

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА ВЫБОРГСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

ПРИНЯТА

Протокол педагогического совета № 4
от «15» июня 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 211 от «15» июня 2026 г.
Директор ДДЮТ _____ Н.А.Козлова

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«В мире промышленного дизайна»

Возраст обучающихся 11-15 лет
Срок освоения 3 года

Захарова Галина Валерьевна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

Направленность

Дополнительная общеразвивающая программа «В мире промышленного дизайна» (далее - программа) относится к технической направленности и способствует освоению детьми опыта и навыков реализации современных технологий в искусстве и развитию интереса к многогранной сфере промышленного дизайна.

Адресат

Программа рассчитана на учащихся, мальчиков и девочек 11-15 лет, проявляющих интерес к овладению технологиями и поиску новых технологических приемов и методов воплощения идеи будущего изделия на практике и разработана с учётом возрастных особенностей детей среднего школьного возраста, учитывает высокий уровень их познавательной активности и желание проявлять себя.

Актуальность

Актуальность программы обусловлена потребностью детей и запросом родителей в получении их детьми современных знаний в сфере промышленного дизайна, приобретении умений и навыков создания дизайна для привычных и совершенно новых вещей и пространств, развитии изобретательских качеств. Этот запрос выявлен в результате мониторинга, проведенного на базе учреждения в 2023 году в целях проектирования востребованной дополнительной общеразвивающей программы.

Программа дает возможность учащимся, еще будучи школьниками, сделать первые шаги к самоопределению, осознанному выбору своего профессионального пути развития, более лёгкой адаптации «во взрослой» жизни. Программа способствует вовлечению обучающихся в мероприятия ранней профориентации, обеспечивающие ознакомление с современными профессиями и профессиями будущего, поддержку профессионального самоопределения, формирование навыков планирования карьеры с применением инструментов профессиональных проб, что отражено в Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденной распоряжением Правительства Российской Федерации.

Уровень освоения

Уровень освоения – базовый, обеспечивающий условия для личностного самоопределения и самореализации учащихся.

Объем и срок реализации

Срок реализации - 3 года обучения. Объем программы – 666 учебных часа: 222 часов - 1 год обучения; 222 часов – 2 год обучения; 222 – 3год обучения.

Отличительные особенности

В программу «В мире промышленного дизайна» включены предметные области художественной и технической направленности, что обеспечивает возможность формирования у учащихся художественных навыков изобразительной деятельности в прикладной сфере - промышленном дизайне, а также способствует развитию навыков технического характера при создании чертежей, конструировании моделей.

Программа имеет три уровня освоения.

Первый - пропедевтический для формирования навыка рисунка (скейтчинга) и черчения.

Второй – формирование навыков визуализации разными способами от эскизного проекта в карандаше до визуализации на цифровых носителях и создания 3Д моделей путем макетирования, прототипирования.

Третий – получения навыков проектной деятельности с возможностью создания портфолио, презентации проекта.

Еще одна отличительная особенность в том, что программа выстроена по тематическим блокам в соответствии со сферами промышленного дизайна, что способствует расширению компетенций, самоопределению учащихся и выбору дальнейшего пути профессионального развития и приобретения компетентностей в выбранной сфере промышлен-

ного дизайна.

Цель программы: Формирование комплекса знаний, умений и навыков для дальнейшего профессионального самоопределения, и творческого труда обучающихся.

Задачи по годам обучения:

1 год обучения (пропедевтический уровень):

Обучающие

- Обучение основам технического рисования и скетчинга.
- Изучение базовых приемов черчения.
- Знакомство с основами композиции и цветоведения.
- Получение первоначальных знаний о промышленном дизайне, истории возникновения и развития.
- Получение знаний о архитектурной и промышленной среде родного города.
- Обучение начальным техникам визуализации: от эскиза до цифрового формата.
- Обучение основам 3D-моделирования и макетирования.

Развивающие

- Развитие мелкой моторики и пространственного воображения.
- Формирование интереса к истории и культуре родного города и своей страны.
- Развитие коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками.

Воспитательные

- Воспитание аккуратности, усидчивости и трудолюбия.
- Формирование уважительного отношения к культурному наследию Выборгского района и Санкт-Петербурга.
- Воспитание волевых качеств: целеустремленности, терпения, умения преодолевать трудности.

2 год обучения (уровень визуализации, моделирования, прототипирования):

Обучающие

- Обучение техникам визуализации: от эскиза до цифрового формата.
- Освоение основ 3D-моделирования (Blender) и продвинутого макетирования.
- Обучение анализу рынка, тенденциям и потребностям потребителя.
- Изучение основ авторского права и интеллектуальной собственности в дизайне.
- Обучение основам 3D-моделирования и макетирования.
- Обучение работе в графических редакторах (Adobe Photoshop).
- Изучение особенностей дизайна городской среды.

Развивающие

- Развитие проектного мышления и объемно-пространственного видения.
- Развитие художественного вкуса и фантазии, творческой активности.
- Развитие навыков работы в команде и аналитических способностей.
- Расширение кругозора через знакомство с современными российскими дизайнерскими решениями.

Воспитательные

- Формирование гражданской позиции и патриотизма через изучение вклада российских дизайнеров.
- Воспитание уважительного отношения к труду дизайнеров-соотечественников.
- Формирование стойкого интереса к профессии «дизайнер» в контексте развития России.

- Формирование экологического сознания через анализ жизненного цикла изделий.

3 год обучения (уровень проектной деятельности):

Обучающие

- Совершенствование навыков комплексного проектирования промышленных изделий.
- Обучение полному циклу проектной деятельности: от анализа задачи до презентации и защиты.
- Освоение профессиональных программ для проектирования (САПР).
- Обучение навыкам подготовки к конкурсам и выставкам.

Развивающие

- Развитие навыков самостоятельной проектной и исследовательской деятельности.
- Развитие способностей к публичной защите проектов, аргументации и рефлексии.
- Формирование профессионального мышления и умения работать в команде над сложными задачами.

Воспитательные

- Формирование активной гражданской позиции через разработку социально значимых проектов (брендинг, городские мероприятия).
- Воспитание ответственного отношения к выбору профессионального пути.
- Способствование формированию уважительного отношения к иному мнению и пониманию значимости коллективного труда для достижения общенациональных целей.

Планируемые результаты по годам обучения

Предметные результаты:

1 год обучения:

- Владеют основами технического рисунка и скетчинга.
- Умеют создавать простые эскизные проекты и макеты..
- Знают основные принципы композиции и цветоведения.
- Имеют первоначальные знания о предметной области – промышленный дизайн.
- Имеют первоначальные знания об архитектурных стилях Санкт-Петербурга и малых архитектурных формах.
- Знают основы 3D-моделирования и макетирования.

2 год обучения:

- Умеют визуализировать идеи в цифровом формате с помощью графических редакторов.
- Создают простые 3D-модели и макеты.
- Владеют навыками 3D-моделирования и сложного макетирования.
- Проводят простой анализ рынка и тенденций в дизайне.
- Знают основы авторского права и интеллектуальной собственности.

3 год обучения:

- Выполняют комплексные проекты, включая все этапы от исследования до защиты.
- Владеют профессиональными инструментами проектирования (САПР).
- Создают конкурентноспособные проекты для участия в выставках и конкурсах.
- Умеют анализировать рынок и целевую аудиторию для своего проекта.

Метапредметные результаты:

- Владеют навыками общения и сотрудничества со сверстниками и взрослыми в процессе творческой и проектной деятельности.
- Проявляют заинтересованное отношение к работам товарищей, умеют давать конструктивную оценку.
- Обладают развитым проектным и пространственным мышлением.
- Развивают художественный вкус, творческую активность и фантазию.
- Владеют навыками самоанализа и рефлексии.

Личностные результаты:

- Развивают волевые качества: усидчивость, трудолюбие, аккуратность, самостоятельность и целеустремленность.
- Проявляют уважение и интерес к духовным и культурным ценностям разных народов, особенно России и Санкт-Петербурга.
- Умеют воспринимать и оценивать культурные ценности.
- Проявляют высокий уровень коммуникативной культуры и умение работать в коллективе.
- Осознают значимость промышленного дизайна для развития общества и страны.

Организационно-педагогические условия реализации

Язык реализации

Образовательная деятельность осуществляется на государственном языке Российской Федерации.

Форма обучения – очная.**Условия набора в коллектив**

Прием осуществляется на свободной основе из детей 11 – 15 лет, занимавшихся изобразительной деятельностью и решивших продолжить своё обучение в сфере промышленного дизайна, а также всех желающих с учётом возраста.

Успешно закончившие обучение на первом году, зачисляются на следующий год обучения.

Допускается набор в группы последующих годов обучения после предварительного собеседования с педагогом.

Условия формирования групп

Группы формируются по возрасту:

- 1 год обучения – 11 - 13 лет;
- 2 год обучения – 12 - 14 лет;
- 3 год обучения – 13 - 15 лет.

Количество детей в группе

- 1 год обучения – 15 человек;
- 2 год обучения – 12 человек;
- 3 год обучения – 10 человек.

Формы организации занятий

Занятия проводятся по группам со всем составом учащихся в аудитории согласно заявленным часам и режиму занятий. В случае участия в массовых мероприятиях, выставках, конкурсах, возможны выезды и экскурсии.

Формы проведения занятий

Основной формой является учебное занятие, а также:

- практическое занятие
- занятие с творческим заданием;
- самостоятельная работа
- занятие-мастерская;
- проектная работа
- конкурс;
- выставка;
- праздник;
- экскурсия.

Формы организации деятельности учащихся на занятии

- фронтальная,
- групповая,
- индивидуальная.

Материально-техническое обеспечение программы

Для успешной реализации программы необходимо выполнение следующих условий и наличие материалов:

- Кабинет на 15 рабочих мест с ученическими столами для черчения и рисования, светлое сухое, просторное и хорошо проветриваемое помещение, соответствующее санитарно-гигиеническим требованиям;
- Компьютерный класс с персональными компьютерами (системный блок: процессор с частотой не менее 3 ГГц, объемом оперативной памяти не менее 4 Гб, объемом жесткого диска не менее 1 ТБ,
- профессиональная или полупрофессиональная звуковая карта, монитор с диагональю не менее 19 дюймов, клавиатура, мышь;
- многофункциональное устройство (принтер, копировальный аппарат, сканер);
- интерактивная доска;
- выход в Интернет;
- акустические колонки;
- проектор и экран;
- освещение;
- столы и стулья;
- 3D принтеры

Аппаратное обеспечение:

- процессор Intel® Pentium® D или AMD Opteron 64;
- 8 Гб оперативной памяти (рекомендуется 16 Гб);
- разрешение монитора 1024x768 (рекомендуется 1280x800), видеокарта с поддержкой OpenGL, аппаратного ускорения и 16-разрядных цветов, 1 Гб видеопамати;
- 20 Гб свободного пространства на жестком диске для установки; дополнительное свободное пространство, необходимое для установки (не устанавливается на съёмные устройства хранения флэш)

Программное обеспечение:

- операционная система Windows;

- офисный пакет приложений Microsoft Office;
- Adobe Photoshop CS и выше;
- Blender 4.1
- Adobe Illustrator CS и выше;
- CorelDraw X6 и выше;
- Autodesk Autocad 2018 и выше;
- Autodesk Fusion 360;
- Autodesk Inventor;
- Видео плеер с поддержкой формата .avi, .mp4

Расходные материалы

- картридж (черно-белый) - 2 шт.;
- картон макетный;
- коврики для резки А3 – 15 штук;
- линейки металлические 35 см – 15 штук;
- штангенциркули – 15 штук;
- транспортиры – 15 штук;
- циркули – 15 штук;
- ножницы для бумаги – 15 штук;
- резак макетный – 15 штук

Для работы учащиеся приносят самостоятельно:

- бумага цветная для принтера – 1 пачка;
- бумага для черчения А4 – 1 пачка;
- карандаши простые механические, ластик;
- карандаши цветные;
- акварель и кисти;
- акриловые краски;
- маркеры для скетчинга монохромные и цветные (Copic, Touch);
- клей карандаш;
- клей «Момент»;
- ручка и тетрадь 48 листов;
- переносное устройство хранения информации (флэш-карта) для занятий на персональном компьютере;
- Гелиевые ручки, цветные, черная, белая, золотая

Кадровое обеспечение.

Программу реализует педагог дополнительного образования по направлению деятельности

Учебный план дополнительной общеразвивающей программы «В мире промышленного дизайна»

Учебный план первого года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
·	1 Раздел. Введение. Вводное занятие. Знакомство с профессией.	6	4	2	Анкетирование Беседа Практическое задание

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Безопасность труда. Промышленный дизайн в родном городе и Выборгском районе.				
.	2 Раздел. Пропедевтика промышленного дизайна Основы рисунка, скетчинга, композиции, цветоведения. Архитектурные стили Санкт-Петербурга.	40	10	30	Практические работы Наблюдение
.	3 Раздел. История дизайна От истоков до современности. Русский и советский дизайн Знаменитые дизайнеры России.	12	6	6	Тест Подготовка доклада или презентации
.	4 Раздел. Эскизный проект и технический рисунок Графика, черчение, основы перспективы.	36	8	28	Выполнение тематических заданий, защита эскизных проектов
.	5 Раздел. Проектирование объекта Этапы проектирования. Проект простого изделия. Проект для родного города (скамейка, фонарь, урна).	44	10	34	Защита проекта
.	6 Раздел. Визуализация проекта. Акварель, маркеры, смешанная техника. Создание плаката «Дизайн будущего Петербурга».	38	8	30	Презентация
.	7 Раздел. Макетирование Работа с бумагой, картоном. Объемно-пространственные композиции. Макет объекта для района.	30	6	24	Защита макета, оценка техники исполнения
.	8 Раздел. Анализ тенденций в дизайне. Современные тренды. Устойчивый дизайн. Дизайн-проекты для улучшения городской среды.	4	2	2	Эссе, дискуссия
.	Раздел. Проектная деятельность Работа в команде. Подготовка к конкурсам и выставкам. Социальный проект «Мой	10	4	6	Наблюдение за командной работой

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	двор».				
0	Итоговое занятие.	2	0	2	Защита мини-проекта,
ИТОГО:		222	58	164	

Учебный план второго года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	1 Раздел. Введение. Вводное занятие Цифровые инструменты дизайнера Обзор ПО (Photoshop, Corel-Draw, Blender) Дизайн и патриотизм: как проекты меняют страну.	6	4	2	Тестирование, практическая работа за компьютером
2.	2 Раздел. Пропедевтика промышленного дизайна (углубление) Эргономика, материаловедение. Дизайн транспортных средств	18	6	12	Комплексная практическая работа Кроссворд по терминологии
3.	3 Раздел. История дизайна (мировой и отечественный контекст) Дизайн XX-XXI веков. Вклад российских предприятий	18	10	8	Исследовательская работа, презентация на тему
4.	4 Раздел. Эскизный проект (цифровой) Работа в Adobe Photoshop, CorelDraw, Blender Создание серии эскизов «Бренд России».	36	8	28	Защита цифрового эскиза, оценка владения графическими редакторами
5.	5 Раздел. Проектирование объекта (средняя сложность) Методы генерации идей. Проектирование гаджета или предмета мебели. Проект для социально значимого объекта (центр для ветеранов, молодежный центр)	42	10	32	Защита проекта, оценка технической документации
6.	6 Раздел. Визуализация проекта (цифровая и 3D) 3D-моделирование в Blender. Визуализация интерьера или изделия. Проект «Вирту-	42	10	32	Презентация 3D-модели, рендеринг, участие в онлайн-выставке

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	альный тур по музею Выборгского района»				
7.	7 Раздел. Макетирование (сложное и прототипирование) Работа с различными материалами. Создание прототипа. Макет модульной системы для общественного пространства.	30	6	24	Защита функционального макета, оценка инженерного решения
8.	8 Раздел. Анализ тенденций и рынка Потребительские тренды. Анализ аналогов. Исследование «Что нужно нашему району?».	12	4	8	Аналитический отчет
9.	9 Раздел. Интеллектуальная собственность Основы авторского права. Патентование Защита проектов российских дизайнеров	6	4	2	Тест, деловая игра «Регистрация авторских прав»
10.	10.Раздел. Проектная деятельность (развитие) Участие в конкурсе «Будущее петербурга в творчестве юных», разбор кейсов, наработка материалов	10	0	10	Выполнение тематически заданий по скетчингу, моделированию, макетированию
11.	Итоговое занятие подготовка заявки	2	0	2	Смотр проектов
ИТОГО:		222	64	160	

Учебный план третьего года обучения

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	1 Раздел. Введение. Вводное занятие Профессиональное самоопределение Профессиональное самоопределение Карьерные возможности в Санкт-Петербурге	6	4	2	Эссе «Моя профессиональная траектория», составление резюме
	2 Раздел. Пропедевтика (профессиональный уровень) Дизайн-мышление, менедж-	18	6	12	Зачет по теории дизайна Защита проекта.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	мент в дизайне Разработка концепции бренда родного города/района				
	3. Раздел. История дизайна (футурология и прогнозы) Дизайн будущего. Тренды следующего десятилетия. Роль России в мировом дизайне.	12	8	4	Написание эссе-прогноза «Дизайн России 2030», защита перед аудиторией
	4. Раздел. Эскизный проект (комплексный) Интеграция эскизов в проектный процесс. Эскизирование объекта общественно-значимой направленности	36	8	28	Защита серии эскизов в рамках выпускного проекта
	5 Раздел. Проектирование объекта Комплексное проектирование. Работа с техническим заданием. Выпускной проект на социально-значимую тему («Умная школа», «Эко-станция», «Интерактивный музей»)	42	10	32	Предзащита выпускного проекта, оценка концепции и ТЗ
	6 Раздел. Визуализация проекта Визуализация выпускного проекта. Подготовка презентационных материалов.	42	10	32	Создание фотореалистичных рендеров, анимации
	7 Раздел. Макетирование Создание действующего прототипа. Использование 3D-печати. Макетирование в масштабе. Прототип изделия для российского производителя	30	6	24	Защита рабочего прототипа или детализированного макета
	8 Раздел. Анализ рынка и бизнес-планирование Ценообразование, продвижение. Расчет себестоимости Проект «Стартап: дизайн-решение для России».	12	6	6	Представление бизнес-плана для выпускного проекта
	9 Раздел. Интеллектуальная	6	4	2	Смотр Портфолио

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	собственность (практика) Оформление авторских прав на проект. Участие в конкурсе «Личный патент»				
	10 Раздел. Проектная деятельность (итоговая)	16	4	12	Репетиция защиты
	Итоговое занятие	2	0	2	Итоговая защита
ИТОГО:		222	66	156	



**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА ВЫ-
БОРГСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Протокол

педагогического совета № _____

от « _____ » _____ 2025

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № _____ от « _____ » _____ 2025

Директор ДДЮТ _____ Н.А. Козлова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«В мире промышленного дизайна»

Год обучения 1

Возраст обучающихся 11-13 лет

Захарова Галина Валерьевна
педагог дополнительного образования

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
Раздел 1. Введение (6 часов)				
	Вводное занятие. Знакомство с программой, педагогом, группой. Инструктаж по технике безопасности в кабинете	2		
	Что такое промышленный дизайн? Профессия дизайнера. Промышленный дизайн в родном городе и Выборгском районе. Беседа, просмотр примеров	2		
	Практикум «Мой первый скетч». Рисование простых геометрических форм с передачей объема. Анкетирование «Что я жду от курса?»	2		
Раздел 2. Пропедевтика (40 часов)				
	Основы рисунка: линия, штрих, тон. Упражнения на развитие графической культуры	2		
	Практика: рисование с натуры простых предметов (куб, шар, ваза)	2		
	Основы композиции: статика и динамика, равновесие, ритм. Создание абстрактных композиций из геометрических фигур	2		
	Цветоведение: цветовой круг Иттена, основные и дополнительные цвет	2		
	Практика: создание цветowych растяжек, гармоничных палитр	2		
	Скетчинг: инструменты (маркеры, линеры), техника быстрого рисунок	2		
	Практика: выполнение набросков предметов быта (чайник, наушники, лампа)	2		
	Практика: выполнение набросков предметов быта (чайник, наушники, лампа)	2		
	Анализ характерных элементов: окна, колонны, карнизы	2		
	Практика: зарисовки архитектурных деталей с фото или репродукций			

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	Понятие формы и объема. Светотень. Рисунок группы геометрических тел			
	Создание серии эскизов «Архитектурная фантазия»: смешение стилей			
	Промежуточный просмотр работ по основам. Обсуждение, анализ			
	Основы перспективы: линейная перспектива с одной точкой схода			
	Рисунок интерьера комнаты в перспективе			
	Практикум: создание итоговой композиции «Город будущего» в технике коллажа			
	Завершение работы над композицией, оформление			
	Подготовка и организация мини-выставки работ по разделу			
	Обсуждение выставки, рефлексия			
	Практическое задание: разработка эскиза фантастического здания			
	Защита эскиза, презентация своей идеи перед группой			
Раздел 3. История дизайна (12 часов)				
	Дизайн: от ремесла к профессии. Истоки: Arts & Crafts, Баухаус	2		
	Русский авангард и конструктивизм. Знаковые объекты (башня Татлина)	2		
	Советский дизайн: ВХУТЕМАС, дизайн бытовых вещей (холодильник «ЗИЛ»)	2		
	Знаменитые дизайнеры России (В. Кандинский, К. Малевич – ранний этап; современники) Русский авангард в дизайне	2		
	Подготовка небольшого доклада или презентации об одном дизайнере/объекте	2		
	Тест по истории дизайна. Защита подготовленных докладов	2		
Раздел 4. Эскизный проект и технический рисунок (36 часов)				
	Технический рисунок: виды (спереди, сверху, сбоку), разрезы. Основы черчения	2		
	Практика: черчение разверток ку-	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	ба, параллелепипеда, цилиндра			
	Перспектива с двумя точками схода. Рисунок простого предмета мебели (табурет)	2		
	Графика: работа тушью, пером, линером. Выполнение контурного рисунка предмета	2		
	Разработка эскизного проекта «Умная урна для двора». Поиск идей, мозговой штурм	2		
	Создание 5-10 вариантов набросков урны	2		
	Выбор и детализация лучшей идеи. Проработка формы, функционала (крышка, педаль)	2		
	Выполнение технического рисунка урны: вид спереди, сбоку, сверху	2		
	Создание цветового решения проекта. Подбор материалов (пластик, металл)	2		
	Оформление листа проекта: компоновка эскизов, чертежа, пояснительной записки	2		
	Подготовка к защите эскизного проекта. Репетиция выступления	2		
	Защита эскизного проекта «Умная урна» перед группой	2		
	Тематическое задание: эскиз уличного фонаря в стиле исторической застройки	2		
	Тематическое задание: эскиз уличного фонаря в стиле исторической застройки	2		
	Тематическое задание: эскиз элемента детской площадки (качели, горка)	2		
	Тематическое задание: эскиз элемента детской площадки (качели, горка)	2		
	Подготовка презентации итогового проекта	2		
	Итоговая защита эскизных проектов раздела. Формирование папки работ			
Раздел 5. Проектирование объекта (44 часа)				
	Этапы проектирования: от идеи к макету. Знакомство с полным цик-	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	лом			
	Выбор темы для основного проекта: «Скамейка будущего» или «Фонарь-навигатор»	2		
	Анализ аналогов. Что уже существует? Сбор референсов, создание мудборда	2		
	Формулировка цели и задач своего проекта	2		
	Эскизный поиск. Создание 5-10 вариантов концепций выбранного объекта	2		
	Выбор и детализация одной концепции. Проработка формы, конструкции	2		
	Определение основных размеров, эргономики (высота сиденья скамейки)	2		
	Технический рисунок проекта: основные виды с размерами	2		
	Разработка простых чертежей для будущего макета (масштаб 1:10)	2		
	Создание цвето-графической схемы проекта. Подбор материалов	2		
	Подготовка пояснительной записки: описание, цели, материалы, инновации	2		
	Подготовка к защите проекта: составление плана выступления	2		
	Репетиция защиты проекта	2		
	Защита проекта «Объект для родного города». Выступление, вопросы	2		
	Анализ защиты, сбор обратной связи. Работа над ошибками	2		
	Индивидуальная доработка проекта по замечаниям	2		
	Подготовка проекта к следующему этапу – визуализации	2		
	Подготовка проекта к следующему этапу – визуализации	2		
	Подготовка презентации проекта	2		
	Подготовка презентации проекта	2		
	Подготовка проектов для общей выставки	2		
	Организация выставки проектов «Объект для города»	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
Раздел 6. Визуализация проекта (38 часов)				
	Визуализация: цели и техники. Обзор: акварель, маркеры, смешанная техника	2		
	Упражнения: отмывка акварелью плоских фигур	2		
	Практика: работа маркерами с градиентом, передача объема	2		
	Передача материалов: упражнение на рисование стекла, металла, дерева	2		
	Создание финальной визуализации своего проекта в технике маркер+акварель	2		
	Работа над визуализацией (продолжение)	2		
	Работа над плакатом «Дизайн будущего Петербурга»: разработка идеи, эскиза	2		
	Композиция плаката: смысловой центр, баланс, читаемость	2		
	Подбор шрифтовой композиции для плаката	2		
	Создание финального варианта плаката в смешанной технике	2		
	Завершение работы над плакатом	2		
	Оформление визуализации проекта и плаката для выставки	2		
	Подготовка краткой презентации своей визуализации	2		
	Презентация визуализаций и плакатов. Обсуждение работ.	2		
	Анализ выполненных работ, рефлексия	2		
	Оформление раздела «Визуализация» в портфолио	2		
	Доработка работ для портфолио	2		
	Доработка работ для портфолио	2		
Раздел 7. Макетирование (30 часов)				
	Макетирование как инструмент дизайнера. Материалы и инструменты (бумага, картон, нож, клей). Инструктаж по ТБ	2		
	Объемно-пространственные композиции: создание композиции из 3-5 геометрических тел	2		
	Упражнение на композицию и ба-	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	ланс. Защита своей композиции			
	Создание макета своего проекта (скамейки или фонаря) в масштабе 1:10 из бумаги	2		
	Разработка и черчение разверток деталей макета	2		
	Разметка и резка разверток из картона	2		
	Сборка макета. Проработка соединений, укрепление конструкции	2		
	Окраска или оклейка макета, имитация материалов (дерево, металл)	2		
	Создание подмакетника (основания), интеграция объекта в среду (газон, дорожка)	2		
	Добавление деталей: имитация освещения фонаря, декора скамейки	2		
	Завершение работы над макетом.	2		
0.	Подготовка к защите макета: описание процесса, трудностей, решений	2		
1.	Защита макета. Презентация: как макет дополняет проект? Оценка техники	2		
2.	Организация выставки макетов. Фотографирование макета для портфолио	2		
3.	Экскурсия по выставке, обсуждение работ	2		
Раздел 8. Анализ тенденций в дизайне (4 часа)				
4.	Современные тренды в дизайне: экологичность, smart-технологии, инклюзивность	2		
5.	Дискуссия «Как дизайн может улучшить городскую среду нашего района?» Написание эссе	2		
Раздел 9. Проектная деятельность (10 часов)				
6.	Работа в команде. Формирование групп для социального проекта «Мой двор»	2		
7.	Обсуждение проблем и идей для благоустройства двора. Мозговой штурм	2		
8.	Разработка концепции группового проекта: эскизы, планировка, выбор объектов	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
9.	Разработка концепции группового проекта: эскизы, планировка, выбор объектов	2		
0.	Подготовка групповой презентации проекта «Мой двор»	2		
1.	Итоговое занятие. Выставка-просмотр. Защита групповых социальных проектов. Оценка командной работы Награждение. Подведение итогов года	2		
	Итого	222 часа		

Содержание программы

1 год обучения

Раздел 1. Введение (6 часов)

Теория (4 часа): Знакомство с понятием «промышленный дизайн», его ролью в современном мире. Обзор профессии дизайнера-конструктора. Промышленный дизайн в контексте Санкт-Петербурга и Выборгского района. Основы безопасной работы в учебной мастерской.

Практика (2 часа): Выполнение первых графических упражнений.

Формы контроля: Анкетирование для определения интересов и ожиданий обучающихся. Беседа. Практическое задание

Раздел 2. Пропедевтика (40 часов)

Теория (10 часов): Изучение основ графической грамотности: линия, штрих, тон, форма, объем. Основы композиции (статика, динамика, ритм, равновесие). Цветоведение (цветовой круг, гармонии). Понятие скетчинга. Знакомство с архитектурными стилями Санкт-Петербурга.

Практика (30 часов): Выполнение рисунков геометрических тел и простых предметов с натуры. Создание композиций, цветовых растяжек и палитр. Практика скетчинга предметов быта. Зарисовки архитектурных деталей. Создание творческой композиции «Город будущего».

Формы контроля: Практические работы. Наблюдение

Раздел 3. История дизайна (12 часов)

Теория (6 часов): Изучение истории дизайна от истоков до современности. Акцент на русский авангард, советский дизайн и творчество известных российских дизайнеров.

Практика (6 часов): Подготовка и защита тематического доклада или презентации. Выполнение тестового задания. Создание эскиза в ретро-футуристическом стиле.

Формы контроля: Тест. Подготовка доклада или презентации

Раздел 4. Эскизный проект (36 часов)

Теория (8 часов): Основы технического рисунка и черчения (виды, разрезы, сечения). Правила построения перспективы (одна и две точки схода). Принципы графического оформления проекта.

Практика (28 часов): Выполнение чертежей разверток. Рисунок предметов в перспективе. Разработка, детализация и графическое оформление эскизного проекта «Умная урна для двора».

Формы контроля: Выполнение тематических заданий, защита эскизных проектов

Раздел 5. Проектирование объекта (44 часа)

Теория (10 часов): Изучение полного цикла проектирования: от анализа задачи и генерации идей до разработки концепции и подготовки документации. Основы эргономики простых объектов.

Практика (34 часа): Разработка индивидуального проекта «Объект для родного города» (скамейка или фонарь). Работа включает: анализ аналогов, эскизный поиск, детализацию, выполнение технического рисунка и чертежей, подбор материалов, оформление пояснительной записки, подготовку и проведение защиты проекта.

Формы контроля: Защита проекта

Раздел 6. Визуализация проекта (38 часов)

Теория (8 часов): Знакомство с техниками ручной визуализации (акварель, маркеры, смешанная техника). Принципы передачи материалов и создания композиции плаката.

Практика (30 часов): Освоение техник отмывки и работы с маркерами. Создание финальной визуализации своего проекта. Разработка и исполнение плаката «Дизайн будущего Петербурга».

Формы контроля: Презентация и обсуждение работ.

Раздел 7. Макетирование (30 часов)

Теория (6 часов): Изучение основ макетирования: свойства материалов (бумага, картон), инструменты, техника безопасности. Понятие объемно-пространственной композиции.

Практика (24 часов): Создание композиций из геометрических тел. Изготовление масштабного макета своего проектного объекта из бумаги и картона. Оформление макета, создание подмакетника.

Формы контроля: Подготовка и проведение защиты макета, организация выставки.

Раздел 8. Анализ тенденций в дизайне (4 часа)

Теория (2 часа): Обзор современных трендов в дизайне (экологичность, умные технологии, инклюзивный дизайн).

Практика (2 часа): Проведение дискуссии, написание эссе на тему устойчивого дизайна и улучшения городской среды.

Формы контроля: Эссе, дискуссия

Раздел 9. Проектная деятельность (10 часов)

Теория (4 часа): Основы командной работы. Принципы социального проектирования.

Практика (6 часов): Разработка и презентация группового социального проекта по благоустройству «Мой двор».

Формы контроля: Наблюдение за командной работой

Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): Публичная защита выпускного проекта перед комиссией. Подведение итогов трехлетнего обучения.



**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА ВЫ-
БОРГСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Протокол

педагогического совета № _____

от « _____ » _____ 2025

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № _____ от « _____ » _____ 2025

Директор ДДЮТ _____ Н.А. Козлова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«В мире промышленного дизайна»

Год обучения 2

Возраст обучающихся 12-14 лет

Захарова Галина Валерьевна
педагог дополнительного образования

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
Раздел 1. Введение (6 часов)				
112.	Вводное занятие. Цели и задачи 2-го года. Инструктаж по ТБ при работе с компьютерной техникой и ПО	2		
113.	Цифровые инструменты дизайнера: обзор программ (Photoshop, CorelDraw, Blender). Интерфейс, базовые функции	2		
114.	Дизайн и патриотизм: как проекты меняют страну. Практическая работа: создание коллажа на тему «Дизайн будущего России»	2		
Раздел 2. Пропедевтика (углубление) (18 часов)				
115.	Эргономика: основы антропометрии, принципы удобства пользователя. Расчет эргономичных параметров	2		
116.	Практикум: анализ эргономики бытовых предметов (мышка, стул, ручка). Создание схем с размерами	2		
117.	Материаловедение: основные материалы в промышленном дизайне (металл, пластик, дерево). Свойства, применение	2		
118.	Практическая работа: подбор материалов для конкретного изделия. Создание карты материалов	2		
119.	Дизайн транспортных средств: история, тенденции. Анализ форм автомобилей, самолетов	2		
120.	Разработка эскиза транспортного средства будущего. Скетчинг, проработка формы	2		
121.	Создание 3D-модели транспортного средства (базовое моделирование) Paint 3D	2		
122.	Комплексная практическая работа: эскиз+3D-модель+описание эргономики и материалов	2		
123.	Кроссворд/тест по терминологии. Защита комплексной работы	2		
Раздел 3. История дизайна (мировой и отечественный контекст) (18 часов)				

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
124.	Дизайн XX века: основные направления (модернизм, пост-модернизм, хай-тек)	2		
125.	Современный дизайн XXI века: цифровизация, экологичность, персонализация	2		
126.	Вклад российских предприятий в дизайн (АвтоВАЗ, Калина, Яндекс) Анализ кейсов	2		
127.	Выбор темы для исследовательской работы: российский дизайнер или предприятие	2		
128.	Поиск и систематизация информации. Работа с источниками	2		
129.	Создание презентации по выбранной теме (структура, дизайн слайдов)	2		
130.	Подготовка устного выступления. Репетиция защиты исследовательской работы	2		
131.	Защита исследовательских работ. Обсуждение, вопросы	2		
132.	Практикум: создание эскиза предмета в стиле выбранного периода/дизайнера	2		
Раздел 4. Эскизный проект (цифровой) (36 часов)				
133.	Работа в Adobe Photoshop: инструменты, слои, цветокоррекция. Создание цифрового коллажа	2		
134.	CorelDraw: векторная графика, создание логотипов, простых чертежей	2		
135.	Blender: интерфейс, базовое моделирование (куб, сфера, цилиндр)	2		
136.	Тема: «Бренд России». Разработка концепции серии эскизов (3-5 предметов)	2		
137.	Создание цифровых эскизов предметов в Photoshop/CorelDraw	2		
138.	Создание цифровых эскизов предметов в Pho-	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	toshop/CorelDraw			
139.	Детализация одного эскиза: проработка материалов, цвета, текстуры	2		
140.	Создание 3D-модели выбранного предмета в Blender.	2		
141.	Текстурирование и простой рендер 3D-модели	2		
142.	Создание 3D-модели выбранного предмета в Blender	2		
143.	Создание 3D-модели выбранного предмета в Blender	2		
144.	Создание анимации поворота объекта (базовая анимация в Blender)	2		
145.	Создание анимации поворота объекта (базовая анимация в Blender)	2		
146.	Рендер анимации, сохранение в видеоформат	2		
147.	Оформление серии эскизов в единую презентацию	2		
148.	Подготовка итоговой презентации проекта с эскизами, 3D-моделью и анимацией	2		
149.	Финальная защита проекта. Обсуждение	2		
Раздел 5. Проектирование объекта (средняя сложность) (42 часа)				
150.	Методы генерации идей: мозговой штурм, майндмэппинг, SCAMPER	2		
151.	Выбор темы: в рамках конкурса «День изобретений». Анализ потребностей пользователя	2		
152.	Эскизный поиск: 10+ вариантов концепций	2		
153.	Выбор и детализация лучшей концепции. Проработка формы, функционала	2		
154.	Создание технического рисунка с видами и размерами	2		
155.	Разработка чертежей для прото-	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	типирования (масштаб, сечения))			
156.	3D-моделирование изделия в Blender (детализация)	2		
157.	3D-моделирование изделия в Blender (детализация)	2		
158.	Создание серии финальных рендеров с разных ракурсов	2		
159.	Постобработка рендеров в графическом редакторе (Photoshop).	2		
160.	Подготовка работы: коллаж, описание	2		
161.	Проект для социально значимого объекта (центр для ветеранов/молодежный центр)	2		
162.	Разработка эскизов мебели/оборудования для социального объекта	2		
163.	Создание 3D-модели объекта	2		
164.	Визуализация проекта: настройка материалов, света, рендер	2		
165.	Постобработка рендера	2		
166.	Постобработка рендера	2		
167.	Подготовка презентации проекта	2		
168.	Репетиция защиты. Анализ защиты	2		
169.	Итоговая защита выпускного проекта (часть 2)	2		
170.	Формирование портфолио проектов раздела	2		
Раздел 6. Визуализация проекта (цифровая и 3D) (42 часа)				
171.	3D-моделирование в Blender: продвинутое техники (модификаторы, скульптинг)	2		
172.	Создание интерьера: моделирование мебели, расстановка	2		
173.	Визуализация интерьера: настройка освещения (естественного, искусственного)	2		
174.	Фотореалистичный рендер: настройка материалов, использование	2		
175.	Проект «Виртуальный тур по музею Выборгского района»: концепция	2		
176.	Моделирование залов музея	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
177.	Создание экспонатов (3D-модели исторических объектов)	2		
178.	Текстурирование и материалы для музея	2		
179.	Настройка камер и анимации для виртуального тура	2		
180.	Рендер анимации	2		
181.	Монтаж видео, добавление титров, музыки	2		
182.	Подготовка презентации виртуального тура	2		
183.	Презентация 3D-моделей и рендеров. Участие в онлайн-выставке	2		
184.	Анализ работ, обратная связь	2		
185.	Доработка визуализаций	2		
186.	Подготовка работ к итоговому просмотру	2		
187.	Итоговый просмотр раздела «Визуализация»	2		
188.	Формирование галереи 3D-работ	2		
189.	Консультация по визуализации для итогового проекта	2		
190.	Подготовка материалов для портфолио	2		
Раздел 7. Макетирование (30 часов)				
191.	Работа с различными материалами: 3Д картон, оргстекло, пластик, металл (фольга, проволока)	2		
192.	Инструменты для макетирования: термоклей, ножи. Инструктаж по ТБ	2		
193.	Создание прототипа: от чертежа к объему. Выбор масштаба, разметка	2		
194.	Изготовление деталей прототипа (резка, шлифовка)	2		
195.	Создание прототипа: от чертежа к объему. Выбор масштаба, разметка	2		
196.	Макет модульной системы для общественного пространства: концепция	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
197.	Разработка чертежей модулей)	2		
198.	Изготовление модулей	2		
199.	Сборка системы, проверка функциональности	2		
200.	Окраска, декорирование макета	2		
201.	Создание подмакетника, интеграция в среду	2		
202.	Подготовка к защите макета: описание функционала, инженерного решения	2		
203.	Защита функционального макета. Оценка инженерного решения.	2		
204.	Фотографирование макета для портфолио	2		
205.	Подготовка к выставке макетов	2		
Раздел 8. Анализ рынка и бизнес-планирование (12 часов)				
206.	Потребительские тренды: анализ поведения, предпочтений	2		
207.	Анализ аналогов: поиск и сравнение существующих решений	2		
208.	Исследование «Что нужно нашему району?»: методы (опрос, наблюдение)	2		
209.	Проведение мини-опроса среди жителей/одногруппников	2		
210.	Анализ результатов исследования. Формулировка выводов	2		
211.	Подготовка аналитического отчета по исследованию	2		
212.	Презентация маркетингового исследования	2		
213.	Обсуждение возможных проектных решений на основе исследования	2		
Раздел 9. Интеллектуальная собственность (6 часов)				
214.	Основы авторского права: объекты, субъекты, сроки действия	2		
215.	Патентование: виды патентов, процедура. Примеры защиты проектов российских дизайнеров	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
216.	Деловая игра «Регистрация авторских прав»: заполнение заявки, описание объекта	2		
Раздел 10. Проектная деятельность (развитие) (10 часов)				
217.	Участие в конкурсе «Будущее Петербурга в творчестве юных»: анализ кейсов	2		
218.	Выбор кейса, формирование команды (индивидуально/в группе)	2		
219.	Разработка концепции проекта по выбранному кейсу	2		
220.	Создание эскизов, чертежей, 3D-модели для конкурса	2		
221.	Комплексная сборка всех материалов года	2		
222.	Итоговое занятие Смотр проектов года. Подведение итогов. Награждение	2		
	Итого	222 часа		

Содержание программы 2 год обучения

Раздел 1. Введение (6 часов)

Теория (4 часа): Знакомство с цифровыми инструментами современного дизайнера. Роль дизайна в развитии страны и формировании патриотического сознания. Правила безопасной работы с компьютерной техникой и графическим ПО.

Практика (2 часа): Выполнение тестовых заданий в графических редакторах. Создание тематического коллажа.

Формы контроля: Тестирование, практическая работа за компьютером

Раздел 2. Пропедевтика (профуглубление) (18 часов)

Теория (6 часов): Углубленное изучение эргономики и антропометрии. Классификация и свойства материалов, используемых в промышленности. Основы дизайна транспортных средств.

Практика (12 часов): Выполнение расчетов, создание схем, подбор материалов для конкретных изделий. Разработка и визуализация концепции транспортного средства.

Формы контроля: Комплексная практическая работа, кроссворд по терминологии

Раздел 3. История дизайна (мировой и отечественный контекст) (18 часов)

Теория (10 часов): Изучение эволюции дизайна в XX-XXI веках. Анализ вклада российских предприятий и дизайнеров в мировую практику.

Практика (8 часов): Проведение исследовательской работы, подготовка презентации. Создание эскиза в историческом стиле.

Формы контроля: Исследовательская работа, презентация на тему

Раздел 4. Эскизный проект (цифровой) (36 часов)

Теория (8 часов): Освоение интерфейса и основных функций программ Adobe Photoshop, CorelDraw, Blender. Принципы создания цифровых эскизов и простой 3D-графики.
Практика (28 часов): Разработка серии цифровых эскизов в рамках темы «Бренд России». Создание 3D-модели, текстурирование, анимация. Оформление цифрового проекта.
Формы контроля: Защита цифрового проекта.

Раздел 5. Проектирование объекта (средняя сложность) (42 часов)

Теория (10 часов): Изучение методов генерации творческих идей. Основы проектирования объектов средней сложности (гаджеты, мебель). Принципы работы над социально значимыми проектами.

Практика (32 часа): Полный цикл проектирования: от идеи до визуализации. Создание технической документации. Разработка проекта для социального объекта.

Формы контроля: Защита проекта.

Раздел 6. Визуализация проекта (цифровая и 3D) (42 часа)

Теория (10 часов): Продвинутое техники 3D-моделирования и визуализации в Blender. Принципы создания интерьеров и анимационных роликов.

Практика (32 часа): Реализация проекта «Виртуальный тур по музею Выборгского района»: моделирование, текстурирование, анимация, монтаж.

Формы контроля: Публичная презентация результатов.

Раздел 7. Макетирование (30 часов)

Теория (6 часов): Изучение свойств различных материалов для макетирования. Технологии создания функциональных прототипов и модульных систем.

Практика (24 часа): Изготовление прототипа изделия и макета модульной системы для общественного пространства.

Формы контроля: Защита макета с акцентом на инженерное решение.

Раздел 8. Анализ рынка и бизнес-планирование (12 часов)

Теория (4 часов): Изучение основ маркетинговых исследований, анализа потребительских трендов и аналогов.

Практика (8 часов): Деловая игра: «Проведение исследования потребностей района», подготовка аналитического отчета и его презентация.

Формы контроля: Аналитический отчет

Раздел 9. Интеллектуальная собственность (практика) (6 часов)

Теория (4 часов): Основы правового регулирования в сфере интеллектуальной собственности (авторское право, патенты).

Практика (2 часа): Участие в деловой игре по регистрации прав.

Формы контроля: Деловая игра

Раздел 10. Проектная деятельность (итоговая) (16 часов)

Практика (10 часов): Практическая подготовка к конкурсу «Будущее Петербурга в творчестве юных»: анализ кейса, разработка концепции, создание проектной документации.

Формы контроля: Выполнение тематически заданий по скетчингу, моделированию, макетированию

Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): Организация итогового смотра проектов, рефлексия, подведение итогов учебного года.

Формы контроля: Смотр проектов



**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА ВЫ-
БОРГСКОГО РАЙОНА
САНКТ-ПЕТЕРБУРГА**

ПРИНЯТА

Протокол

педагогического совета № _____

от «_____» _____ 2025

УТВЕРЖДЕНА

Приказ № _____ от «_____» _____ 2025

Директор ДДЮТ _____ Н.А. Козлова

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«В мире промышленного дизайна»

Год обучения 3

Возраст обучающихся 13-15 лет

Захарова Галина Валерьевна
педагог дополнительного образования

Календарно-тематическое планирование

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
Раздел 1. Введение (6 часов)				
223.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Цели и задачи 3-го года. Профессиональное самоопределение: обсуждение карьерных траекторий	2		
224.	Карьерные возможности в сфере дизайна в Санкт-Петербурге. Анализ рынка труда. Знакомство с вузами и компаниями	2		
225.	Практикум «Моя профессиональная траектория». Написание эссе, составление резюме дизайнера	2		
Раздел 2. Пропедевтика (профессиональный уровень) (18 часов)				
226.	Дизайн-мышление, этапы, инструменты	2		
227.	Менеджмент в дизайне: управление проектом, тайм-менеджмент, коммуникация с заказчиком	2		
228.	Разработка концепции бренда: теория брендинга, позиционирование, айдентика	2		
229.	Практикум «Бренд родного района». Исследование идентичности Выборгского района, сбор референсов	2		
230.	Генерация идей для бренда. Создание мудборда, подбор цветовой палитры, шрифтов	2		
231.	Разработка логотипа и фирменного стиля для выбранной концепции (скетчинг, цифровая графика)	2		
232.	Создание айдентики: визитка, бланк, паттерн. Работа в графических редакторах (CorelDraw, Illustrator)	2		
233.	Подготовка презентации бренда. Оформление проекта в единый стиль	2		
234.	Зачет по теории дизайна (устный/письменный). Защита проекта «Бренд района»	2		
Раздел 3. История дизайна (футурология и прогнозы) (12 часов)				
235.	Дизайн будущего: основные тренды следующего десятилетия (умные материалы, нейроинтерфейсы, био-	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	ника).			
236.	Роль России в мировом дизайне: анализ современных проектов, перспективы развития	2		
237.	Кейсы конкурса «Будущее Петербурга в творчестве юных» Актуализация проектов, начатых на 2 году обучения	2		
238.	Разработка концепции «Дизайн-проект будущего»: выбор области (транспорт, медицина, образование)	2		
239.	Создание презентации концепции будущего (скетчи, схемы, описание)	2		
240.	Защита эссе-прогноза и концепции будущего перед аудиторией. Обсуждение, вопросы	2		
Раздел 4. Эскизный проект (комплексный) (36 часов)				
241.	Интеграция эскизов в проектный процесс: от идеи к детализации. Техники быстрого скетчинга сложных форм	2		
242.	Выбор темы выпускного проекта общественно-значимой направленности («Умная школа», «Эко-станция», «Интерактивный музей»)	2		
243.	Эскизный поиск: 10+ вариантов концепций по выбранной теме. Работа с референсами	2		
244.	Детализация 3-х лучших концепций: проработка формы, функционала, пользовательского сценария	2		
245.	Выбор финальной концепции. Обоснование выбора (презентация).	2		
246.	Создание серии детальных эскизов объекта с разных ракурсов	2		
247.	Работа над эскизами интерьера/экстерьера (в зависимости от темы)	2		
248.	Цвето-графическое решение проекта. Подбор материалов, фактур	2		
249.	Создание схем, разрезов, поясняющих чертежей в эскизной форме	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
250.	Подготовка серии эскизов для включения в итоговую презентацию проекта	2		
251.	Оформление эскизной части проекта в единый альбом/презентацию	2		
252.	Защита серии эскизов в рамках предзащиты выпускного проекта	2		
253.	Работа над замечаниями по эскизной части. Доработка	2		
254.	Консультация по эскизному проекту. Подготовка к переходу к 3D-моделированию	2		
255.	Финальное оформление эскизного раздела проекта	2		
256.	Итоговый просмотр эскизного проекта. Оценка	2		
Раздел 5. Проектирование объекта (комплексное) (42 часа)				
257.	Комплексное проектирование: структура проекта, работа с техническим заданием (ТЗ). Разработка ТЗ для своего выпускного проекта	2		
258.	Предзащита выпускного проекта: презентация концепции и ТЗ. Обсуждение с педагогом и группой.	2		
259.	Доработка ТЗ и концепции по замечаниям	2		
260.	Начало 3D-моделирования в Blender: создание базовой формы объекта	2		
261.	Детализация 3D-модели: работа с модификаторами, сложные поверхности	2		
262.	Моделирование интерьера/окружающей среды (в зависимости от проекта)	2		
263.	Настройка материалов и текстур в Blender. PBR-материалы, развертка.	2		
264.	Постановка освещения в сцене: типы источников света	2		
265.	Настройка визуализатора (Cycles/Eevee). Пробный рендер	2		
266.	Работа над ошибками рендера, доработка материалов и света.	2		
267.	Создание серии финальных рендеров	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	с разных ракурсов			
268.	Постобработка рендеров в графическом редакторе (Photoshop).	2		
269.	Подготовка технической документации: габаритные чертежи, спецификации	2		
270.	Оформление пояснительной записки к проекту	2		
271.	Подготовка к итоговой защите: структура выступления, тайминг.	2		
272.	Репетиция защиты проекта.	2		
273.	Финальная доработка всех материалов проекта.	2		
274.	Консультация перед защитой.	2		
275.	Итоговая защита выпускного проекта (часть 1)	2		
276.	Итоговая защита выпускного проекта (часть 2)	2		
277.	Анализ защиты, сбор обратной связи	2		
Раздел 6. Визуализация проекта (42 часа)				
278.	Фотореалистичная визуализация: продвинутые настройки Cycles, работа с нодами	2		
279.	Создание анимации камеры для презентации проекта (базовая анимация в Blender)	2		
280.	Настройка рендера анимации, кодеки, настройки качества.	2		
281.	Постобработка анимации: монтаж в видеоредакторе, добавление титров, звука	2		
282.	Подготовка презентационных материалов: плакат, буклет, постер проекта	2		
283.	Создание интерактивной презентации в PowerPoint/Canva с использованием рендеров и анимации	2		
284.	Подготовка портфолио проекта: отбор лучших работ, оформление в едином стиле	2		
285.	Оформление работ в едином стиле.	2		
286.	Создание видеопрезентации проекта (voice-over, монтаж)	2		
287.	Подготовка к онлайн-защите или вы-	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	ставке: технические требования, загрузка материалов.			
288.	Пробная онлайн-презентация проекта	2		
289.	Финальная доработка всех визуализационных материалов	2		
290.	Итоговый просмотр визуализационной части проекта	2		
291.	Подготовка материалов для печати (плакаты, буклеты)	2		
292.	Оформление раздела визуализации в итоговом портфолио	2		
293.	Финальная презентация визуализации проекта перед группой	2		
294.	Анализ презентации, сбор фидбека	2		
295.	Подготовка к выставке итоговых работ	2		
296.	Подготовка к выставке итоговых работ	2		
297.	Участие в выставке/онлайн-показе проектов	2		
Раздел 7. Макетирование (30 часов)				
298.	Создание действующего прототипа: выбор технологии (3D-печать, лазерная резка, ручное изготовление)	2		
299.	Подготовка файлов для 3D-печати: проверка модели, поддержки, настройки слайсера	2		
300.	3D-печать деталей прототипа (практическая работа в мастерской)	2		
301.	Постобработка напечатанных деталей: шлифовка, склейка, покраска	2		
302.	Макетирование в масштабе: создание окружения (ландшафт, архитектура)	2		
303.	Изготовление детализированного макета интерьера/экстерьера (работа с картоном, пластиком)	2		
304.	Изготовление детализированного макета интерьера/экстерьера (работа с картоном, пластиком)	2		
305.	Изготовление детализированного	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
	макета интерьера/экстерьера (работа с картоном, пластиком)			
306.	Изготовление детализированного макета интерьера/экстерьера (работа с картоном, пластиком).	2		
307.	Изготовление детализированного макета интерьера/экстерьера (работа с картоном, пластиком)	2		
308.	Сборка макета, интеграция прототипа в среду	2		
309.	Доработка макета: добавление элементов декора, освещения, фигурок людей.	2		
310.	Оформление макета: подставка, этикетка, описание	2		
311.	Фотографирование макета для портфолио	2		
312.	Итоговая выставка макетов и прототипов	2		
Раздел 8. Анализ рынка и бизнес-планирование (12 часов)				
313.	Бизнес-планирование для дизайн-проекта: структура бизнес-плана	2		
314.	Ценообразование в дизайне: расчет себестоимости проекта, наценка	2		
315.	Маркетинговое продвижение дизайн-продукта: каналы, аудитория, бюджет			
316.	Разработка бизнес-плана для выпускного проекта «Стартап: дизайн-решение для России»			
317.	Расчет финансовой части: расходы, доходы, рентабельность			
318.	Подготовка презентации бизнес-плана для инвестора/жюри			
319.	Защита бизнес-плана. Оценка реалистичности и проработанности			
320.	Защита бизнес-плана. Оценка реалистичности и проработанности			
Раздел 9. Интеллектуальная собственность (практика) (6 часов)				
321.	Оформление авторских прав на проект: виды прав, процедура регистрации	2		
322.	Подготовка портфолио с учетом авторского права: водяные знаки, лицензии	2		

№	Тема занятия	Кол-во часов	Дата занятия	
			План	Факт
323.	Участие в конкурсе «Личный патент»: подготовка заявки, описание проекта	2		
Раздел 10. Проектная деятельность (итоговая) (16 часов)				
324.	«Декорации среды на заданную тему». Творческая работа. Поиск идей. Эскиз	2		
325.	«Декорации среды». Творческая работа. Поиск идей. Эскиз	2		
326.	Эскиз «Декорации среды». Творческая работа	2		
327.	«Декорации среды». Творческая работа. разработать Moodboard	2		
328.	Макетирование творческой работы	2		
329.	Макетирование творческой работы	2		
330.	Визуализация творческого проекта	2		
331.	Визуализация творческого проекта	2		
332.	Подготовка материала для портфолио	2		
333.	Итоговое занятие. Защита проекта. Итоговый смотр Портфолио.	2		
	Итого	222 часа		

Содержание программы 2 год обучения

Раздел 1. Введение (6 часов)

Теория (4 часа): Профессиональное самоопределение в сфере дизайна. Карьерные возможности в Санкт-Петербурге: вузы, студии, фриланс. Современные требования рынка труда к дизайнеру. Инструктаж по ТБ при работе с оборудованием и ПО.

Практика (2 часа): Написание эссе «Моя профессиональная траектория». Составление резюме и портфолио-заготовки. Дискуссия о карьерных целях.

Формы контроля: Эссе

Раздел 2. Пропедевтика (профессиональный уровень) (18 часов)

Теория (6 часов): Дизайн-мышление (эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототипирование, тестирование). Основы менеджмента проектов. Теория брендинга и айдентики.

Практика (12 часов): Разработка комплексного проекта «Бренд родного города/района»: исследование, создание логотипа, цветовой палитры, фирменных носителей. Работа в графических редакторах.

Формы контроля: Зачет по теории дизайна, защита проекта

Раздел 3. История дизайна (футурология и прогнозы) (12 часов)

Теория (8 часов): Анализ глобальных трендов дизайна на ближайшее десятилетие. Роль России в мировом дизайн-процессе. Футурология как инструмент прогнозирования.

Практика (4 часа): Написание эссе-прогноза «Дизайн России 2030». Разработка и презентация футурологической концепции объекта или среды.

Формы контроля: Эссе

Раздел 4. Эскизный проект (комплексный) (36 часов)

Теория (8 часов): Методы интеграции эскизов в профессиональный проектный процесс. Скетчинг как язык коммуникации с заказчиком и инженером.

Практика (28 часов): Создание серии эскизов в рамках выпускного проекта. Детальная проработка формы, функционала, материалов. Оформление альбома эскизов.

Формы контроля: Защита серии эскизов в рамках выпускного проекта.

Раздел 5. Проектирование объекта (комплексное) (42 часов)

Теория (10 часов): Комплексное проектирование от ТЗ до визуализации. Работа с технической документацией. Основы инженерного проектирования в дизайне.

Практика (32 часа): Разработка выпускного проекта социальной значимости («Умная школа», «Эко-станция», «Интерактивный музей»). 3D-моделирование в Blender, текстурирование, освещение, рендеринг. Создание полного пакета документации.

Формы контроля: Предзащита выпускного проекта, оценка концепции и ТЗ.

Раздел 6. Визуализация проекта (42 часа)

Теория (10 часов): Фотореалистичная визуализация и анимация в дизайне. Принципы постобработки и монтажа.

Практика (32 часа): Создание финальных рендеров, анимационного ролика, презентационных материалов. Подготовка портфолио проекта.

Формы контроля: Создание фотореалистичных рендеров, анимации

Раздел 7. Макетирование (30 часов)

Теория (6 часов): Технологии прототипирования: 3D-печать, лазерная резка, ручное макетирование. Принципы масштабирования.

Практика (24 часа): Изготовление действующего прототипа или детализированного макета выпускного проекта. Оформление и защита макета.

Формы контроля: Защита рабочего прототипа или детализированного макета

Раздел 8. Анализ рынка и бизнес-планирование (12 часов)

Теория (6 часов): Основы бизнес-планирования для дизайнеров. Ценообразование, маркетинг, расчет себестоимости.

Практика (6 часов): Разработка бизнес-плана для своего проекта. Защита бизнес-идеи.

Формы контроля: Представление бизнес-плана для выпускного проекта

Раздел 9. Интеллектуальная собственность (практика) (6 часов)

Теория (4 часа): Авторское право, патенты, товарные знаки. Процедура оформления прав на дизайн-объект.

Практика (2 часа): Оформление прав на выпускной проект. Подготовка портфолио с учетом авторского права.

Формы контроля: Смотр портфолио

Раздел 10. Проектная деятельность (итоговая) (16 часов)

Теория (4 часа): Подготовка к итоговой защите: структура выступления, работа с аудиторией, ответы на вопросы.

Практика (12 часа): Комплексная сборка всех материалов выпускного проекта. Репетиции защиты. Оформление итогового портфолио.

Формы контроля: Репетиция защиты

Раздел 11. Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): Публичная защита выпускного проекта перед комиссией. Подведение итогов трехлетнего обучения.

МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические материалы

Методы, используемые на занятии:

- Наглядные (демонстрация определенной техники).
- Практические (выполнение заданий по различным техникам).
- Словесные (на всех этапах занятия: объяснение, беседа, описание, разъяснение).
- Игровые (на всех этапах занятия вводится игровой элемент).
- Ассоциативные (характерны для каждого занятия).
- Репродуктивные (на этапе повторения и закрепления определенной техники).

Педагогические технологии

В ходе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

используются разнообразные технологии, направленные на создание оптимальных условий для развития детей в современных условиях, реализации права ребенка на доступное, качественное образование:

- технология личностно-ориентированного взаимодействия педагога с детьми;
- игровые педагогические технологии;
- информационно-коммуникативные технологии.

Технология личностно-ориентированного взаимодействия педагога с детьми направлена на:

- обеспечение комфортных, бесконфликтных и безопасных условий развития личности учащихся;
- реализации природного потенциала детей;
- личностно - ориентированный подход в общении на основе уважения к личности ребенка, учета особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному участнику воспитательного процесса.

Игровые педагогические технологии систематически используются на занятиях и включают обширную группу методов и приемов организации образовательного процесса в форме различных педагогических игр с целью:

- адаптации учащихся в детском коллективе;
- формирования эмоционального контакта;
- получения из окружающего мира новых впечатлений и знаний;
- создания положительной атмосферы сотрудничества с педагогом.

Информационно-коммуникативные технологии используются на каждом занятии с целью совершенствования процессов обучения и развития учащихся, и с целью формирования основ информационной культуры личности ребёнка, а также повышения профессионального уровня компетентности родителей.

Дидактические материалы

- Технологические карты
- 3Д – сетки для создания изометрии

Тематические подборки дидактического материала

- Цветоведение
- Графика
- Композиция
- Животный мир
- Буквица
- Санкт-Петербург
- Архитектура
- Интерьер, стили интерьера
- Бренд-бук
- Логотипы
- Техническое моделирование
- Технический рисунок

ЭОР. Лицензионные и созданные самостоятельно ресурсы:

- флора и фауна
- по истории искусств

- музеи Санкт-Петербурга
 - путешествие по Санкт-Петербургу
 - серия обучающих видео фильмов
 - музыкальные произведения
- Презентация «Трансмодуль»
 - Презентация «Модульор»
 - Презентация «Шрифт»
 - Презентация «Профессия дизайнера»
 - Сборник презентаций по 3D модулированию в программе Blender

Список литературы для педагогов

1. Базилевский А.А. Технология и формообразование в проектной культуре дизайна (Влияние технологии на морфологию промышленных изделий). Автореф. канд. иск. - М., 2006. – С. 26
2. Ивянская И.С. Мир жилища. Архитектура. Дизайн. - М.: «Дограф», 2000.
3. Бхаскаран Л. Дизайн и время. Стиль и направления в современном искусстве и архитектуре. - М.: Арт-Родник, 2006. – С. 258
4. Лобзин Ю.А., Рожавский В.Г. Графический дизайн. - М.: Русское слово, 2008. - 203 с.
5. Лобзин Ю.А. Программа элективного курса "Графический дизайн".-М.: Русское слово, 2010. - 232 с.
6. Швембергер С. 3ds Max: художественное моделирование и специальные эффекты. / Швембергер С., Щербаков И., Горончаровский В — С.: «БХВ- Петербург», 2008. — С. 320.
7. Воронов Н.В. Российский дизайн. Очерки истории отечественного дизайна: в 2 т. М.: Союз дизайнеров России, 2001.
8. Глазычев В.Л. Дизайн как он есть. М.: Европа, 2006.
9. Дизайн XXI века / Под ред. Шарлотты и Питера Фиелл. Изд-во: АСТ, Астрель, 2008.
10. А.В. Ефимов. Дизайн архитектурной среды. М.: Архитектура-С, 2005.

Список литературы для обучающихся и родителей

1. Долженко Г.И. 100 поделок из бумаги. – М.: Академия развития, АСТ, 2012.
 2. Аббасов И.Б. Основы графического дизайна. - М.: ДМК Пресс, 2008. - 224 с.
 3. Лесняк В. Графический дизайн (основы профессии). - М.: Индекс Маркет, 2011. - 301 с.
 4. Михайлов С.М. История дизайна. - М.: Союз дизайнеров России, 2006. - 393 с
 - Лаврентьев А.Н. История дизайна: Учебное пособие. М.: Гардарики, 2007
- Интернет-ресурсы:

<http://www.designspb.ru/>
<https://www.behance.net/>
<https://www.artstation.com/>
www.simkom.com/sketchsite
<https://www.ccardesign.ru/>
<https://www.pinterest.ru/>
www.netcarshow.com

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Контроль освоения программы «В мире промышленного дизайна» проводится в соответствии с задачами, предметными и личностными результатами каждого года обучения и включает следующие формы: входной контроль, текущий контроль, промежуточную и итоговую аттестацию (диагностику).

Методы контроля: наблюдение, тестирование, опрос, анализ продуктов деятельности (эскизы, чертежи, макеты, цифровые модели), защита проектов, самооценка и взаимооценка, участие в выставках и конкурсах.

Формы проведения: самостоятельная и практическая работа, творческое задание, проектная работа, конкурс, выставка, публичная презентация, экскурсия с отчётом.

ФОРМЫ ПРОВЕРКИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

Формы проверки предметных результатов:

- Выполнение тематических графических, живописных и чертёжных работ.
- Создание цифровых произведений (коллажи, векторная графика, 3D-модели).
- Разработка и защита проектов различной сложности.
- Участие и результативность в конкурсах, олимпиадах, выставках технического и художественного творчества (городского, регионального, всероссийского уровня).
- Изготовление макетов и прототипов, демонстрирующих понимание конструкции, материала и формы.

Формы проверки метапредметных результатов:

- Наблюдение за работой в группе при выполнении коллективных заданий.
- Анализ письменных отчётов, исследований, эссе.
- Оценка устных презентаций и публичных выступлений.
- Ведение и защита творческого дневника (скетчбука) или цифрового портфолио.
- Самооценка и взаимооценка выполненных работ по заданным критериям.

Формы проверки личностных и воспитательных результатов:

- Наблюдение за поведением, культурой общения, отношением к труду и товарищам.
- Беседы на темы профессиональной этики, гражданской ответственности, патриотизма.
- Анкетирование и рефлексивные опросы («Чему я научился?», «Что для меня важно?»).
- Анализ участия в социально-значимых проектах и мероприятиях патриотической направленности.
- Отзывы от педагогов-организаторов, родителей, экспертов на мероприятиях.

ДИАГНОСТИКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ГОДАМ
1 год обучения

Вид диагностики	Сроки	Форма и содержание	Критерии оценивания / Диагностируемые результаты
Входной контроль	10.09 - 20.09	Анкетирование и творческое задание: 1. Анкета «Интерес к дизайну и технике». 2. Беседа «Что я знаю о Санкт-Петербурге?». 3. Практическое задание: рисунок простого предмета (кружка, книга).	Предметные: оценка начальных графических навыков Личностные: выявление исходного уровня интереса, мотивации, базовых знаний о родном городе. Метапредметные: Оценка наблюдательности.
Текущий контроль	В течение года	Практические работы по темам: - Скетчинг геометрических тел. - Цветовой круг. - Эскиз фонаря в стиле Петербурга. - Макет простой объёмной формы.	Предметные: умение работать с линией, цветом, формой, соблюдать пропорции. Метапредметные: умение следовать инструкции, организовывать рабочее место. Личностные: аккуратность, старательность.
Промежуточная диагностика (Декабрь)	20.12 - 30.12	Тематический проект «Символ моего района»: Создание эскиза и макета малой архитектурной формы (скамейка, указатель) для Выборгского района.	Предметные: владение основами скетчинга, композиции, навыками макетирования. Метапредметные: способность воплотить идею в материале. Личностные: проявление интереса к местной истории и культуре, бережное отношение к результату труда.
Итоговая диагностика (Май)	20.05 – 30.05	Итоговый проект и выставка-презентация: 1. Защита проекта	Комплексная оценка: Предметные:

Вид диагностики	Сроки	Форма и содержание	Критерии оценивания / Диагностируемые результаты
		«Дизайн-объект для нашего двора» (эскиз + макет). 2. Участие в итоговой выставке работ. 3. Беседа «Чему я научился за год?».	качество эскиза и макета, соответствие теме. Метапредметные: ясность изложения идеи, ответы на вопросы. Личностные: уверенность в презентации, умение работать в команде при подготовке выставки.

2 год обучения

Вид диагностики	Сроки	Форма и содержание	Соответствующие задачи и результаты
Входной контроль	10.09 - 20.09	Тест и практикум: 1. Тест на знание основ графики и программ (Photoshop, Corel-Draw). 2. Практическая работа: создание простого цифрового коллажа на тему «Логотип компании СПб».	Предметные: остаточные знания за 1 год, базовые навыки работы в графических редакторах. Метапредметные: умение работать с цифровой информацией. Личностные: оценить креативность, умение работать в команде.
Текущий контроль	В течение года	Цифровые и практические работы: - Векторный логотип для школьного мероприятия. - 3D-модель простого предмета в Blender. - Аналитическая записка «Тренды в дизайне упаковки».	Предметные: владение инструментами цифрового дизайна, навыками 3D-моделирования. Метапредметные: аналитические способности, умение структурировать информацию. Личностные: внимательность к деталям, критическое мышление.
Промежуточная диагностика	20.12 – 30.12	Проект «Брендинг социальной инициативы»: Разработка айдентики (логотип, стиль) для реаль-	Предметные: умение создавать комплексное графическое решение.

Вид диагностики	Сроки	Форма и содержание	Соответствующие задачи и результаты
		ной или гипотетической общественной акции в Выборгском районе (эко-субботник, фестиваль).	Метапредметные: понимание связи дизайна и социального контекста. Личностные: осознание социальной ответственности дизайнера.
Итоговая диагностика	20.05 – 30.05	Комплексный проект и защита: 1. Разработка и визуализация в 3D объекта городской навигации для района. 2. Подготовка портфолио из работ за год. 3. Участие в районном конкурсе дизайн-проектов.	Предметные: качество 3D-модели и визуализации, полнота портфолио. Метапредметные: навыки проектного планирования и публичной защиты. Личностные: конкурентноспособность, стремление к профессиональному росту.

3 год обучения

Вид диагностики	Сроки	Форма и содержание	Соответствующие задачи и результаты
Входной контроль	10.09 - 20.09	Собеседование и анализ портфолио: 1. Обсуждение профессиональных интересов и карьерных планов. 2. Анализ существующего портфолио учащегося, определение сильных сторон и зон роста.	Личностные: уровень профессионального самоопределения, амбициозность. Метапредметные: способность к самоанализу и рефлексии.
Текущий контроль	В течение года	Работа над выпускным проектом по этапам: - Исследование и аналитический отчёт. - Эскизные варианты и концепт-	Предметные: глубина исследования, оригинальность концепции, техническая грамотность исполнения. Метапредметные: навыки тайм-

Вид диагностики	Сроки	Форма и содержание	Соответствующие задачи и результаты
		борды. - Детальная проработка в программах 3Д-моделирования - Создание прототипа/макета.	менеджмента, работа с источниками информации, решение комплексных задач. Личностные: самостоятельность, инициативность, преодоление трудностей.
Промежуточная диагностика	20.12 – 30.12	Предзащита выпускного проекта: Публичная презентация концепции, ТЗ, эскизов и плана реализации итогового проекта перед педагогом и группой.	Предметные: убедительность и проработанность концепции. Метапредметные: навыки публичного выступления, аргументации, ответов на вопросы. Личностные: уверенность, готовность к критике и доработке проекта.
Итоговая диагностика	20.05 – 30.05	Итоговая аттестация: 1. Защита выпускного квалификационного проекта перед аттестационной комиссией (педагоги, приглашённые эксперты). 2. Публичная выставка-презентация всех проектов выпускников. 3. Собеседование по содержанию портфолио и пройденной программе.	Предметные: инновационность, техническая и эстетическая завершённость проекта, соответствие современным требованиям промышленного дизайна. Метапредметные: профессиональный уровень презентации, глубина анализа, ответы на вопросы экспертов. Личностные: зрелость профессиональной позиции, готовность к продолжению образования или практической деятельности в сфере дизайна.

СИСТЕМА КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ

Оценка результатов осуществляется по трёхбалльной системе (0–2 балла) по каждому критерию, с последующим суммированием и переводом в уровень освоения:

- 2 балла (Высокий уровень): Работа выполнена самостоятельно, творчески, в полном соответствии с заданием. Демонстрирует глубокое понимание темы, владение техникой и инструментами. Представлена аккуратно, эстетично. Учащийся проявляет инициативу, даёт развёрнутые пояснения.
- 1 балл (Средний/Базовый уровень): Работа выполнена в основном правильно, но с незначительными ошибками или недочётами. Требовалась незначительная помощь педагога. Понимание темы и владение техникой на удовлетворительном уровне. Презентация удовлетворительная.
- 0 баллов (Низкий уровень/Требуется доработки): Работа выполнена с существенными ошибками, не соответствует заданию. Владение техникой слабое. Требовалась постоянная помощь педагога. Презентация отсутствует или неудовлетворительна.

Уровни освоения программы по итогам года:

- Высокий (от 85% от максимального балла): Полностью освоил программу года, проявляет творческую самостоятельность, участвует в конкурсах.
- Базовый (от 65% до 84%): Освоил программу года в полном объёме, способен применять знания с помощью педагога.
- Пороговый (менее 65%): Освоил программу года частично, требуется повторение материала или индивидуальная образовательная траектория.

ФИКСАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ГОДАМ И ВИДАМ КОНТРОЛЯ

1 год обучения**Входной контроль**

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Предметные: оценка начальных графических навыков															
2	Личностные: выявление исходного уровня интереса, мо- тивации, базовых зна- ний о родном городе															
3	Метапредметные: Оценка наблюдатель- ности															

Промежуточная диагностика (Декабрь)

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Предметные: владение основами скетчинга, компози- ции, навыками маке- тирования															
2	Личностные: проявление интереса к местной истории и															

	культуре, бережное отношение к результату труда															
3	Метапредметные: способность воплотить идею в материале															

Итоговая диагностика (Май)

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Предметные: качество эскиза и макета, соответствие теме															
2	Личностные: уверенность в презентации, умение работать в команде при подготовке выставки															
3	Метапредметные: ясность изложения идеи, ответы на вопросы															

ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ПО ГОДАМ ОБУЧЕНИЯ

1 год обучения

Входной контроль

Анкета: Интерес к промышленному дизайну и технике

Цель: понять вашу увлеченность сферой промышленного дизайна и техники.

Инструкция: отметьте или кратко ответьте на вопросы.

Часть 1: Общий интерес

1. Как бы вы описали свой интерес к дизайну вещей, которые вас окружают (гаджеты, транспорт, мебель, инструменты)?

- ☐ Мне всё равно, как они выглядят, главное — работают.
- ☐ Замечаю, нравится/не нравится, но не анализирую.
- ☐ Часто думаю, как их можно улучшить внешне или сделать удобнее.
- ☐ Анализирую форму, материалы, эргономику и пытаюсь понять логику дизайнера.

2. Что вас больше привлекает в техническом устройстве? (можно выбрать несколько)

- ☐ Его внешний вид, пропорции, цвет.
- ☐ Как оно лежит в руке, удобство использования.
- ☐ Как оно устроено внутри, принцип работы.
- ☐ Как оно сделано, материалы и технология производства.
- ☐ Как оно решает конкретную проблему пользователя.

Часть 2: Наблюдательность и анализ

1. Рассматривая новый предмет (например, электрочайник или дрель), вы обычно:

- ☐ Просто пользуетесь им.
- ☐ Оцениваете, красивый он или нет.
- ☐ Ищете неочевидные функции или недостатки эргономики.
- ☐ Представляете, как собирали его на заводе.

2. В магазине или музее вы обращаете внимание на информационные таблички о:

- ☐ Цене.
- ☐ Дизайнере или бренде.
- ☐ Материалах (например, «литой алюминий», АБС-пластик).
- ☐ Технических характеристиках.

Часть 3: Практические склонности

1. В детстве (или сейчас) вам было интереснее:

- ☐ Разбирать вещи, чтобы посмотреть, что внутри.
- ☐ Рисовать или лепить футуристические аппараты, машины.

- ☐ Собирать конструкторы (LEGO Technic, металлические) по инструкции и придумывать своё.
 - ☐ Мастерить что-то из подручных материалов.
2. Какое действие вам ближе?
- ☐ Нарисовать эскиз удобной компьютерной мыши.
 - ☐ Сделать простой чертёж этой мыши с размерами.
 - ☐ Придумать, как разобрать её для ремонта.
 - ☐ Создать 3D-модель мыши на компьютере.

Часть 4: Самооценка (Короткие ответы)

1. Назовите 2-3 предмета, дизайн которых, на ваш взгляд, является идеальным (и почему?).

1. _____ (Причина: _____)

2. _____ (Причина: _____)

2. Что, на ваш взгляд, главное в работе промышленного дизайнера? (Одно-два слова или короткая фраза)

3. Хотели бы вы попробовать себя в роли дизайнера-конструктора? Над каким изделием вам было бы интереснее всего поработать?

- ☐ Да, над _____
- ☐ Нет
- ☐ Не знаю

Как интерпретировать результаты (для того, кто проводит опрос):

- Преобладание ответов в Части 1 и 2, связанных с внешним видом, удобством, анализом формы — сильный интерес именно к дизайну (эстетика, эргономика, пользовательский опыт).
- Преобладание ответов, связанных с устройством, технологиями, сборкой — интерес к инженерно-конструкторской части.
- Сбалансированные ответы из обеих сфер — идеальный профиль для промышленного дизайна, где нужен синтез.
- Ответы в Части 3 показывают предпочитаемый формат деятельности: визуализация, инженерия, макетирование.
- Ответы в Части 4 (вопрос 7 и 9) — дают самое ценное: глубину осмысленности и конкретику интереса. Качество аргументации в вопросе 7 часто важнее количества отмеченных галочек.

Беседа «Что я знаю о Санкт-Петербурге?»

Преподаватель: Ты живешь в великолепном городе — Санкт-Петербург. Что ты о нём знаешь?

Ребёнок: Я знаю, что это очень красивый город на реке Неве, и его называют «Северной столицей» России. Его основал царь Пётр I, потому что он очень любил корабли и море.

Преподаватель: Здорово! А что там можно увидеть интересного?

Ребёнок: Там много-много мостов, и некоторые из них ночью разводятся, чтобы пропустить большие корабли! Есть огромный музей Эрмитаж, который находится в Зимнем дворце. А ещё там есть Пет-

ропавловская крепость, откуда каждый день стреляет пушка, и Исаакиевский собор с высокой колонадой, на которую можно подняться.

Преподаватель: Ты знаешь про необычные памятники?

Ребёнок: Да! Там есть смешные памятники, например, Чижик-Пыжик — маленькая птичка на берегу реки. Говорят, если попасть в неё монеткой, загаданное желание сбудется! И ещё есть кони на Аничковом мосту — они очень мощные и красивые.

Преподаватель: А что интересного для детей?

Ребёнок: Можно покататься на корабле по рекам и каналам, это как путешествие! Летом бывают белые ночи, когда почти не темнеет, и это очень необычно. А зимой, если повезёт, можно увидеть, как на Неве появляется ледоход — это когда лёд трескается и большие глыбы плывут по воде.

Преподаватель: Почему тебе нравится этот город, что бы ты для него как дизайнер хотел бы сделать?

Ребёнок: Мне кажется, он похож на сказку или на огромную машину, где всё движется: разводятся мосты, ходят корабли, стреляет пушка. Здесь чувствуешь историю, но при этом всё живое и настоящее. Я хотел бы здесь учиться и, может быть, когда-нибудь придумать свой собственный красивый мост или интересный памятник!

Практическое задание: рисунок простого предмета (кружка, книга).

Цель задания:

Выявить у детей 10-11 лет начальные способности к:

1. Наблюдению (видят ли они форму, а не просто символ).
2. Пространственному мышлению (объем, пропорции).
3. Конструктивному подходу (понимание, как предмет «сделан»).
4. Вниманию к деталям (функциональные элементы).
5. Базовым графическим навыкам (линия, аккуратность).

Формулировка задания для детей:

«Ребята, представьте, что вы дизайнеры. Ваша первая задача — внимательно изучить два простых предмета: кружку и книгу. А теперь нарисуйте их на одном листе так, чтобы по вашему рисунку можно было понять их форму, объем и самые важные детали. Это не должно быть идеально, но должно быть понятно и аккуратно. Покажите, как вы видите эти предметы».

Рекомендуемое время: 25-30 минут.

Материалы: Белая бумага А4, простой карандаш, ластик.

Критерии оценки (по 5-балльной шкале для каждого параметра)

Максимальный балл: 25. Оценка носит диагностический характер. Цель — понять сильные стороны и точки роста каждого ребенка.

1. Понимание формы и объема (0-5 баллов)

- 5 баллов: Четко передана трехмерность предметов. У кружки виден овал в верхней части (отверстие), цилиндрическая форма, толщина стенок. Книга изображена как параллелепипед (объемный прямоугольник), видна толщина корешка и страниц.
- 4 балла: Форма узнаваема и объемна, но есть небольшие искажения (например, дно кружки не скруглено, книга слишком плоская).
- 3 балла: Предметы узнаваемы, но нарисованы скорее как плоские символы (кружка — полукруг с ручкой, книга — просто прямоугольник).
- 2 балла: Форма сильно искажена, объем не передан.
- 1-0 баллов: Предметы не узнаются или нарисованы схематично без попытки передачи формы.

2. Пропорции и соотношение предметов (0-5 баллов)

- 5 баллов: Пропорции каждого предмета соблюдены (высота/ширина кружки, толщина ручки; соотношение сторон книги). Также учтено относительное размерное соотношение между предметами (кружка обычно не больше книги).
- 4 балла: Пропорции внутри предмета соблюдены, но соотношение между предметами не совсем верное.
- 3 балла: Пропорции предметов немного искажены (очень тонкая или широкая кружка, квадратная книга), но общее впечатление верное.
- 2 балла: Пропорции значительно нарушены.
- 1-0 баллов: Нет понимания пропорций.

3. Конструкция и детали (0-5 баллов)

- 5 баллов: Показаны ключевые конструктивные элементы: у кружки — ручка (как она крепится), толщина края, донышко; у книги — корешок, обложка, страницы (возможно, показаны как легкие линии).
- 4 балла: Большинство деталей присутствует, но некоторые прорисованы условно.
- 3 балла: Детали есть, но они формальны (ручка просто пририсована, корешок лишь обозначен).
- 2 балла: Детали отсутствуют или крайне упрощены.
- 1-0 баллов: Рисунок лишен деталей.

4. Линия и аккуратность (0-5 баллов)

- 5 баллов: Линии уверенные, четкие, контур завершен. Минимальное использование ластика или его уместное применение. Рисунок чистый.
- 4 балла: Линии в основном уверенные, есть 1-2 места с «дрожанием» или поиском формы. Работа аккуратная.
- 3 балла: Много неровных, рваных или не доведенных до конца линий. Видна нерешительность.
- 2 балла: Сильно «грязная» работа, много следов ластика, линии слабые.
- 1-0 баллов: Работа неаккуратная, линии случайны.

5. Композиция на листе (0-5 баллов)

- 5 баллов: Предметы расположены гармонично, с учетом центра листа, между ними есть соразмерное расстояние. Рисунок смотрится цельно.
- 4 балла: Композиция в целом удачна, есть небольшой перекося.
- 3 балла: Предметы «разъехались» в углы или собраны в одной части листа, но лист в целом заполнен.
- 2 балла: Предметы слишком мелкие или слишком крупные, не вписываются в лист.
- 1-0 баллов: Полное отсутствие компоновки.

Шкала интерпретации результатов (для педагога):

- 21-25 баллов: Высокий уровень наблюдательности и базовых графических навыков. Ребенок видит предмет как объемную конструкцию, мыслит как дизайнер. Можно давать усложненные задания.
- 15-20 баллов: Хороший средний уровень. Ребенок понимает задачу, но навыки требуют отработки (например, в пропорциях или аккуратности линии). Идеальный кандидат для планомерного обучения.
- 9-14 баллов: Базовый уровень. Преобладает символическое, а не наблюдательное рисование. Нужно фокусироваться на упражнениях на развитие объемного зрения (рисование простых геометрических тел, анализ формы предметов).
- 0-8 баллов: Навыки требуют значительного развития. Важно не отбить интерес, а начать с самых простых упражнений на моторику и копирование геометрических форм. Возможно, ребенок просто не имел опыта такого внимательного рисования.

Что особенно ценно отметить (помимо баллов):

- Смелость линии: Рисует ли ребенок одной четкой линией или множит их.
- Попытка передачи материала: Есть ли разница в линии между гладкой кружкой и твердой книгой?
- Нестандартный ракурс: Если ребенок решил нарисовать предмет не сбоку, а немного сверху — это говорит о развитом пространственном мышлении.
- Добавление контекста: Нарисовал ли он книгу закрытой или открытой? Есть ли в кружке чай? Это может говорить о проектном мышлении и фантазии.

Итог: Этот входной контроль — «фотография» стартовых возможностей ребенка. Его результаты помогут адаптировать программу, формировать группы и видеть прогресс каждого ученика в будущем.

Карта фиксации результатов практического задания

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Понимание формы и объема															
2	Пропорции и соотношение предметов															
3	Конструкция и детали															
4	Линия и аккуратность															
5	Композиция на листе															
	Итоговый балл															

Приложение 2

ФИКСАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ГОДАМ И ВИДАМ КОНТРОЛЯ

2 год обучения

Входной контроль

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Предметные: остаточные знания за 1 год, базовые навыки работы в графических редакторах.															
2	Личностные: выявление уровня интереса, мотивации															
3	Метапредметные: умение работать с цифровой информацией															

Промежуточная диагностика (Декабрь)

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Предметные: умение создавать комплексное графиче- ское решение															
2	Метапредметные: понимание связи ди- зайна и социального контекста															
3	Личностные: осознание социальной ответственности ди- зайнера															

Итоговая диагностика (Май)

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Предметные: качество 3D-модели и визуализа- ции, полнота портфолио															
2	Метапредметные: навы- ки проектного планиро- вания и публичной защи- ты															
3	Личностные: конкурентноспособность, стремление к профессио- нальному росту															

ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ПО ГОДАМ ОБУЧЕНИЯ

2 год обучения

Входной контроль

Тест: Основы компьютерной графики (Photoshop & CorelDRAW)

Инструкция: Выбери один или несколько правильных ответов.

1. Растровая графика — это:

- а) Изображение из математических формул (кривых)
- б) Изображение из маленьких квадратиков-пикселей
- в) Её можно увеличивать без потери качества
- г) Фотографии — это пример растровой графики

2. Векторная графика — это:

- а) Идеальна для создания логотипов и плакатов
- б) При сильном увеличении становится размытой
- в) Состоит из точек, линий и фигур, заданных формулами
- г) Её основной формат — JPG

3. Какая программа чаще используется для обработки ФОТОГРАФИЙ?

- а) Adobe Photoshop
- б) CorelDRAW
- в) Обе одинаково

4. Какая программа — ВЕКТОРНЫЙ редактор (для чертежей, логотипов)?

- а) Adobe Photoshop
- б) CorelDRAW

5. Что такое «СЛОЙ» (Layer) в графических редакторах?

- а) Это фильтр для размытия фото
- б) Это прозрачная плёнка, на которой можно рисовать, не затрагивая остальное изображение
- в) Это инструмент для изменения цвета
- г) Это размер файла

6. Инструмент «Лупа» (Zoom) нужен для:

- а) Увеличения или уменьшения масштаба просмотра изображения
- б) Увеличения размера самого изображения для печати
- в) Исправления красных глаз на фото

7. Какие форматы файлов используются для фотографий в интернете? (выбери два)

- а) PSD
- б) JPG (JPEG)
- в) PNG
- г) CDR

8. Инструмент «Лассо» (Lasso) в Photoshop нужен для:

- а) Заливки области цветом
- б) Выделения области произвольной формы
- в) Рисования прямых линий

9. Что такое «Палитра» в программах для графики?

- а) Основной экран программы
- б) Отдельное окошко с настройками инструментов или цветов
- в) Кисть для рисования

10. Если ты нарисовал логотип в CorelDRAW и хочешь отправить его в MAX, в какой формат его лучше сохранить?

- а) Оставить в формате CDR
- б) Сохранить как JPG или PNG
- в) Сохранить как PSD

Ключ для проверки:

- 1. б, г (Растр = пиксели, пример — фото)
- 2. а, в (Вектор = формулы, для логотипов)
- 3. а (Photoshop — король растровой графики)
- 4. б (CorelDRAW — векторный редактор)
- 5. б (Слой — как прозрачная плёнка)
- 6. а (Лупа меняет только масштаб просмотра, не размер картинки)
- 7. б, в (JPG и PNG — основные веб-форматы)
- 8. б (Лассо — для выделения)
- 9. б (Палитра — вспомогательное окно с настройками)
- 10. б (JPG/PNG поймут на любом устройстве, а CDR — родной формат Corel, который откроется не у всех)

Как оценивать:

- 9-10 правильных ответов: Отлично! Основы усвоены на "5".
- 7-8 правильных ответов: Хорошо! Понимание есть, но некоторые нюансы нужно повторить.
- 5-6 правильных ответов: Удовлетворительно. Стоит ещё раз пройтись по ключевым понятиям (растр/вектор, для чего каждая программа).
- Меньше 5: Пока сложно, но это только начало! Нужно больше практики и простых примеров.

Тест можно провести устно или письменно, разобрав каждый вопрос подробно. Удачи

2. ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОТА: СОЗДАНИЕ ПРОСТОГО ЦИФРОВОГО КОЛЛАЖА НА ТЕМУ «ЛОГОТИП КОМПАНИИ СПБ»

Цель: Диагностировать начальные знания и ассоциации детей по теме «логотип», «городской символ», «Петербург», а также их базовые навыки восприятия визуальной информации.

Формат: Интерактивная групповая игра-разминка «Городской детектив».

Проведение:

- 1. Задание №1: «Узнай по силуэту» (5 минут)

- На экране (или на карточках) появляются 3-5 силуэтов знаковых объектов Петербурга, упрощенных до минималистичных графических форм (без деталей).
- Примеры: шпиль Петропавловского собора (треугольник + луч), общие очертания разводного моста (два треугольника-пролета), схематичный роstralный колонны, контур Медного всадника.
- Вопрос к аудитории: «Что это за объект? Какая его самая главная, узнаваемая форма?»
- Цель для педагога: Оценить, насколько дети способны абстрагироваться от деталей и видеть в сложном объекте простую геометрическую форму — ключевой навык для дизайнера логотипа.

2. Задание №2: «Ассоциативная карта: СПб» (5 минут)

- На виртуальной или нарисованной на флипчарте доске в центре пишется слово «САНКТ-ПЕТЕРБУРГ».
- Вопрос к аудитории: «Первое, что приходит в голову, когда думаешь о Петербурге? Это могут быть не только места, но и ощущения, явления, цвета, материалы, детали».
- Дети по цепочке или с мест выкрикивают ассоциации. Педагог быстро записывает/рисует их вокруг центрального слова, группируя (например: Места — Дворцовая площадь, Детали — фонарь, решетка, Явления — белые ночи, туман, Цвета — серый гранит, золотой шпиль, Ощущения — строгий, величественный).
- Цель для педагога: Выявить банк визуальных и смысловых образов, с которыми дети работают. Это станет общей базой для дальнейшего мозгового штурма.

3. Задание №3: «Анализ логотипа» (5 минут)

- На экране показываются 2 контрастных логотипа реальных компаний из Петербурга (или вдохновленных городами).
- Пример 1: Современный, абстрактный, возможно, логотип какого-нибудь местного кофейного заведения или культурного пространства.
- Пример 2: Классический, сложный, с деталями (например, старый герб или эмблема).
- Вопросы к аудитории (задаются последовательно):
- «Какой из этих знаков вы бы запомнили лучше и почему?» (Оцениваем интуитивное понимание запоминаемости).
- «На что похож элемент в этом логотипе?» (Оцениваем способность к ассоциациям).
- «Какой из них выглядит более «современным» и «городским?» (Оцениваем восприятие стиля и контекста).
- Цель для педагога: Проверить наличие интуитивного понимания базовых принципов дизайна (простота, ассоциативность, уместность) и способность к анализу.

4. Задание №4 «Создай свой Логотип в технике «коллаж»

- Ребята разбиваются на 4 команды по 3-4 человека
- Используют заготовки (вырезки) с символикой Санкт-Петербурга, цветную бумагу, маркеры и линеры.
- Цель для педагога: оценить возможности командной работы, креативность

Итог: Такой входной контроль не выглядит как строгий тест, а является увлекательной разминкой. Он сразу вовлекает детей в предметную область, дает педагогу ценную информацию об аудитории и создает прочный фундамент для основной практической работы.

ФИКСАЦИЯ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ГОДАМ И ВИДАМ КОНТРОЛЯ

3 год обучения

Входной контроль

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Предметные: Анализ существующего портфолио учащегося, определение сильных сторон и зон роста															
2	Личностные: уровень профессионального самоопределения, амбициозность															
3	Метапредметные: способность к самоанализу и рефлексии.															

Текущий контроль

В течение года

Работа над выпускным проектом по этапам:

- Исследование и аналитический отчёт. - Эскизные варианты и концепт-борды.
- Детальная проработка в САПР (Fusion 360/AutoCAD).
- Создание прототипа/макета.

Предметные: глубина исследования, оригинальность концепции, техническая грамотность исполнения. Метапредметные: навыки тайм-менеджмента, работа с источниками информации, решение комплексных задач.

Личностные: самостоятельность, инициативность, преодоление трудностей.

Промежуточная диагностика (Декабрь)

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Предметные: убедительность и проработанность концепции															

2	Личностные: уверенность, готовность к критике и доработке проекта															
3	Метапредметные: навыки публичного выступления, аргументации, ответов на вопросы															

Итоговая диагностика (Май)

		ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО	ФИО
1	Предметные: инновационность, техническая и эстетическая завершенность проекта, соответствие современным требованиям промышленного дизайна															
2	Личностные: зрелость профессиональной позиции, готовность к продолжению образования или практической деятельности в сфере дизайна															
3	Метапредметные: профессиональный уровень презентации, глубина анализа, ответы на вопросы экспертов															

ЗАДАНИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ПО ГОДАМ ОБУЧЕНИЯ

3 год обучения

Входной контроль

Собеседование: «Обсуждение профессиональных интересов и карьерных планов».

План краткого собеседования (15-20 минут)

Цель: Оценить осознанность выбора направления, профессиональные интересы и начальные карьерные ориентиры учащихся 3-го года обучения (13-15 лет) по программе «В мире промышленного дизайна».

Интервьюер: [Имя ученика], я рад с тобой побеседовать. Это возможность обсудить твой прогресс за три года и подумать о том, что интересно в дизайне дальше. Отвечай так, как чувствуешь.

Блок 1: Рефлексия об обучении (5-7 мин)

1. Вовлеченность и интерес:

- «Что из пройденного за эти три года в промышленном дизайне запомнилось больше всего? Может, конкретный проект, этап (эскизирование, 3D-модели, макетирование) или инструмент?»
- «Были ли моменты, когда что-то казалось особенно сложным или, наоборот, скучным?»

2. Самооценка навыков:

- «Как думаешь, в чем ты уже стал увереннее? (Например: генерация идей, понимание эргономики, работа в программах, презентация проекта).»
- «Над каким навыком хотелось бы поработать больше в будущем?»

Блок 2: Профессиональные интересы и карьерные мысли (7-10 мин)

1. Сфера интересов в дизайне:

- «Есть ли какие-то типы продуктов или направлений дизайна, которые тебе особенно любопытны? (Например: гаджеты и электроника, умный дом, медицинское оборудование, дизайн транспорта, предметы мебели, спортивный инвентарь, устойчивый дизайн).»
- «Чье портфолио или работы каких дизайнеров/брендов тебя вдохновляют? Почему?»

2. Понимание профессии:

- «Как ты сейчас понимаешь, чем вообще занимается промышленный дизайнер на работе, кроме красивого рисования? (Можно обсудить: исследование пользователя, работу с инженерами, экономику проекта).»
- «Что, на твой взгляд, самое важное в работе дизайнера? (Функциональность, эстетика, экология, удобство?)»

3. Первые карьерные ориентиры (без давления!):

- «Пробовал ли ты представлять, где могли бы пригодиться эти навыки в будущем? (Не обязательно именно работа дизайнером).»
- «Есть ли у тебя мысли о продолжении обучения после программы? Может, профильный класс, колледж, вузы? Или пока просто интересное хобби?»
- Вариант для мечтателей: «Если бы у тебя была возможность спроектировать любой предмет, что бы это было и для кого?»

Блок 3: Обратная связь и мотивация (2-3 мин)

1. Пожелания к программе:

- «Чего не хватает в наших занятиях? Может, хотелось бы попробовать что-то новое (например, конкретные программы, материалы, формат работы)?»

2. Заключение:

- «Спасибо за честные ответы! У тебя здорово получается [конкретный пример из ответа учащегося]. Видно, что ты вдумчиво подходишь к работе. Продолжай развиваться в том направлении, которое тебя увлекает. Если появится желание обсудить какую-то идею или получить совет — всегда обращайся!»

Критерии оценки (для педагога, не озвучиваются ученику):

- Глубина интереса: Поверхностное увлечение vs. осознанный интерес к процессам и деталям.
- Саморефлексия: Способность оценить свои сильные стороны и зоны роста.
- Понимание профессии: От «рисую крутые штуки» к осознанию многоэтапности процесса и междисциплинарности.
- Карьерная нацеленность: Наличие (или отсутствие) первых ориентиров, связь дизайна с будущим.
- Мотивация: Желание развиваться в рамках программы и за ее пределами.

Важные принципы:

- Доверительная атмосфера: Подростки могут стесняться или говорить «ожидаемые» ответы. Важно подчеркивать, что нет «правильных» вариантов.
- Поддержка и уточнение: Задавать уточняющие вопросы: «Почему?», «Расскажи подробнее», «Можешь привести пример?».
- Гибкость: Следовать за интересом собеседника, если он уходит в конкретную узкую тему (например, дизайн кроссовок) — это ценно.
- Отсутствие давления: В 13-15 лет карьерные планы могут быть туманными или часто меняться. Цель — не получить четкий план, а запустить процесс размышления и показать возможные пути.