D-моделирование;
- прототипирование;
- дизайн-аналитика.

Soft Skills:

- критическое мышление;
- аналитическое мышление;
- внимание и концентрация;
- коллективная работа.

Тема 10. Разработка проектной подачи и презентации как важной составляющей дизайн-проекта.

Теория: изучение разработки проектной подачи и презентации как важной составляющей дизайн-проекта.

Практика: составление плана презентации проекта. Подготовка графических материалов для презентации проекта (фото, видео, инфографика). Adobe Creative Cloud.

Компетенции

Hard Skills:

- работа с планом презентации;
- работа с графическими редакторами;
- работа с видео;
- работа с инфографикой.

Soft Skills:

- креативное мышление;
- логическое мышление;
- аналитическое мышление.

Тема 11. Представление и защита своего проекта.

Теория: представление и защита своего проекта.

Практика: представление проектов перед обучающимися из других квантумов. Публичная презентация и защита проектов.

Компетенции

Hard Skills:

- презентация.

Soft Skills:

- навык публичного выступления;
- навык презентации;
- навык защиты проекта;
- навык отстаивать свою точку зрения.

Методы работы с кейсом: проектная деятельность.

Предполагаемые образовательные результаты обучающихся, формируемые навыки

Универсальные (Soft Skills):

- командная работа;
- умение отстаивать свою точку зрения;
- навык публичного выступления;

- навык представления и защиты проекта;
- креативное мышление;
- аналитическое мышление;
- критическое мышление;
- методы дизайн-анализа;
- исследовательские навыки;
- внимание и концентрация.

Профессиональные (Hard Skills):

- дизайн-аналитика;
- дизайн-проектирование;
- методы генерирования идей;
- работа с инфографикой;
- скетчинг;
- работа со стилистикой;
- работа с формообразованием;
- макетирование;
- объёмно-пространственное мышление;
- 3D-моделирование;
- прототипирование;
- работа с планом презентации;
- работа с графическими редакторами;
- работа с видео;
- вёрстка;
- презентация.

Процедуры и формы выявления образовательного результата:
презентация проекта. Выставка. Публикация. Все презентационные работы создаются по заранее заданным критериям.

2. Комплекс организационно-педагогических условий.

2.1. Календарно-учебный график

№ п/п	Мес яц	Чис ло	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Модуль I (64 часа)							
1.			Комплексное	2	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Промдизайн квантум	Наблюдение
2.			Комплексное	2	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Промдизайн квантум	Наблюдение
3.			Комплексное	2	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Промдизайн квантум	Наблюдение
4.			Комплексное	2	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Промдизайн квантум	Наблюдение
5.			Комплексное	2	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Промдизайн квантум	Опрос
6.			Комплексное	2	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Промдизайн квантум	Опрос

7.			Комплек сное	2	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Промдизайн квантум	Публичное выступление
8.			Комплек сное	2	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Промдизайн квантум	Публичное выступление
9.			Комплек сное	2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Промдизайн квантум	Наблюдение
10.			Комплек сное	2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Промдизайн квантум	Наблюдение
11.			Комплек сное	2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Промдизайн квантум	Наблюдение
12.			Комплек сное	2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Промдизайн квантум	Наблюдение
13.			Комплек сное	2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Промдизайн квантум	Опрос
14.			Комплек сное	2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Промдизайн квантум	Опрос
15.			Комплек сное	2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Промдизайн квантум	Публичное выступление
16.			Комплек сное	2	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Промдизайн квантум	Публичное выступление
17.			Комплек сное	2	Натурные зарисовки промышленного изделия	Промдизайн квантум	Наблюдение
18.			Комплек сное	2	Натурные зарисовки промышленного изделия	Промдизайн квантум	Практическая работа
19.			Комплек сное	2	Натурные зарисовки промышленного изделия	Промдизайн квантум	Практическая работа
20.			Комплек сное	2	Натурные зарисовки промышленного изделия	Промдизайн квантум	Практическая работа
21.			Комплек сное	2	Освоение навыка вариантного дизайн-проектирования и планирования проекта.	Промдизайн квантум	Наблюдение
22.			Комплек сное	2	Освоение навыка вариантного дизайн-проектирования и планирования проекта.	Промдизайн квантум	Практическая работа
23.			Комплек сное	2	Освоение навыка вариантного дизайн-проектирования и планирования проекта.	Промдизайн квантум	Практическая работа
24.			Комплек сное	2	Освоение навыка вариантного дизайн-проектирования и планирования проекта.	Промдизайн квантум	Практическая работа
25.			Комплек сное	2	Макетирование из различных материалов	Промдизайн квантум	Практическая работа
26.			Комплек сное	2	Макетирование из различных материалов	Промдизайн квантум	Практическая работа
27.			Комплек сное	2	Макетирование из различных материалов	Промдизайн квантум	Практическая работа
28.			Комплек сное	2	Макетирование из различных материалов	Промдизайн квантум	Практическая работа

57.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
58.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
59.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
60.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
61.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
62.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
63.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
64.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
65.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
66.		Комплексное	2	Работа с 3D-печатью	Промдизайн квантум	Практическая работа
67.		Комплексное	2	Применение 3D-прототипирования как средства дизайн-проектирования	Промдизайн квантум	Опрос
68.		Комплексное	2	Применение 3D-прототипирования как средства дизайн-проектирования	Промдизайн квантум	Публичное выступление
69.		Комплексное	2	Применение 3D-прототипирования как средства дизайн-проектирования	Промдизайн квантум	Публичное выступление
70.		Комплексное	2	Разработка проектной подачи и презентации	Промдизайн квантум	Публичное выступление
71.		Комплексное	2	Разработка проектной подачи и презентации	Промдизайн квантум	Публичное выступление
72.		Комплексное	2	Представление и защита своего проекта.	Промдизайн квантум	Публичное выступление

2.2. Воспитательный модуль.

В современных условиях развития информационных технологий, изменился социальный заказ общества к учреждениям дополнительного образования. На первый план вышла потребность в воспитании высокообразованного человека, одинаково успешного во многих сферах деятельности. На этой основе у обучающихся формируются следующие качества личные качества - творческая, познавательная и исследовательская активность, которые пригодятся в будущей взрослой жизни и помогут достижению профессиональных успехов.

Воспитательная работа в рамках реализации программы базового уровня «Промдизайн. От иголки до космической станции» строится на основе «Программы воспитания в детском технопарке «Кванториум» и является неотъемлемой частью образовательного процесса.

Воспитательный компонент программы вовлекает обучающихся в многогранную познавательную и творческую деятельность, создавая условия для самовыражения и самоутверждения.

Все блоки и разделы программы включают в себя воспитательные задачи, которые призваны помочь всем участникам образовательного процесса реализовать воспитательный потенциал совместной деятельности.

В содержательную часть заложена интегративная модель взаимодействия воспитательного и предметного компонента программы.

В итоге реализации воспитательной составляющей программы определены личностные результаты и контрольные мероприятия.

Учебно - тематический план воспитательной работы

№ п/п	Тематика занятия	Кол-во часов	Воспитательный компонент
1.	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	16	Безопасное поведение в кабинете, формирование навыка организации рабочего места и соблюдение правил ТБ, установление доверительных отношений между педагогом и обучающимися. Воспитание ценностного отношения к своему здоровью и здоровью окружающих. Формирование основ научного мировоззрения, усвоение определенного объема научных знаний в области промышленного дизайна.
2.	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	16	Формирование уважительного отношения к товарищам, к педагогу. Установление доверительных отношений между педагогом и обучающимися, формирование навыка организации рабочего места и соблюдение правил ТБ. Формирование основ научного мировоззрения, усвоение определенного объема научных знаний в области промышленного дизайна.
3.	Натурные зарисовки промышленного изделия	8	Формирование основ научного мировоззрения, усвоение определенного объема научных знаний в области промышленного дизайна. Закрепление навыка организации рабочего места и соблюдение правил ТБ, установление доверительных отношений между педагогом и обучающимися.
4.	Освоение навыка вариантного дизайн-проектирования и планирования проекта.	8	Формирование основ научного мировоззрения, усвоение определенного объема научных знаний в области 3D-технологий. Закрепление навыка организации рабочего места, соблюдение правил ТБ, выработка потребности добросовестно трудиться.
5.	Макетирование из различных материалов	16	Беседа о здоровом образе жизни. Закрепление навыка организации рабочего места и соблюдения правил ТБ, потребности добросовестно трудиться. Формирование у обучающихся организаторских и лидерских качеств, стремление к получению качественного законченного результата.
6.	3D-моделирование	38	Беседа о применении промышленного дизайна в производстве, в изобретениях, повышение привлекательности науки. Развитие навыков совместной работы, умения работать самостоятельно правильно оценивая смысл и последствия своих действий. Продолжать формировать навык работать самостоятельно и соблюдать на занятии общепринятые

			нормы поведения. Воспитание уважительного отношения к товарищам, к педагогу.
7.	Рендеринг	10	Побуждение обучающихся к соблюдению на занятии общепринятых норм поведения, правил общения со старшими (педагогами) и сверстниками (обучающимися), принципов учебной дисциплины, самоорганизации и усидчивости. Воспитание аккуратности и бережливости при работе с оборудованием.
8.	Работа с 3D-печатью	20	Побуждение обучающихся к соблюдению на занятии общепринятых норм поведения, правил общения со старшими (педагогами) и сверстниками (обучающимися), принципов учебной дисциплины и самоорганизации. Развитие навыков совместной работы и умения работать самостоятельно правильно оценивая смысл и последствия своих действий.
9.	Применение 3D-прототипирования как средства дизайн-проектирования	6	Формирование навыков соблюдения на занятии общепринятых нормы поведения, учебной дисциплины и самоорганизации в процессе работы. Развитие навыков совместной работы и умения правильно оценивать смысл и последствия своих действий.
10.	Разработка проектной подачи и презентации	4	Совершенствование умения адекватно оценивать и представлять результаты совместной или индивидуальной деятельности в процессе создания проекта. Поддержка исследовательской деятельности обучающихся в рамках реализации проектов, закрепление навыка работы в команде.
11.	Представление и защита своего проекта.	2	Открытая защита с приглашением экспертов и родителей. Создание у обучающихся ситуации успеха. Отработка навыка публичного выступления перед аудиторией, аргументирования и отстаивания своей точки зрения.

2.3. Условия реализации программы.

Успешность реализации программы в значительной степени зависит от уровня квалификации преподавательского состава и материально - технического обеспечения.

Требования к педагогическому составу:

- Среднее профессиональное педагогическое с техническим уклоном (техническое) или высшее педагогическое (техническое) образование по направлениям (информатика, математика, физика, администрирование информационных систем, компьютерная безопасность, радиоэлектроника).
- Опыт работы и навыки преподавания в режиме проектной деятельности.

Требования к материально - техническому обеспечению:

Основными условиями реализации программы являются наличие кабинета, отвечающего нормам охраны труда, техники безопасности, пожарной и электробезопасности, санитарным и гигиеническим требованиям, мебели (рабочий стол, стулья, рабочее место педагога), оборудование.

Материально-техническое обеспечение

№ п/п	Наименование	Кол-во
-------	--------------	--------

1	3D-принтер	2
2	3D-принтер с двумя экструдерами	1
3	3D сканер	1
4	3D сканер ручной	1
5	3D ручка	15
6	Терморезущий станок	1
7	Набор для скетчинга	15
8	Коврики для резки бумаги А3	15
9	Набор инструментов (напильники, надфиля, ножи макетные, ножницы Клеевой пистолет, Линейка металлическая)	14
10	Цифровой зеркальный фотоаппарат	1
11	МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир)	1
12	Стационарный компьютер	15
13	Монитор	15
14	Графический планшет тип 1	15
15	Графический планшет тип 2	5
16	Портативный проектор	1
17	Ноутбук	1
18	Шлем виртуальной реальности	2
19	Стойка для внешних датчиков	4
20	Флипчарт	1
21	Моноблочное интерактивное устройство	1
22	Напольная мобильная стойка для интерактивных досок или универсальное настенное крепление	1
23	Стол для компьютеров и планшетов	14
24	Стол для рисования	8
25	Стулья	21
26	Настольный светильник	15
27	Стеллажи 770x1500	2
28	Тумба под принтер	2
29	Магнитно-маркерная доска	1

Используемое оборудование

№ п/п	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Используемое оборудование
1	16	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	Кванториум Промдизайн квантум	МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир), Стационарный компьютер, Монитор, Графический планшет тип 1, Флипчарт, Моноблочное интерактивное устройство, Настольный светильник, Магнитно-маркерная доска
2	16	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	Кванториум Промдизайн квантум	3D ручка, Терморезущий станок, Коврики для резки бумаги А3, Набор инструментов (напильники, надфиля, ножи макетные, ножницы Клеевой пистолет, Линейка металлическая), Цифровой зеркальный фотоаппарат, Моноблочное интерактивное устройство
3	8	Натурные зарисовки промышленного изделия	Кванториум Промдизайн квантум	МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир); Стационарный компьютер; Монитор; Графический планшет тип 1; Графический планшет тип 2; Ноутбук; Шлем виртуальной реальности; Флипчарт; Моноблочное интерактивное устройство
4	8	Освоение навыка вариантного дизайн-	Кванториум Промдизайн квантум	МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир); Стационарный компьютер; Монитор; Графический планшет тип 1; Графический планшет тип 2;

		проектирования и планирования проекта.		Ноутбук; Шлем виртуальной реальности; Флипчарт; Моноблочное интерактивное устройство
5	20	Макетирование из различных материалов	Кванториум Промдизайн квантум	Набор инструментов (напильники, надфиля, ножи макетные, ножницы Клеевой пистолет, Линейка металлическая); Цифровой зеркальный фотоаппарат; МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир); Стационарный компьютер; Монитор; Моноблочное интерактивное устройство
6	34	3D-моделирование	Кванториум Промдизайн квантум	МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир); Стационарный компьютер; Монитор; Флипчарт; Магнитно-маркерная доска
7	10	Рендеринг	Кванториум Промдизайн квантум	МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир); Стационарный компьютер; Монитор; Флипчарт; Магнитно-маркерная доска
8	20	Работа с 3D-печатью	Кванториум Промдизайн квантум	3D-принтер; 3D-принтер с двумя экструдерами; 3D сканер; 3D сканер ручной; 3D ручка; Терморезущий станок; Коврики для резки бумаги А3; Набор инструментов (напильники, надфиля, ножи макетные, ножницы Клеевой пистолет, Линейка металлическая); Цифровой зеркальный фотоаппарат
9	6	Применение 3D-прототипирования как средства дизайн-проектирования	Кванториум Промдизайн квантум	Цифровой зеркальный фотоаппарат, МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир); Стационарный компьютер; Монитор; Графический планшет тип 1; Графический планшет тип 2; Ноутбук; Шлем виртуальной реальности; Флипчарт; Моноблочное интерактивное устройство, Магнитно-маркерная доска
10	4	Разработка проектной подачи и презентации	Кванториум Промдизайн квантум	МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир), Моноблочное интерактивное устройство; Магнитно-маркерная доска
11	2	Представление и защита своего проекта.	Кванториум Промдизайн квантум	МФУ А3/А 4 (принтер, сканер, копир), Моноблочное интерактивное устройство; Магнитно-маркерная доска

Состав группы

Группа обучающихся состоит из **10-14 человек**. Данное количество обусловлено спецификой образовательного процесса.

К работе в объединении дети приступают после проведения руководителями соответствующего инструктажа по правилам техники безопасной работы с инструментом, приспособлениями и используемым оборудованием.

2.4. Формы аттестации и критерии результативности обучения.

Формы аттестации

Процесс обучения по дополнительной общеразвивающей программе предусматривает следующие формы диагностики и аттестации:

1. **Входная диагностика**, проводится перед началом обучения и предназначена для выявления уровня подготовленности детей к усвоению программы. Формы контроля: **беседа, опрос, тестирование**.

2. **Итоговая диагностика** проводится после завершения всей учебной программы. Формы контроля: **презентация проекта, защита проекта**.

Для отслеживания результативности реализации образовательной программы разработана система мониторингового сопровождения (**текущий контроль: практические задания, формулировка идей, презентация идей**) образовательного процесса для определения основных формируемых у детей посредством реализации программы компетентностей: предметных, социальных и коммуникативных.

Способ оценки, как правило, устный. Отмечаются недостатки выполненных работ в лёгкой форме. Основной акцент делается на её достоинства, чтобы не отбить у ребёнка желание обучаться и нацелить на исправление недостатков.

Формы аттестации: практическая творческая работа, публичное выступление, выставка-презентация.

Критерии оценки результативности обучения:

Параметры диагностики	Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
Теоретическая подготовка: соответствие уровня теоретических знаний программным требованиям; широта кругозора; свобода восприятия теоретической информации; развитость практических навыков работы со специальной литературой, осмысленность и свобода использования специальной терминологии	Плохо владеет понятиями по пройденным темам, не может объяснить, что эти понятия обозначают, не применяет их на практике.	Владеет основными понятиями по пройденным темам, применяет их на практике. Не всегда может объяснить значение этих понятий.	Свободно владеет понятиями по пройденным темам, применяет их на практике, объясняет значение этих понятий.
Практическая подготовка: соответствие уровня развития практических умений и навыков программным требованиям; свобода владения специальным оснащением; качество выполнения практического задания; технологичность практической деятельности; знание правил техники безопасности при работе с оборудованием	Владение специальным оснащением		
	Плохо владеет специальным оснащением, не знает правила техники безопасности при работе с оборудованием. Не владеет умениями и навыками в соответствии с программными требованиями	Знает правила техники безопасности при работе с оборудованием, соблюдает их. Не достаточно уверенно владеет специальным оснащением С помощью педагога владеет умениями и навыками в соответствии с программными требованиями	Хорошо владеет специальным оснащением. Знает правила техники безопасности при работе с оборудованием, соблюдает их. Владеет умениями и навыками в соответствии с программными требованиями
	Практические умения и навыки		
	Не может самостоятельно изготовить все детали. Детали имеют существенные дефекты. Не может самостоятельно отрегулировать модель.	Самостоятельно выполняет всю работу. Модель имеет несущественные дефекты. Самостоятельно регулирует модель.	Самостоятельно качественно выполняет модель. Умеет отрегулировать модель. Может помочь товарищу.
Развитие обучающихся: культура организации практической деятельности; культура поведения; творческое отношение к выполнению практического задания; аккуратность и ответственность при работе	К работе относится безответственно, не доводит начатое дело до конца, неаккуратен.	Выполняет задания под контролем педагога, допускает неаккуратность в работе	К работе относится ответственно, доводит начатое дело до конца, аккуратен.

Качество проекта: Качество реализации и уровень проработанности проекта реализуемый обучающимися	Отсутствует заинтересованность в качественном выполнении проекта	Выполняет работы по проекту с помощью педагога	Заинтересован в качественном выполнении проекта
Участие в соревнованиях	На соревнованиях плохо выступает или не выступает вообще.	На соревновании не занял призового места, но попал в первую десятку занятых мест	На соревнованиях занимает призовые места.

Оценочные материалы

Теоретическая часть. Представляет собой 10 вопросов. За каждый вопрос тестируемый получает максимально 3 балла. Принимается ответ максимально логичный по сути вопроса. Полностью неправильный ответ – 0 баллов. Максимум – 30 баллов.

Примерные вопросы теоретической части:

1. Что такое промышленный дизайн?
2. Назовите основные виды промышленного дизайна.
3. Что такое перспектива, штриховка, светотень, падающая тень.
4. Что такое макетирование? Какие способы макетирования вы знаете?
5. Что такое скетчинг? Назовите его особенности.
6. Что такое рендеринг? Основные особенности. Где используется?
7. Что такое 3D-прототипирование? Назовите его особенности.
8. Какие материалы используются при макетировании в современном промышленном дизайне?
9. Назовите устройства и принципы функционирования промышленного изделия.
10. Назовите основные этапы проектной деятельности.

Практическая часть. Представляет собой защиту собственного проекта. Максимум – 70 баллов. Критерии оценки:

- 1) Актуальность проекта – Мах 15 баллов.
 - 2) Новизна проекта - Мах 10 баллов.
 - 3) Современность использованных методов - Мах 15 баллов.
 - 4) Уровень готовности проекта - Мах 20 баллов.
- Выступление - Мах 10 баллов.

2.5. Методические материалы

В ходе реализации программы для теоретических занятий и выполнения практических заданий применяют различные средства ИКТ, включая дополнительное цифровое оборудование (принтеры, цифровые камеры, сканеры и другое специальное оборудование).

С учетом закономерностей и условий протекания образовательного процесса, в том числе в дистанционном формате, для участников учебного процесса создана специализированная информационно-образовательная среда (электронная почта, чат, занятия в режиме онлайн).

Общение между обучающимся и педагогом происходит удаленно, посредством телефонной связи, ресурсов и сервисов сети Интернет:

- электронная почта – позволяет учащемуся списываться с педагогом, задавая вопросы и получая ответы, обсуждая текущие проблемы и организационные моменты;

- система Skype – обеспечивает текстовый чат, передачу файлов, позволяет общаться в режиме реального времени, делаясь впечатлениями и задавая актуальные вопросы, в том числе проводить занятия в режиме реального времени.

Обучение осуществляется на основе электронных источников информации. По каждому разделу Программы педагог предлагает электронные Учебные материалы, что позволяет быстро обеспечивать обучающихся той информацией, которая необходима им в процессе обучения.

Для каждого раздела Программы создаются мультимедийные пособия в, соответствии с поставленными целями и задачами. Мультимедиапрезентации позволяют улучшить восприятие обучающимися учебного материала за счет повышения наглядности, использования элементов интерактивности.

Электронные учебные материалы состоят из:

- обучающей теоретической информации, выполненной в текстовом редакторе Microsoft Word, сопровождающейся иллюстративными материалами (фотографии, рисунки, диаграммы, таблицы), ссылками для получения дополнительной информации;
- электронной версии учебного пособия;
- обучающей информации в виде мультимедийной презентации;
- блока творческих заданий, направленных на самостоятельное применение усвоенных знаний при выполнении практических работ;
- методических указаний по выполнению творческой работы (проекта) с вариантами подобных заданий.

В ходе реализации программы педагоги используют электронные учебные материалы (текстовые, аудиовизуальные и мультимедийные), программное обеспечение: информационные программы общего назначения (текстовый редактор, редактор презентаций, графические редакторы и т.д.), специализированные программы.

Интернет-ресурсы:

1. <http://designet.ru/>
2. <http://www.ccardesign.ru/>
3. <https://www.behance.net/>
4. <http://www.notcot.org/>
5. <http://mocoloco.com>
6. https://www.youtube.com/channel/UCOzx6PA0tgemJl1Yp-d_1FTA
7. <https://vimeo.com/idsketching>
8. <https://www.pinterest.ru/search/pins/?q=design%20%20sketching>
9. <https://www.behance.net/gallery/1176939/Sketching-Mark-er-Rendering>

Список литературы для педагога

1. Koos Eissen, Roselien Steur. Sketching: Drawing Techniques for Product Designers/Hardcover, 2009.
2. Kevin Henry. Drawing for Product Designers (Portfolio Skills: Product Design)/Paperback, 2012.
3. Адриан Шонесси. Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу/Питер.
4. Фил Кливер. Чему вас не научат в дизайн-школе /Рипол Классик.

5. Майкл Джанда. Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / Питер.
6. Жанна Лидтка, Тим Огилви. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров / Манн, Иванов и Фербер.
7. Koos Eissen, Roselien Steur. Sketching: Drawing Techniques for Product Designers/Hardcover, 2009.
8. Kevin Henry. Drawing for Product Designers (Portfolio Skills: Product Design)/Paperback, 2012.
9. Jim Lesko. Industrial Design: Material and Manufacturing Guide.
10. Rob Thompson. Prototyping and Low-Volume Production (The Manufacturing Guides).
11. Rob Thompson. Product and Furniture Design (The Manufacturing Guides).
12. Rob Thompson, Martin Thompson. Sustainable Materials, Processes and Production (The Manufacturing Guides).
13. Susan Weinschenk. 100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter).
14. Jennifer Hudson. Process 2nd Edition: 50 Product Designs from Concept to Manufacture.
15. Bjarki Hallgrímsson. Prototyping and Modelmaking for Product Design (Portfolio Skills)/Paperback, 2012.
16. Kurt Hanks, Larry Belliston. Rapid Viz: A New Method for the Rapid Visualization of Ideas.

Список литературы для обучающихся

- Браиловская Л.В. «Арт-Дизайн: красивые вещи hand-made», «Феникс», 2005.
 «120 способов изображения». Москва «РОСМЕН», 2003.
 Холмянский Л.М., Щипанов А.С. «Дизайн: Книга для учащихся». – М.: Просвещение, 1985.
 Флеминг.Б. «Фотореализм. Профессиональные приемы работы». - ДМК, 2000г.
 Флеминг.Б. «Текстурирование трехмерных объектов». - ДМК, 2004 г.

Список литературы для родителей

1. Норман Дональд А. Дизайн привычных вещей. - Манн, Иванов и Фербер. – 2018 – 384 с.7
2. Рунге В.Ф. История дизайна, науки и техники. Книга 1. Архитектура С.М.: 2006 - 368 с 8
3. Ульрих, Карл. Промышленный дизайн. Создание и производство продукта: пер. с англ. / К. Ульрих, С. Эппингер. - М.: Вершина, 2007 - 448 с.
4. Аббасов И. Дизайн-проекты: от идеи до воплощения. – ДМК Пресс. – 2020 – 386 с.
5. Ковешникова, Наталия Алексеевна. Дизайн: история и теория: учебное пособие / Н. А. Ковешникова. - 2-е изд., стер. - М.: Омега-Л, 2006 - 224 с.
6. Альтов Г.С. И тут появился изобретатель. - М.: Дет. лит., 1984
7. Буляница Т. Дизайн на компьютере: Самоучитель. – СПб.: Питер, 2003.
8. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги.- Ташкент, 1988
9. Первая книга юного программиста. Учимся писать программы на Scratch. ИД "Питер" 2003

