

КОМИТЕТ ПО ОБРАЗОВАНИЮ ПСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ПСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«ЛИДЕР»

СТРУКТУРНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ «ДЕТСКИЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

ПРИНЯТА

на заседании педагогического совета

Протокол от 09.01.2025 №01-08 К/3

УТВЕРЖДАЮ

Врио директора ГАОУ ДО «Лидер»

 О.В. Сергеева

«09» 01 20 25 г

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
**«Промдизайнквантум. Маленькие дизайнеры: творим будущее. Вводный
уровень»**

Направленность программы: техническая

Срок освоения программы : 18 часов

Возраст обучающихся: 5-7 лет

Разработчик:

педагог дополнительного образования

Орлова Лилия Алексеевна

Великие Луки

2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	3
1.1 Пояснительная записка.....	3
1.2 Актуальность.....	3
1.3 Цели и задачи программы	4
1.4 Реализация программы в части компетенций	5
1.5 Нагрузка, количество часов.....	7
2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ..	8
2.1 Объём учебной дисциплины и виды учебной деятельности.....	8
2.2 Учебно-тематический план	8
2.3 Содержание учебно-тематического плана.....	9
3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ.....	12
3.1 Материально-техническое обеспечение рабочей программы	12
3.2 Методические материалы.....	13
3.3 Информационное обеспечение образовательного процесса	14
4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ	16
4.1 Формы и методы контроля	16
4.2 Оценочные материалы.....	16
4.3 Планируемые результаты	17

1. ПАСПОРТ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 Пояснительная записка

Программа «Промдизайн-квантум. Маленькие дизайнеры: творим будущее. Вводный уровень.» разработана в соответствии с требованиями нормативных документов:

- ФЗ РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ФЗ РФ от 14.07.2022 г. №295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента РФ от 7.05.2012 г. № 599 «О мерах по реализации государственной политики в области образования и науки»;
- Концепция развития дополнительного образования детей, утверждена распоряжением Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Приказ Минпросвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Примерные требования к содержанию и оформлению образовательных программ дополнительного образования детей (письмо Минобрнауки РФ от 11.12.2006 № 06-1844);
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28 «Об утверждении СанПиН 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015;
- Положение о детском технопарке «Кванториум» г. Великие Луки, утверждено приказом директора от 24 июля 2020 г.

Данная программа дополнительного образования направлена на формирование интереса к дизайну, развитие навыков создания проектов, макетов, а также выявление творческого потенциала у младшей возрастной категории.

Направленность программы: техническая.

1.2 Актуальность

В возрасте 5-7 лет обучающиеся особенно восприимчивы к творческому самовыражению, и данная ДООП помогает развивать их воображение и приобретать новые умения. Программное обучение современным технологиям и основам дизайна способствует развитию навыков работы с материалами и инструментами. Ранняя интеграция элементов дизайна и технологий в учебный процесс вызывает интерес к техническим и художественным дисциплинам, что может повлиять на выбор увлечений ребёнка. Групповые проекты

способствуют развитию командного взаимодействия и коммуникационных навыков, что важно для дальнейшей адаптации в социуме. Доступ к основам промышленного дизайна позволяет детям увидеть взаимосвязь между различными областями знаний, что способствует более глубокому пониманию окружающего мира. Программа отвечает на вопросы детей о том, как вещи создаются и работают, что удовлетворяет их естественную любознательность. Эти аспекты подчеркивают важность и актуальность программы в формировании у детей основ творческого и технического мышления.

Новизна программы заключается в том, что она включает в себя игровые, интерактивные методы, визуальное обучение, ориентированные на особенности восприятия и внимания детей 5-7 лет. Акцент на сенсорное восприятие, тактильные ощущения, использование различных материалов. обучающимся в этом возрасте активно используют воображение, поэтому занятия направлены на его развитие через творческие задания и проекты. Материалы и методы обучения адаптированы под возрастные особенности, что делает их понятными и доступными. Обучающиеся активно участвуют в процессе, решая практические задачи и работая в группах. Программа охватывает элементы искусства, математики и технологии, что способствует комплексному развитию детей. Совместная работа над проектами учит детей взаимодействовать, делиться идеями и слушать других.

Отличительные особенности программы

На учебных занятиях предлагается представить себя в разных ролях: художника, дизайнера, конструктора и др. Использование новых материалов для создания макетов, является важной отличительной особенностью данной программы от многих других, предложенных в рамках системы дополнительного образования. Дополнительная образовательная программа направлена на формирование основных навыков и понимания процессов проектирования и создания объектов. Обучающиеся узнают, как генерировать идеи и находить нестандартные решения, знакомятся с основными элементами дизайна, такими как форма, цвет и текстура, обучающиеся изучают различные материалы и их свойства, что поможет осознать, как они влияют на дизайн. Программа направлена на то, чтобы вдохновлять детей, развивать их креативность и закладывать основы проектного мышления с помощью игр и практических заданий.

Адресат программы

Данная образовательная программа разработана для работы с обучающимися от 5 до 7 лет. Программа предусматривает ознакомление детей младшей возрастной категории в игровой форме с основами инженерных наук и помогает им сделать первые шаги в этом направлении.

1.3 Цели и задачи программы

Цель программы – приобщение и мотивация обучающихся к процессу

дизайн-проектирования, развитие дизайн - мышления и создание условий для формирования личного профессионального опыта.

Задачи программы

Образовательные:

- формирование умения создавать художественный образ в рисунке на основе решения технических и творческих задач;
- приобретение навыков работы с подготовительными материалами: набросками, зарисовками, эскизами;
- освоить навык пользоваться законами цветоведения;
- сформировать практические навыки работы в различных видах дизайна и изобразительного творчества.

Личностные:

- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- развивать умение работать в команде;
- совершенствовать умение адекватно оценивать и презентовать результаты совместной или индивидуальной деятельности в процессе создания и презентации объекта промышленного дизайна;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные:

- развитие умения презентации своей творческой деятельности;
- развитие интереса к дизайнерскому творчеству;
- формирование навыков учебно-исследовательской и проектной деятельности;
- формирование коммуникативных навыков.

1.4 Реализация программы в части компетенций

Образовательные компетенции, получаемые в результате освоения программы:

- Понимание основ дизайна: знание основных понятий (форма, цвет, линия, текстура, пропорции, масштаб, функция, конструкция). Осознание роли дизайна в повседневной жизни и его влияния на окружающую среду. Различение различных типов дизайна: предметный, графический, интерьерный (на вводном уровне). Основы композиции: понимание принципов симметрии, асимметрии, ритма и баланса.
- Владение инструментами и материалами: знание названий и свойств основных материалов: бумага, картон, пластилин, дерево, ткань. Умение использовать основные инструменты: карандаши, краски, кисти, ножницы, клей, линейка, циркуль (с соблюдением техники безопасности).

Освоение базовых техник работы с разными материалами: лепка, аппликация, конструирование, макетирование, рисование.

- Проектное мышление: понимание этапов работы над проектом: идея, эскиз, макет/прототип, презентация. Умение формулировать цели и задачи проекта. Способность генерировать идеи и находить творческие решения. Развитие способности планировать свою работу.
- Визуальное восприятие: развитие навыков наблюдения и анализа форм, цветов, пропорций в окружающем мире. Формирование эстетического вкуса. Умение различать и описывать визуальные элементы.

Коммуникативные компетенции, получаемые в результате освоения программы:

- Общение и взаимодействие: умение слушать и понимать других. Способность выражать свои мысли и идеи понятно и доступно. Умение задавать вопросы и отвечать на них. Умение работать в команде, делиться идеями и помогать друг другу. Способность к взаимопомощи и поддержке.
- Презентация и защита проектов: умение представлять свои работы перед другими детьми и взрослыми. Способность объяснять свои идеи и решения. Умение отвечать на вопросы о своей работе. Развитие уверенности в себе при публичных выступлениях.

Информационные компетенции, получаемые в результате освоения программы:

- Поиск и обработка информации: развиваем умение находить информацию о дизайне в простых источниках (книги, картинки, видео) и способность выделять главное из полученной информации.
- Использование информационных технологий (на вводном уровне): знакомство с программами для рисования и моделирования (простые графические редакторы, онлайн-конструкторы) - с учетом возрастных ограничений и под присмотром.
- Организация информации: умение представлять информацию в разных формах (рисунки, макеты, коллажи, простые презентации).

Социальные компетенции, получаемые в результате освоения программы:

- Выражение своих идей: обучающийся учится описывать свои задумки, объяснять, что он хочет создать и почему. Пример: объяснение, почему он выбрал именно этот цвет для своего орнамента.
- Слушание и понимание: умение слушать инструкции педагога, воспринимать критику и предложения других детей.
- Обсуждение и сотрудничество: участие в групповых обсуждениях, обмен мнениями и идеями. Пример: обсуждение в группе, какой дизайн лучше для общего проекта.
- Уступки и компромиссы: умение находить решения, которые учитывают интересы всех участников. Пример: уступка в выборе цвета для общего проекта, чтобы прийти к компромиссу.

- Понимание чужих эмоций: умение замечать и понимать чувства других детей. Пример: заметить, что другой ребенок расстроен из-за неудачи и попытаться его поддержать.
- Ответственность за свои действия: осознание последствий своих поступков. Пример: понимание, что если не убрать за собой рабочее место, то другим будет неудобно.
- Анализ ситуации: умение определять проблему и искать пути ее решения. Пример: размышление, почему модель не стоит и поиск способов ее стабилизировать.
- Следование правилам: соблюдение правил поведения на занятиях. Пример: ожидание своей очереди, чтобы использовать инструмент.

1.5 Нагрузка, количество часов

Программа «Промдизайнquantum. Маленькие дизайнеры: творим будущее. Вводный уровень» рассчитана на девять занятий. Количество учебных часов по программе: 18 академических часов (9 занятий по 2 академических часа).

Форма обучения: очная / заочная с применением дистанционных образовательных технологий.

Программа «Промдизайнquantum. Маленькие дизайнеры: творим будущее. Вводный уровень» рассчитана на 9 занятий. Длительность и количество занятий – 2 академических часа 2 раза в неделю.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

2.1 Объём учебной дисциплины и виды учебной деятельности

<i>Вид учебной работы</i>	<i>Объём работы</i>
Максимальная учебная нагрузка (всего)	18
в том числе:	
Теоретическая часть	7
Практическая часть	11
Работа над проектом.	14
Подготовка публичного выступления	2
Итоговая аттестация в виде защиты проектов	2

2.2 Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	часы		
		всего	теория	практика
Кейс №1: «Пенал».				
1.	Введение. Вводный инструктаж по ТБ. Знакомство с дизайном.	2	1	1
2.	Специфика промышленного дизайна.	2	1	1
3.	Этапы дизайнерского проектирования. Промышленный дизайн в современном мире.	2	1	1
4.	Понятие о композиции. Композиционные приемы. Цветоведение. Цвет – элемент композиционного творчества.	2	1	1
5.	Стилизация природных форм.	2	1	1
6.	Виды орнамента. Построение орнамента в круге, квадрате и линии.	2	1	1
Кейс 2: Завершение проекта и итоговое мероприятие.				
7.	Работа над проектом. Оформление презентации.	2	-	2
8.	Предзащита и доработка проектов.	2	-	2
9.	Защита проектов. Итоговая рефлексия.	2	1	1
Итоговое количество часов:		18	7	11

2.3 Содержание учебно-тематического плана

№ п/п	Тема занятия	Цель	Задачи	Soft skills	Hard skills	Стадия работы над итоговым проектом
Кейс №1: «Пенал».						
1.	Введение. Вводный инструктаж по ТБ. Знакомство с дизайном.	Знакомство с изучаемым направлением.	Познакомить детей с понятием "промышленный дизайн" и его ролью в создании окружающих нас предметов. Научить видеть дизайн в обычных вещах и задумываться об их удобстве и функциональности. Привить основы техники безопасности при работе с материалами и инструментами. Развивать творческое мышление, воображение и мелкую моторику.	Креативное мышление, воображение, мелкая моторика.	Умение выполнять эскизы различных видов дизайна.	Введение в контекст.
2.	Специфика промышленного дизайна.	Познакомить детей с особенностями промышленного дизайна в простой и игровой форме, развить их творческое мышление и умение видеть функции и красоту в	Познакомиться с историей дизайна; рассмотреть примеры удачных и неудачных визуальных коммуникаций; знакомство со стилистикой товаров и упаковок, стилей в дизайне.	Аналитическое мышление; командная работа; умение отстаивать точку зрения.	Дизайн-аналитика; методы генерирования идей.	Постановка проблемы проекта.

		окружающих предметах.				
3.	Этапы дизайнерского проектирования. Промышленный дизайн в современном мире.	Узнать о взаимодействии человека с предметной средой, познакомиться с основными этапами дизайн проекта.	Провести анализ окружающих предметов; генерация идей на тему нового объекта; составить план работы над дизайнерским проектом.	Навык презентации; навык публичного выступления; исследовательские навыки.	Макетирование; объемно-пространственное мышление.	Составление плана работы, постановка цели и задач.
4.	Понятие о композиции. Композиционные приемы. Цветоведение. Цвет – элемент композиционного творчества.	Знакомство с понятием композиции; введение в предмет цветоведение.	Познакомить детей с базовыми понятиями композиции: центр, равновесие, ритм. Представить основные композиционные приемы: выделение главного, уравнивание элементов. Дать представление о цветовом круге и основных цветах . Познакомить с понятиями теплых и холодных цветов. Научить смешивать основные цвета для получения новых оттенков.	Внимание и концентрация; аккуратность и внимательность в работе; уверенность в себе и своих творческих способностях.	Освоение основных композиционных приёмов, знакомство с выявлением центра композиции, созданием композиции. Освоение понятия цвет, цветовая гармония, цветовой круг. Знакомство с ролью цвета в композиции, с соотношением форм предметов с их цветом.	Отрисовка эскизов, создание макета.
5.	Стилизация природных форм.	Научить детей видеть простые формы в природных объектах и стилизовать их для создания	Познакомить детей с понятием “стилизация” и показать примеры стилизованных изображений. Научить видеть основные геометрические формы в	Наблюдательность, внимание к деталям, усидчивость.	Свободная интерпретация цветовых и световых отношений, поиск новых тонов цветовой гаммы,	Сборка, покраска проекта.

		оригинальных рисунков и узоров.	природных объектах, упрощать сложные формы до более простых, комбинировать стилизованные формы в композиции.		умение стилизовать окружающие предметы.	
6.	Виды орнамента. Построение орнамента в круге, квадрате и линии.	Познакомить детей с понятием «орнамент» и его ролью в культуре.	Показать различные виды орнаментов. Объяснить основные элементы, из которых состоит орнамент. Познакомить с разными формами орнамента.	Активное слушание, умение задавать вопросы, визуальное восприятие.	Умение создавать зарисовки орнамента в круге, квадрате и линии, с использованием специализированной литературы(в качестве наглядного материала).	Доводка проекта.
Кейс 2: Завершение проекта и итоговое мероприятие.						
7.	Работа над проектом. Оформление презентации.	Создание презентации к проекту.	Сбор и систематизация информации, работа с графическими редакторами.	Работа в команде, настойчивость, упорство, внимательность.	Работа с графическими редакторами и условным форматированием.	Оформление решения в программах, получение выводов.
8.	Предзащита и доработка проектов.	Подготовка к защите итогового учебного проекта.	Разработка презентации, подготовка доклада, доработка проекта.	Аналитическое мышление, логическое мышление.	Работа с планом презентации, графическими редакторами.	Презентация результатов, доработка и тестирование.
9.	Защита проектов. Итоговая рефлексия.	Публичное представление проекта.	Представление проекта, оценка результатов обучения по программе работы над кейсом.	Навык публичного выступления, уверенность в себе, внимательность, критическое мышление.	Умение презентовать свою работу.	Представление полученных результатов, проектирование шага развития.

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

3.1 Материально-техническое обеспечение рабочей программы

<i>Наименование</i>	<i>Количество</i>
3D-ручка	15 шт.
Bluetooth клавиатура с тапчадом OKCLICK	15 шт.
Гипсовые фигуры	7 шт.
Доска-флипчарт магнитно-маркерная (70x100 см)	1 шт.
Клеевой пистолет BOSCH PKP 18 E	14 шт.
Нож-циркуль Резак OL-CMP-1 циркульный	3 шт.
Стойка для внешних датчиков HTC	3 шт.
Стол, тип 1	5 шт.
Стол, тип 2	9 шт.
Стул для педагога	1 шт.
Стул ученический регулируемый 1	5 шт.
Стул ученический регулируемый 2	10 шт.
Стул-кресло низкое	3 шт.
Тумба, тип 1	1 шт.
Устройство для зарядки аккумуляторов, тип 1	1 шт.
Шкаф деревянный для документов, тип 3	1 шт.
Штатив для фотокамеры с видеоголовой 152 см QZSD Q310	1 шт.
Шлем виртуальной реальности HTC	1 шт.
Терморезущий станок	1 шт.
Интерактивная панель (Доска LED интерактивная сенсорная, модель Престиж 65)	1 шт.
Ноутбук Dell XPS 15 Core i7 10750H/8Gb/SSD512Gb/NVIDIA GeForce GTX 1650 Ti MAX Q 4Gb/15.6*/Windows 10	1 шт.
МФУ Canon + SENSYS MF744Cw	1 шт.
Графический планшет Wacom Intuos Pro Paper (PTH-660P-R)	16 шт.
Стационарный ПК тип 1 Flextron (R5-2600/16Гб/SSD 128Гб/HDD 2 Тб/видеокарта GTX 1650 SUPER 4Гб/Windows 10/клавиатура/мышь	15 шт.
Монитор LG UltraGear 27GL650F-B27"	15 шт.
Моноблок Aser Aspire C24-963 23.8" Full HD i5 1035 G1/8Gb/SSD256Gb/UHDG/Windows 10/клавиатура/мышь	1 шт.
Цифровой зеркальный фотоаппарат Canon EOS 6D Mark II Body	1 шт.
Объектив для фотоаппарата Canon EF 16-35mm f/4L IS USM	1 шт.
Комплект осветительного оборудования Grifon ecN3-200	1 шт.
Источник бесперебойного питания ИБП FSP DPV 2000	5 шт.
Напольная мобильная стойка	1 шт.
3D-принтеры с двумя экструдерами тип 1 Hercules, 3D-принтер	4 шт.
3D-сканер тип 1 RangeVision	1 шт.
3D-сканер ручной Calibry	1 шт.
Стол для педагога	1 шт.
Стеллаж, тип 1	1 шт.
Стеллаж, тип 2	1 шт.
Коробка для хранения деталей	1 шт.
Набор для скетчинга	15 шт.

3.2 Методические материалы

Для обучения по программе используются учебно-методические материалы:

- книги и пособия с изображением цветового круга, орнаментов, узоров;
- карточки, схемы, иллюстрации, таблицы с информацией о формах, цветах, материалах, дизайнерах и их работах;
- книги и пособия, содержащие теоретический материал, примеры проектов, упражнения и игры, адаптированные для детей данного возраста. Могут включать рекомендации по работе с разными материалами и инструментами;
- фотографии и видео о истории возникновения направления промышленный дизайн;
- учебные материалы для педагогов и детей в виде шаблонов, трафаретов.

На занятиях применяются интерактивные материалы, в том числе электронные пособия и мультимедийные ресурсы.

Методы обучения:

- игровой метод – обучение через увлекательные истории и задания;
- практический метод – обучение с помощью моделирования и конструирования;
- исследовательский метод – поиск решений через пробу и ошибки;
- проектный метод – создание проекта от идеи до готового продукта.

Формы организации занятий:

- индивидуальная работа (например, создание индивидуального орнамента);
- работа в парах (вместе с другом решают задачу);
- групповая работа (команда выполняет задание).

Формы проведения занятий:

- демонстрация и обсуждение проектов детей;
- практические занятия по различным видам рисунка (линейный, композиционный, тональный, эскиз).

Педагогические технологии:

- технология проектов – обучающиеся создают и демонстрируют командный проект, разработанный от идеи до реализации;
- игровая технология – игры создают непринужденную атмосферу, повышают мотивацию и вовлеченность детей в процесс обучения (дидактические, подвижные, сюжетно-ролевые игры);
- технология проблемного обучения – создание проблемных ситуаций, которые стимулируют детей к поиску решений и развитию критического мышления;
- технология исследовательской деятельности – вовлечение детей в процесс исследования и экспериментирования, что способствует развитию их познавательного интереса и умения делать выводы;
- технология педагогической поддержки – создание атмосферы доверия и

поддержки, в которой каждый ребенок чувствует себя комфортно и уверенно.

3.3 Информационное обеспечение образовательного процесса

Используемые интернет-ресурсы

№	Интернет-адрес	Название ресурса	Где используется и для чего
1.	https://www.youtube.com/channel/UCOzx6PA0tgemJl1Ypd_1FTA	TheDesignSketchbook	Уроки обучения скетчингу. Видеоуроки.
2.	https://vimeo.com/idsketching	ID Sketching	Уроки обучения скетчингу. Видеоуроки.
3.	http://lab-w.com/index#methods	LAB-W	Дизайн-мышление. Гайд по процессу. Обучающий материал.
4.	https://www.slideshare.net/irke/designthinking-process	d.school	Процесс дизайн-мышления по методике Стенфордской школы. Обучающий материал.
5.	https://www.youtube.com/playlist?list=PLOIJWNYnKW9vkrKQo8s1xcPRQn-W-QKsZ	Youtube	Autodesk Fusion 360. Видеоуроки.

Ресурсы для самообразования

1. www.idi.ru Новости промышленного дизайна
2. www.desingnet.ru Ресурс о промышленном дизайне
3. www.sreda.boom.ru Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну
4. www.forma.spb.ru Форма: архитектура и дизайн для тех, кто понимает
5. www.gosdesing.com Дизайн как стиль жизни: история, теория, практика дизайна
6. www.deforum.ru Российский дизайнерский форум
7. www.index.ru Дизайн, реклама, фотография в России – новости, работы, проекты
8. www.kak.ru Журнал о графическом дизайне
9. www.expert.ru Журнал «Вещь»
10. www.flexform.ru Центр дизайна интерьеров
11. www.myhouse.ru Ландшафтный дизайн

Список литературы для обучающихся

1. «Детям об искусстве. Дизайн. Многоликий дизайн. Дизайн и экология», автор — Евгения Гершкович. Книга из серии «Детям об искусстве», издательство «Искусство XXI век», 2020 год.
2. Пантелеев Г. Н. «Детский дизайн». М.: КАРАПУЗ-ДИДАКТИКА, 2006 год.
3. С. С. Алексеев. «О цвете и красках». — М.: Искусство, 1962.
4. Уильям Ф. Пауэлл. «Разберемся в цветовой гамме». — М.: АСТ, Астрель, 2009.
5. В. Б. Устин. «Композиция в дизайне. Композиционно-художественное формообразование в дизайнерском творчестве». — М.: Астрель, 2006.
6. А. А. Герасимов, В. И. Коваленко. «Макетирование из бумаги и картона». — Витебск: УО «ВГУ им. П. М. Машерова», 2010.
7. Н. В. Калмыкова, И. А. Максимова. «Макетирование из бумаги и картона». — М.: Книжный дом «Университет», 2000.

Список литературы для педагога

1. Дубровская Н.В. Приглашение к творчеству. — С.-Пб.: «Детство Пресс», 2004.
2. Занимаемся искусством с дошкольниками. Методическое пособие. под редакцией Тарасовой К.В. М.- Творческий центр Сфера, - 2011.
3. Комарова Т.С. Детское художественное творчество. Методическое пособие для воспитателей и педагогов .-М.- Мозаика-синтез, - 2005.
4. Комарова Т.С. Изобразительная деятельность в детском саду. Обучение и творчество. - М. -1990.
5. Копцева Т.А. Природа и художник. программа по изобразительному искусству. - М. - Творческий центр Сфера, - 2006.
6. От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования (пилотный вариант)/ под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. - М.: Мозаика-синтез, 2014.
7. Рисование с детьми дошкольного возраста. нетрадиционные техники, сценарии занятий, планирование. Под редакцией Казаковой Р.Г. М.- Творческий центр Сфера, - 2004.
8. Фатеева А.А. Рисуем без кисточки. - Ярославль, Академия развития, Академия холдинг,- 2004.
9. Цквитария Т.А Нетрадиционные техники рисования. Интегрированные занятия в ДОУ.- М.- Творческий центр Сфера, - 2011.
10. Толмачева С. М. «Использование макетов в сюжетно-ролевой игре», М.: ТЦ Сфера, 2007.
11. Чукавина Е. В. «Использование игровых макетов для развития детей старшего дошкольного возраста», М.: Сфера, 2012.
12. Лыкова И. А. «Изобразительное творчество в детском саду», 2008.

4. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ

4.1 Формы и методы контроля

Для контроля и самоконтроля за эффективностью обучения применяются методы:

- предварительные (наблюдение, устный опрос, обсуждение идей);
- текущие (наблюдение за работой в команде, анализ промежуточных результатов);
- итоговые (защита итогового проекта, демонстрация приобретённых навыков).

Формы фиксации образовательных результатов:

Для фиксации образовательных результатов в рамках курса используются:

- отзывы обучающихся по итогам занятий и обучения (устные и письменные);
- наблюдение за динамикой развития навыков (анализ участия в обсуждениях, креативности решений, уровня вовлеченности).

Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:

- защита проектов.

Формы подведения итогов реализации программы:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ выполнения обучающимися учебных заданий;
- защита проектов;
- активность обучающихся на занятиях.

4.2 Оценочные материалы

Основная форма аттестации – защита проектов.

Оценка результатов проектной деятельности производится по трём уровням: «высокий» – проект носил творческий, самостоятельный характер и выполнен полностью в планируемые сроки; «средний» – учащийся выполнил основные цели проекта, но в проекте имеются недоработки или отклонения по срокам; «низкий» – проект не закончен, большинство целей не достигнуты.

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения по данной программе имеет три основных критерия:

1. надёжность знаний и умений – предполагает освоение теории, способов выполнения задач и типовых решений в сфере квантума;
2. сформированность личных качеств – определяется как совокупность ценностных ориентаций в сфере квантума, отношения к выбранной деятельности и понимания её значимости в обществе;
3. готовность к продолжению обучения в Кванториуме – определяется как осознанный выбор более высокого уровня освоения вида деятельности, готовность к соревновательной и публичной деятельности.

4.3 Планируемые результаты

По окончании вводного уровня обучающиеся **должны знать:**

- правила безопасного использования ножниц, клея и других инструментов;
- основные понятия дизайна (на базовом уровне, объяснение адаптировано для возраста): что такое дизайн (в самом общем понимании как проектирование вещей), для чего нужен дизайн (чтобы вещи были красивыми, удобными, полезными), что такое промышленный дизайн (что это дизайн вещей, которые делают на фабриках);
- основные элементы дизайна: форма, цвет, материал;
- назначение предметов: понимать, для чего нужны разные предметы (мебель, посуда, транспорт, игрушки), знать, как можно использовать предметы по-разному;
- немного об известных объектах дизайна и дизайнерах (на уровне узнавания).

Должны уметь:

- использовать творческое мышление и воображение: генерировать идеи и решения;
- работать с материалами и инструментами;
- визуализировать идеи: выражать свои идеи в эскизах и рисунках, передавать форму и цвет предметов;
- высказывать свои идеи и мнения, уважая других;
- анализировать: оценивать предметы с точки зрения удобства, красоты и функциональности;
- слаженно работать в команде, распределять роли;
- представить свой проект.

Требования к результатам освоения программы модуля:

Личностные:

- формирование интереса к творческой деятельности и дизайну: проявление интереса к созданию новых предметов и улучшению существующих, желание экспериментировать с материалами, формами и цветами;
- развитие эстетического вкуса и чувства прекрасного: умение видеть красоту в окружающем мире и в созданных предметах, формирование представлений о гармонии и пропорциях, развитие чувства цвета и композиции;
- формирование позитивной самооценки и уверенности в своих силах: адекватная оценка результатов своей работы, умение преодолевать трудности и не бояться ошибок, вера в свой творческий потенциал;
- развитие трудолюбия и усидчивости;
- формирование навыков сотрудничества и работы в команде;
- формирование уважительного отношения к труду других людей;
- осознание ценности и значимости собственной творческой деятельности.

Предметные:

- умение различать и называть основные геометрические формы и цвета;
- умение использовать различные материалы и инструменты для создания поделок и макетов;
- умение рисовать эскизы и создавать простые модели предметов;
- умение создавать композиции из различных элементов;
- умение применять полученные знания и навыки для решения практических задач;
- умение анализировать и оценивать предметы с точки зрения удобства, красоты и функциональности;
- понимание основ проектирования и конструирования;
- умение придумывать новые идеи и реализовывать их в своих работах.

Метапредметные:

- умение планировать свою деятельность;
- умение ставить цель и определять задачи для ее достижения;
- умение оценивать результаты своей работы;
- умение организовывать свое рабочее место;
- умение искать и находить необходимую информацию;
- умение анализировать и сравнивать объекты;
- умение обобщать и делать выводы;
- умение классифицировать объекты по различным признакам;
- умение выражать свои мысли в устной и письменной форме;
- умение участвовать в дискуссиях и обсуждениях;
- умение работать в группе и сотрудничать с другими людьми.

Достижение этих результатов позволит обучающимся 5-7 лет получить базовые знания и навыки в области промышленного дизайна, развить свой творческий потенциал и сформировать необходимые компетенции для успешного обучения в школе и дальнейшей жизни. Уровень сформированности и освоенности навыков выявляется в ходе защит учебных исследовательских и проектных работ.