**КАЛИНИНГРАДСКАЯ ОБЛАСТЬ**

**АДМИНИСТРАЦИЯ СОВЕТСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«ЦЕНТР РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСТВА»**

**(МБУДО «ЦРТ»)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Утверждаю**  Директор МБОУ ООШ №8  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_И.В. Малышева  «\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_г | **Утверждаю**  Директор МБУДО «ЦРТ»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.В. Кирина «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_ г. |

Дополнительная общеразвивающая программа

направленность техническая

«Школа цифровых технологий «Дорога в будущее»

Возраст обучающихся: 14-18 лет

Срок реализации: 1 год

Автор-составитель

Егоров Сергей Александрович,

педагог дополнительного образования

г. Советск

2019 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Школа цифровых технологий «Дорога в будущее». На занятиях объединения дети учатся ориентироваться в современном мире графического дизайна, 3-D моделирования, красивые вещи своими руками. Это вооружает детей, будущих взрослых граждан, способностью не только чувствовать гармонию, но и создавать ее в любой сфере деятельности, распространяя ее и на отношения с людьми, с окружающим миром. Она позволяет развить творческую самостоятельность, фантазию учащихся. Программа призвана развивать у детей творческий потенциал, развивать интерес к истории своего края, научить детей работать с различными программами для дизайна, создавать интересные оформительские работы. Научить их не оставаться пассивными наблюдателями, а активно принимать участие в общественной жизни, в благоустройстве окружающего мира. Дети приобретают опыт работы в коллективе, умение выслушивать и воспринимать чужую точку зрения.

Объединение решает проблему занятости детей в свободное от учебы время, организация полноценного досуга, сплочения детского коллектива.

Занятия в объединении, основанные на инициативе и активности учащихся, подводят их к более глубокому пониманию необходимости овладения основами наук, изучаемых в школе, т.е. способствуют повышению успеваемости, учат ребят добывать знания самостоятельно и постоянно пополнять их.

**Новизна программы** заключается в том, что она будет реализована в *форме сетевого взаимодействия* между ОО и МБУДО «ЦРТ», а также обусловлена тем, что решая самые различные воспитательные и учебно-образовательные задачи, работая на конечный предполагаемый результат, программа ставит перед собой основную педагогическую цель — создание условий для непрерывного роста личности учащихся, расширение знаний и развития практических навыков.

Сетевая форма реализации программы предполагает, что проекты, выполненные обучающимися по каждой теме, будут зачтены им по предметам «Информатика» и «История» в школе в форме оценок.

**СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

**Актуальность программы:** В связи с активным развитием современных технологий всё большее внимание уделяется проектно-художественной деятельности (дизайну). В современном обществе не осталось практически ни одной области деятельности человека, которая не была бы подвержена влиянию дизайна, понятие дизайна приобрело новый более широкий смысл и является целым направлением деятельности человека (в профессии, быту и пр.). Предпосылками дизайнерского искусства является естественное человеческое стремление к прекрасному, желание воплощения новых и всё более совершенных образов. **Практическая значимость программы** направлена на формирование универсальных учебных действий, обеспечивающих развитие познавательных и коммуникативных качеств личности. Обучающиеся включаются в проектную и исследовательскую деятельность, основу которой составляют такие учебные действия, как умение видеть проблемы, ставить вопросы, классифицировать, наблюдать, делать выводы, объяснять, доказывать, защищать свои идеи, давать определения понятий, структурировать материал. Учащиеся включаются в коммуникативную учебную деятельность, где преобладают такие виды, как умение полно и точно выражать свои мысли, аргументировать свою точку зрения, работать в группе, представлять и сообщать информацию в устной и письменной форме, вступать в диалог.

Учитывая возрастные особенности школьников-подростков – их стремление к самостоятельности, самореализации, на занятиях курса **«Школа цифровых технологий «Дорога в будущее»** используется проектная деятельность, которая основывается на творчестве, самостоятельной работе обучающихся для решения поставленной задачи. При создании проекта обучающиеся приобретают опыт использования знаний для решения так называемых некорректных задач, когда имеется дефицит или избыток данных, отсутствует эталон решения. Таким образом, предоставляется возможность приобретения опыта творчества, т.е. комбинирования и модернизации известных решений для достижения нового результата, диктуемого изменяющимися внешними условиями.

При организации занятий необходимо делать акцент на доступность, эмоциональность, способность заинтересовать обучающихся.

Данная программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются:

* в принципах обучения (индивидуальность, доступность, преемственность, результативность);
* в формах и методах обучения (дифференцированное обучение, конкурсы, экскурсии, соревнования);
* в методах контроля и управления образовательным процессом (тестирование, анализ результатов конкурсов и др.);
* проектная деятельность

**Ключевые понятия:** дизайн, графический дизайн, проектирование, моделирование, 3-D моделирование, полиграфия, технологии.

**Цели программы:**

1. Развитие личности ребёнка путем творческого самовыражения через проектно-художественную деятельность;

2. Знакомство с навыками 3-D моделирования, проектирования;

3. Развить познавательный интерес, интеллектуальные и творческие способности.

4. Социализация личности обучающихся и формирование ценностных ориентиров;

5. Знакомство с графическим дизайном, компьютерным дизайном;

6. Развить интерес к истории нашего края, посредством симбиоза технологий и знаний.

В процессе обучения по программе решаются следующие **задачи**:

**Образовательные:**

* закреплять и расширять знания, полученные на уроках истории, информатики, способствовать их систематизации;
* знакомить с основами знаний в области композиции, формообразования, цветовидения, и верстки;
* продолжать формировать образное, пространственное мышление и умение выразить свою мысль с помощью эскиза, рисунка, объемных форм;
* совершенствовать умения и формировать навыки работы с нужным программным обеспечением для получения результатов;
* приобретение навыков учебно-исследовательской работы;
* развитие у учащихся устойчивого познавательного интереса к истории;
* формирование у учащихся умений самостоятельно приобретать знания по истории и информатике;
* технологическое образование и профориентация школьников с уклоном в техническое образование, в частности – предпрофильная подготовка к профессиям в области дизайна.

**Развивающие:**

* пробуждать любознательность в области графического дизайна, моделирования, технической эстетики, архитектуры;
* развивать смекалку, изобретательность и устойчивый интерес к творчеству дизайнера;
* формировать творческие способности, духовную культуру и эмоциональное отношение к действительности;
* развивать умение ориентироваться в проблемных ситуациях;
* развивать способность к синтезу и анализу, гибкость и мобильность в поисках решений и генерирования идеи;
* развивать потребности познания окружающего мира;
* развивать представления о дизайне, истории края, архитектуре;

**Воспитательные:**

* осуществлять трудовое, эстетическое воспитание школьников;
* воспитывать в детях любовь к родной стране, своей малой Родине;
* добиваться максимальной самостоятельности детского творчества;
* воспитание умения (компетенции) работать в команде (группе);
* воспитание настойчивости в достижении цели;
* воспитание самостоятельного мышления.

**Принцип отбора содержания:** каждый раздел программы делится на два блока – теоретический и практический. Объём теоретического курса меньше. Выбранные темы включают в себя все вопросы, касающиеся теории создания 3-D модели, макета в графическом редакторе, и навыками работы в нем. Все разделы в совокупности представляют собой единую методическую концепцию. Практическая работа и создание собственных проектов обеспечат учащимся прочное усвоение и закрепление профессиональных знаний, умений и навыков. В процессе занятий ребята ставят перед собой задачи, ищут средства для решения этих задач, создают проекты, участвуют в конкурсах, творческих мастерских, в групповом проектировании и мастер – классах, на которых они общаются со специалистами по интересующим темам и применяют полученные знания.

**Основные формы и методы обучения**, используемые на занятиях: объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично поисковый и исследовательский.

**Возраст детей**, участвующих в реализации программы: 14-18 лет. Группы комплектуются из учащихся 8-11 классов. При подборе обучающихся главным условием является добровольность и заинтересованность. Для обеспечения необходимой продуктивности работы объединения должна быть подготовлена материально-техническая база.

**Срок реализации**: программа краткосрочная и рассчитана год, обучения - объем 144 часа.

**Набор** на обучение свободный.

**Планируемые результаты.**

**Личностные результаты:**

* формирование ценностных отношений друг к другу,  результатам обучения.
* формирование мотивации к изучению истории и информатики в дальнейшем;
* умение ответить на вопрос: «Какое значение, смысл имеет для меня учение?»;
* самостоятельности в приобретении новых знаний и практических умений;
* готовности к выбору жизненного пути в соответствии с собственными интересами и возможностями;
* формирования ценностных отношений друг к другу, учителю, результатам обучения.

**Метапредметные результаты:**

* освоение приемов исследовательской  и проектной деятельности;
* развитие  умений  анализировать, приобретать и  систематизировать знания;
* освоение приемов работы с информацией, представленной в различной форме (таблицы,  рисунки, диаграммы), на различных носителях (книги, Интернет, CD);
* развитие коммуникативных умений  (ведение дискуссии, работа в группах, выступление с сообщениями, защита работы).

Учащимся будет предоставлена возможность

* осуществлять самостоятельный поиск информации с использованием различных источников (учебных текстов, справочных и научно-популярных изданий, компьютерных баз данных, ресурсов Интернета), ее обработку и представление в разных формах (словесно, с помощью графиков, рисунков и структурных схем, в виде готового полиграфического изделия (буклет, брошюра, журнал и т.д.));
* воспринимать и на основе полученных знаний самостоятельно оценивать информацию, содержащуюся в сообщениях СМИ, Интернете, исторических статьях и источниках.

**Предметные результаты:**

* овладение методами учебно-исследовательской и проектной деятельности;
* решение творческих задач;
* освоение ключевых понятий, связанных с изобразительным искусством, дизайном;
* расширение кругозора;
* испытание своих возможностей в различных техниках и направлениях графического дизайна и 3-D моделирования;
* овладение способами индивидуальной и коллективной творческой деятельности;

**Формы промежуточной аттестации:** устные опросы, работа по карточкам, самостоятельная практическая работа, выставки городского, областного уровней, конкурсы-соревнования и т.д.

Но так как не все обучающиеся способны освоить материал программы в одинаковой степени, предполагается индивидуальный подход к практическим заданиям и оценке их выполнения.

**Режим занятий** – 2 раза в неделю по 2 часа (45 минут с перерывом 10 мин.).

**Механизм оценивания образовательных результатов:**

- проект, который может быть выполнен как 1 человеком так и группой

**Формы подведения итогов реализации программы:**

- готовые проекты и проектные работы

**УЧЕБНЫЙ ПЛАН**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Раздел программы/ Модуль** | **Теория** | **Практика** | **Самоподготовка** | **Всего** |
| 1 | Введение, основы дизайна | 2 | 2 | 0 | 4 |
| 2 | Знакомство и приёмы работы в программе CorelDraw | 1 | 13 | 0 | 14 |
| 3 | Знакомство и приёмы работы в 3-D редакторе | 1 | 15 | 0 | 16 |
| 4 | Замки Восточной Пруссии: Кёнигсберг (Королевский замок) | 1 | 19 | 0 | 20 |
| 5 | Замки Восточной Пруссии: Инстербург (Черняховск) | 1 | 17 | 0 | 18 |
| 6 | Замки Восточной Пруссии: Лабиау (Полесск) | 1 | 17 | 0 | 18 |
| 7 | Замки Восточной Пруссии: Прейсиш-Эллау (Багратионовск) | 1 | 17 | 0 | 18 |
| 8 | Замки Восточной Пруссии: Рагнит (Неман) | 1 | 15 | 0 | 16 |
| 9 | Замки Восточной Пруссии: Тильзит (Советск) | 1 | 19 | 0 | 20 |
| **ИТОГО** |  | **10** | **134** | **0** | **144** |

**Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Год реализации программы | I учебный период | I каникулярный период | II учебный период | II каникулярный период | III учебный период | III каникулярный период | IV учебный период | Продолжительность учебного года |
| 2019-2020 учебный год | 8 недель | 1 неделя | 8 недель | 2 недели | 10 недель | 1 неделя | 9 недель | 39 недель |

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование**  **разделов, тем** | | **В том числе** | | **Само-**  **подго-**  **товка** | **Общее**  **кол-во**  **учебных часов** |
| **Теория** | **Прак-**  **тика** |
| 1. Введение, основы дизайна (4 ч.) | | | | | | |
|  | | Введение. ТБ. Основы визуального дизайна | 1 | 1 | 0 | 2 |
|  | | Основы графического дизайна | 1 | 1 | 0 | 2 |
| 2. Знакомство и приёмы работы в программе CorelDraw (14 ч.) | | | | | | |
|  | | Знакомство с программой CorelDraw | 1 | 1 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы с CorelDraw | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы с CorelDraw | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы с CorelDraw | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы с CorelDraw | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы с CorelDraw | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы с CorelDraw | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 3. Знакомство и приёмы работы в 3-D редакторе (16 ч.) | | | | | | |
|  | | Знакомство с 3-D редактором | 1 | 1 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы в 3-D редакторе | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы в 3-D редакторе | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы в 3-D редакторе | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы в 3-D редакторе | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы в 3-D редакторе | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы в 3-D редакторе | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Изучение приёмов работы в 3-D редакторе | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 4. Замки Восточной Пруссии: Кёнигсберг (Королевский замок) (20 ч.) | | | | | | |
|  | | Королевский замок: история возве­дения, назначение, судьба. | 1 | 1 | 0 | 2 |
|  | | Разработка 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 5. Замки Восточной Пруссии: Инстербург (Черняховск) (18 ч.) | | | | | | |
|  | | Инстербург: история возве­дения, назначение, судьба. | 1 | 1 | 0 | 2 |
|  | | Разработка 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 6. Замки Восточной Пруссии: Лабиау (Полесск) (18 ч.) | | | | | | |
|  | | Лабиау: история возве­дения, назначение, судьба. | 1 | 1 | 0 | 2 |
|  | | Разработка 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 7. Замки Восточной Пруссии: Прейсиш-Эллау (Багратионовск) (18 ч.) | | | | | | |
|  | | Прейсиш-Эллау: история возве­дения, назначение, судьба. | 1 | 1 | 0 | 2 |
|  | | Разработка 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 8. Замки Восточной Пруссии: Рагнит (Неман) (16 ч.) | | | | | | |
|  | | Рагнит: история возве­дения, назначение, судьба. | 1 | 1 | 0 | 2 |
|  | | Разработка 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
| 9. Замки Восточной Пруссии: Тильзит (Советск) (20 ч.) | | | | | | |
|  | | Тильзит: история возве­дения, назначение, судьба. | 1 | 1 | 0 | 2 |
|  | | Разработка 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать 3-D модели | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |
|  | | Разработка и печать брошюры | 0 | 2 | 0 | 2 |

**Содержание программы**

**Раздел 1. Введение, основы дизайна (4 часа)**

Введение. ТБ. Основы визуального дизайна**.** Основы графического дизайна.

**Раздел 2. Знакомство и приёмы работы в программе CorelDraw (14 часов)**

Знакомство с программой CorelDraw. Изучение приёмов работы с CorelDraw

**Раздел 3. Знакомство и приёмы работы в 3-D редакторе (16 часов)**

Знакомство с 3-D редактором. Изучение приёмов работы в 3-D редакторе.

**Раздел 4. Замки Восточной Пруссии: Кёнигсберг (Королевский замок) (20 часов)**

Королевский замок: история возве­дения, назначение, судьба. Разработка 3-D модели. Разработка и печать 3-D модели. Разработка брошюры. Разработка и печать брошюры.

**Раздел 5. Замки Восточной Пруссии: Инстербург (Черняховск) (18 часов)**

Инстербург: история возве­дения, назначение, судьба. Разработка 3-D модели. Разработка и печать 3-D модели. Разработка брошюры. Разработка и печать брошюры.

**Раздел 6. Замки Восточной Пруссии: Лабиау (Полесск) (18 часов)**

Лабиау: история возве­дения, назначение, судьба. Разработка 3-D модели. Разработка и печать 3-D модели. Разработка брошюры. Разработка и печать брошюры.

**Раздел 7. Замки Восточной Пруссии: Прейсиш-Эллау (Багратионовск) (18 часов)**

Прейсиш-Эллау: история возве­дения, назначение, судьба. Разработка 3-D модели. Разработка и печать 3-D модели. Разработка брошюры. Разработка и печать брошюры.

**Раздел 8. Замки Восточной Пруссии: Рагнит (Неман) (16 часов)**

Рагнит: история возве­дения, назначение, судьба. Разработка 3-D модели. Разработка и печать 3-D модели. Разработка брошюры. Разработка и печать брошюры.

**Раздел 9. Замки Восточной Пруссии: Тильзит (Советск) (20 часов)**

Тильзит: история возве­дения, назначение, судьба. Разработка 3-D модели. Разработка и печать 3-D модели. Разработка брошюры. Разработка и печать брошюры.

**Методическое обеспечение**

Наряду с современным образовательным технологиям, отраженными в

принципах, формах и методах обучения: индивидуальности, доступности, преемственности, результативности, - широко используется работа по методу творческого проекта. На занятиях предлагается выполнять проекты по изучаемым разделам. Проекты могут быть выполнены на 3-D принтере, а также в печатном виде (имеется в виду готовая полиграфическая продукция – брошюры, буклеты, журналы и т.д.). Помимо связи с проектной деятельностью дети под руководством педагога, выполняют и отдельные тематические мини-проекты по изучаемым темам.

На занятиях кружка будет использовано оборудование, закупленное согласно смете проекта: 3-D принтер, МФУ, компьютеры с программным обеспечением (CorelDraw). Считаю что данное оборудование является универсальным и отвечает всем требованиям кружка и тем задачам которые ставятся в процессе обучения.

Одним из методов контроля является конкурсный просмотр тематических творческих проектов. Фото- и видео сопровождение, всё должно быть направлено на:

- создание условий для развития личности ребенка;

- развитие мотивации личности ребенка к познанию и творчеству;

- обеспечение эмоционального благополучия ребенка;

- приобщение обучающихся к общечеловеческим ценностям;

- профилактику асоциального поведения;

- создание условий для социального, культурного и профессионального самоопределения, творческой самореализации личности ребенка, его интеграции в системе отечественной культуры;

- целостность процесса психического и физического, умственного и духовного развития личности ребенка;

- взаимодействие с семьей.

*Организация занятий*

ФРОНТАЛЬНАЯ РАБОТА

1. Изучение теоритических основ темы или раздела.
2. Изучение основ дизайна, 3-D моделирования, демонстрации примеров.
3. Обсуждение результатов наблюдений и полученных знаний.

РАБОТА В СОСТАВЕ ГРУПП

1. Выполнение заданий по определенной теме.
2. Проектная деятельность
3. Обсуждение и представление результатов выполненной работы.

ИНДИВИДУАЛЬНАЯ РАБОТА

1. Анализ собственных результатов и объединение их с результатами других обучающихся.
2. Демонстрация своих результатов преподавателю и другим обучающимся.

*\**Результаты и наблюдения своей работы дети могут записывать в рабочие бланки и стремиться достигнуть поставленной цели и сделать свои выводы.

Некоторые вопросы, на которые могут отвечать обучающиеся на занятии:

1. Что я узнал?
2. Чему я научился?
3. Хорошо ли я это понял?
4. Было ли мне интересно?
5. Как я могу применить полученные знание в повседневной жизни?
6. Насколько хорошо прошла работа в моей группе? Что тут можно улучшить?

*Оценить деятельность можно через:*

* Наблюдение за обучающимся во время работы;
* Просмотр рабочих листов;
* Беседа с обучающимся;
* Оценка ответов в бланках для проведения мониторинга;
* Представление результатов своей работы обучающимися;
* Оценка его отчётов об исследованиях и методах выполнения заданий над решением проблем;
* Оценка презентаций;
* Результаты соревнований, выставок и олимпиад.

**Оценочные материалы**

Входной мониторинг: тестовые задания по темам, которые будут изучены в дальнейшем, проект на заданную тему

Промежуточный мониторинг: проект на заданную тему.

Итоговый мониторинг: итоговый проект на заданную тему.

\*Также предполагается, что обучающиеся будут выполнять проекты как крупные, так и мини-проекты по заданным темам в процессе всего обучения в объединеии.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

*1. Нормативно-правовые документы*

1. Конституция РФ.

2. Конвенция о правах ребенка, одобренная Генеральной Ассамблеей ООН 20.11 1989г.

3. Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»

4. Федеральный закон РФ от 24.07.1998 3124-Ф3 (в редакции от 21.12.2004) «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации»

5. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 03.04.2003 №27 «О введении в действие санитарно-эпидемиологических правил и нормативов СанПиН 2.4.4.1251-03»

6. Приказ Минобрнауки РФ от 29.08.2013 № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеразвивающим программам»

7. Письмо Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки Минобрнауки России от 11.12.2006т№06-1844//Примерные требования к программам дополнительного образования детей.

*2. Основная литература*

1. А.П. Бахтин Замки и укрепления немецкого ордена в северной части Восточной Пруссии – М.: Терра Балтика, 2015 г. 208 с.
2. Т.Г. Тетенькина, Н.А. Кустовой – М.: ООО «Аксиос», 2017 г. 223 с.
3. Анатомия дизайна. Реклама, книги, газеты, журналы / Бхаскаран, Лакшми. - М.: АСТ, 2016. - 256 c.
4. Графический дизайн и реклама / В.Д. Курушин. - М.: ДМК Пресс, 2017. - 272 c.
5. Графический редактор CorelDRAW 6.0 / Николь, Альбрехт Наташа; , Ральф. - М.: Эком, 2018. - 384 c.
6. Трехмерное моделирование и дизайн / Погорелов, Виктор. - М.: СПб: БХВ, 2015. - 272 c.
7. Дизайн для реального мира / Папанек, Виктор. - М.: Д. Аронов, 2014. - 416 c.
8. Основы геометрического моделирования / В.В. Лисяк М.: [не указано], 2014 г. 243 с.