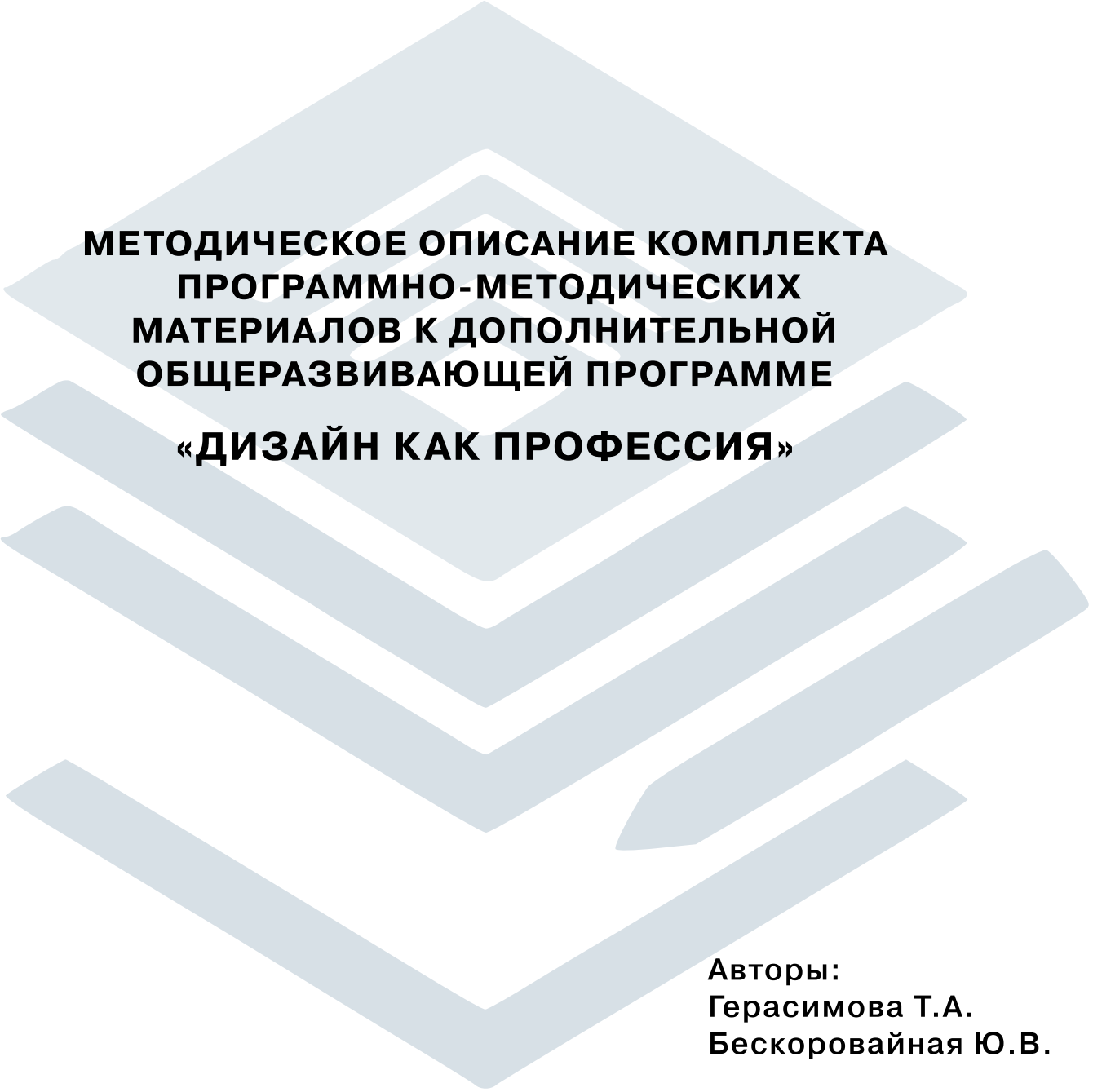


Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дворец детского творчества
Петродворцового района Санкт-Петербурга



**МЕТОДИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЛЕКТА
ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКИХ
МАТЕРИАЛОВ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«ДИЗАЙН КАК ПРОФЕССИЯ»**

**Авторы:
Герасимова Т.А.
Бескорвайная Ю.В.**

Номинация «ДРАЙВЕРЫ РАЗВИТИЯ»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЛЕКТА
ПРОГРАММНО-МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ
К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«ДИЗАЙН КАК ПРОФЕССИЯ»



Герасимова Т. А., Бескоровайная Ю. В.

ГБУ ДО ДДТ Петродворцового района Санкт-Петербурга

ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА КОМПЛЕКТА

Комплект программно-методических материалов к дополнительной общеразвивающей программе «Дизайн как профессия» (рассчитана на 5 лет обучения для детей 7–18 лет) направлен на формирование у учащихся навыков творческого мышления, самореализацию, раннее профессиональное и личностное самоопределение посредством разностороннего изучения компьютерных технологий, освоения базовых навыков графического, интерьерного, архитектурного дизайна.

Комплект выступает в качестве инструмента системно-методического обеспечения образовательного процесса, охватывает весь «дидактический маршрут» дополнительной общеразвивающей программы «Дизайн как профессия» и представляет собой эффективное методическое сопровождение процесса обновления технологий и содержания дополнительного образования детей по приоритетным направлениям. Комплект систематизирует, обобщает и презентует учебно-методический комплекс обучения в детском коллективе.

Материалы комплекта включают полную и подробную информацию, которой достаточно для освоения учебного предмета и обеспечивают открытость и последовательность образовательного процесса, поэтому находятся в открытом доступе. Комплект направлен на формирование у учащихся информационной компетентности, универсальных учебных действий, способствует ранней профориентации учащихся. Материалы комплекта освещают широкий круг вопросов, связанных с видами и возможностями

компьютерной графики, знакомят с понятием и видами информации, ее ролью в современном мире, использованием персонального компьютера для получения, обработки, передачи и хранения информации. Значительная часть учебного материала отведена под изучение графических редакторов PowerPoint, Corel Draw, Illustrator, Photoshop, AutoCad, 3Ds Max. Материалы комплекта дают достаточный уровень знаний для работы на компьютере в качестве пользователя, являются необходимой базой для последующего освоения навыков трехмерной графики, верстки, предпечатной подготовки и компьютерного видеомонтажа.

Работая с материалами комплекта, учащиеся приобретают углублённые навыки создания постановок, эскизов, макетов, что развивает объёмно-пространственное и творческое мышление, понимание операции масштабирования. Преимуществом является игровая подача: во время занятий проводятся ролевые учебные игры, в которых учащиеся примеряют на себя роли профильных специалистов (дизайнер, заказчик, исполнитель), что в последующем поможет максимально быстро адаптироваться к трудовым реалиям после окончания вуза.

Использование в процессе обучения свободного программного обеспечения позволяет гарантировать равные возможности участникам образовательного процесса, несет в себе воспитательное значение как демонстрация положительного результата открытости и взаимодействия профессионального сообщества.

Комплект программно-методических материалов направлен на решение задач в области дополнительного образования детей, отраженных в федеральном проекте «Успех каждого ребенка», Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года: способствовать развитию творческих задатков детей и подростков, ранней профориентации учащихся; поддерживать их самообразование и стремление к самостоятельности; развивать коммуникативные навыки, формировать социальную и культурную среду общения.

Материалы комплекта имеют важное значение для успешного освоения учащимися программы, поскольку все они направлены на формирование компетенций: личностных (способы взаимодействия с социумом, диалоговое общение, критическое мышление, лидерские качества, ответственность, самостоятельная позиция), метапредметных (навыки коллективной деятельности, работы в команде, работы с информацией, безопасной работы в сети

Интернет) и предметных (навыки работы с цифровым техническим оборудованием, видео и графическими редакторами, представление о различных способах сбора и работы с информацией). В коллективе создается открытое образовательное пространство, позволяющее каждому учащемуся выстроить образовательную траекторию, которая наиболее полно соответствует его образовательным потребностям и возможностям для формирования компетенций, то есть таких способов действия, когда учащиеся могут принимать решения не только в рамках заданного учебного процесса, но и в различных жизненных ситуациях.

В процессе обучения используются следующие технологии:

- *технология проблемно-развивающего обучения.* Используя эту технологию, педагог создает на занятиях ситуацию познавательного затруднения, при которой ребенок поставлен перед необходимостью самостоятельно использовать необходимые мыслительные операции: анализ, синтез, сравнение, аналогию, обобщение и др. Это позволяет организовать активную самостоятельную деятельность, в результате чего происходит развитие мыслительных способностей и творческое овладение знаниями, навыками;
- *технология проектной деятельности,* когда учащийся включён в активный познавательный процесс, самостоятельно формулирует учебную проблему, осуществляет сбор необходимой информации, планирует возможные варианты решения проблемы, делает выводы, анализирует свою деятельность, формируя новые знания и приобретая новый опыт;
- *активные методы обучения,* которые помогают развивать мотивацию к обучению, самостоятельно добывать знания, развивают интерес к предмету, позволяют активизировать процесс развития коммуникативных навыков, учебно-информационных и учебно-организационных умений;
- *технология наставничества* — универсальная технология передачи опыта, знаний, формирования навыков, компетенций и ценностей через неформальное взаимообогащающее общение, основанное на доверии и партнерстве;
- особое внимание уделяется *здоровьесберегающим технологиям.* Пропагандируется ЗОЖ через дискуссии о полезных привычках и здоровом образе жизни, создаются условия для обеспечения эмоционального и физического благополучия учащихся.

СОСТАВ КОМПЛЕКТА

Комплект программно-методических материалов к дополнительной общеразвивающей программе «Дизайн как профессия» состоит из следующих компонентов:

1. Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн как профессия».
2. Методические материалы.
3. Проектные и игровые технологии организации образовательной деятельности учащихся.
4. Методические материалы по освоению программы в рамках индивидуальных образовательных маршрутов.
5. Дидактические материалы.
6. Оценочные материалы к программе.
7. Перечень мероприятий, представляющих возможность максимальной реализации творческого потенциала учащихся.
8. Образовательные достижения учащихся.
9. Сведения и материалы, подтверждающие общественно-профессиональное признание эффективности программы.
10. Сведения и материалы, отражающие участие, признание и оценку родителей реализации дополнительной общеразвивающей программы «Дизайн как профессия».

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методические материалы, представленные в комплекте, разработаны для реализации образовательных, развивающих и воспитательных задач дополнительной общеразвивающей программы «Дизайн как профессия» в соответствии с основными разделами программы. Методический фонд данной программы богат различными учебно-методическими материалами, но в рамках данного конкурса представлена лишь часть методических материалов, которые наиболее ярко демонстрируют формы и методы работы по реализуемой программе и отражают авторский подход к организации особого образовательного пространства в коллективе «Дизайн как профессия», основой которого выступают использование информационных технологий, которые помогут обучающимся разглядеть новые подходы к быстрому решению разнообразных дизайнерских задач, воспользоваться шансом отточить свои навыки и справиться с любым дизайнерским проектом — от создания бренда и сопутствующих рекламных продуктов до полномасштабного

интерактивного проекта, ориентированного на конкретного пользователя.

В комплекте представлены методические разработки педагога:

Тема программы	Методическая разработка	Краткое описание
«Adobe Photoshop»	Методическое пособие «Adobe Photoshop — огромный мир с неиссякаемыми возможностями, Дед Мороз и Новый Год!»	Методическое пособие «Adobe Photoshop — огромный мир с неиссякаемыми возможностями, Дед Мороз и Новый Год!» адресовано учащимся, которые занимаются изучением графического редактора по ДОП «Дизайн как профессия» в группах третьего года обучения. Так же его можно рекомендовать одаренным учащимся, занимающимся в объединении второй год. Данное методическое пособие повышает мотивацию к учебе, способствует развитию навыков самообразования и углубленного изучения графического редактора, позволяет успешно проявить себя, дает учащимся возможность творческой самореализации.
«Векторный редактор Corel Draw» и «Растровый редактор Adobe Photoshop»	«Создание новогодней открытки в программе Corel Draw и Adobe Photoshop»	Данная методическая разработка адресована учащимся 2 года обучения по ДОП «Дизайн как профессия» в помощь при изучении разделов «Векторный редактор Corel Draw» и «Растровый редактор Adobe Photoshop».
«3Ds Max»	«Интерфейс программы 3Ds Max»	Данная методическая разработка «Интерфейс программы 3Ds Max» адресована учащимся 3 года обучения по ДОП «Дизайн как профессия» в помощь при изучении раздела «Интерфейс системы 3Ds Max». Описывает задачи трехмерной графики, отличие двухмерной от трехмерной графики, элементы интерфейса 3Ds Max, панель меню, окна проекций и т.д.

<p>«Corel Draw»</p>	<p>«Создание календаря в Corel Draw»</p>	<p>Данная методическая разработка адресована учащимся 2 года обучения по ДОП «Дизайн как профессия». В методической разработке раскрыты следующие вопросы: как производятся календари, преимущества печатных календарей перед электронными, основные форматы календарей. В данной методической разработке разбирается несколько способов создания календаря формата А3. Такой календарь станет отличным дополнением к основному подарку на Новый год, День рождения или другое значимое событие. С его помощью можно подчеркнуть особое внимание к человеку, которого поздравляете, подставив, к примеру, в качестве основного изображения его удачную фотографию. Либо же, если делаете календарь для себя любимого, разместить на обложке удачный кадр своего домашнего питомца.</p>
<p>«Импортирование изображений в программу Adobe Photoshop и создание примитивных коллажей»</p>	<p>«Создание коллажа в программе Adobe Photoshop»</p>	<p>Данная методическая разработка адресована учащимся 2 года обучения по ДОП «Дизайн как профессия» в помощь при изучении темы. В разработке раскрываются теоретические основы коллажирования, понятие коллаж, направления искусства, определившие развитие техники «коллажа», история происхождения и виды коллажа, для чего используются коллажи с появлением компьютерной техники.</p>
<p>«Основы компьютерной грамотности»</p>	<p>«Нужно ли знать дизайнеру, как устроен компьютер? Применение компьютера в профессии дизайнера»</p>	<p>Разработка дает ответы на вопросы: Почему компьютер так важен для дизайнера с художественным образованием, блестяще владеющего карандашом? Как на экране монитора сразу рождаются простые решения? Какие возможности предоставляет вычислительная техника сегодня для работы с графикой? Как создать компьютерный рисунок и обработать фотоматериалы с помощью графических редакторов?</p>

	<p>Методическая разработка образовательной практики, отражающей педагогическое сопровождение наставничества «Педагогическое сопровождение наставничества в детском коллективе по модели «ученик-ученик»</p>	<p>Данные методические материалы разработаны на основе опыта работы по наставничеству в коллективе «Дизайн как профессия». Материалы методической разработки будут полезны педагогам дополнительного образования разных направленностей. Результатом правильной организации работы наставников будет высокий уровень включенности наставляемых во все социальные, культурные и образовательные процессы, что окажет несомненное положительное влияние на психозэмоциональный фон внутри коллектива, общий статус студии, количественный и качественный рост успешно реализованных образовательных и творческих проектов, снижение конфликтов внутри.</p>
<p>«Ландшафтный дизайн»</p>	<p>Конспект открытого занятия по теме «Ландшафтный дизайн»</p>	<p>Данное занятие способствует овладению основными знаниями в области ландшафтного дизайна, основными навыками и умениями работать в 3Ds Max в экстерьере, а также знакомит учащихся с профессией ландшафтного дизайнера. В процессе занятия учащиеся примеряют на себя роль ландшафтного дизайнера, а педагог выступает в роли заказчика. Учащимся необходимо правильно сформулировать и подобрать наводящие вопросы для составления генплана, обсуждаются инструменты, модификаторы, объекты построения ландшафтного дизайна (план, малые формы, боксы). Далее учащиеся переходят к запуску графической программы, в которой выполняют дизайнерскую работу.</p>
<p>«Corel Draw» «3Ds Max»</p>	<p>Конспект открытого занятия «День наоборот»</p>	<p>На занятии учащиеся не только закрепляют полученные начальные знания и умения в программах Corel Draw и 3Ds Max, но и знакомят родителей с программами, которые изучают в объединении «Дизайн как профессия».</p>

«Коллаж в Ps Photoshop»	Конспект открытого занятия «Коллаж в Ps Photoshop «Я идеал»	В процессе занятия учащиеся учатся создавать коллаж автопортрета, в игровой форме закрепляют полученные знания, узнают о значении коллажа в дизайне, объясняют родителям понятие коллажа, его применение и сборка, обсудят сюжет коллажа, составные части, тематику.
-------------------------	---	--

ПРОЕКТНЫЕ И ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ УЧАЩИХСЯ

Проектное обучение — это комплексный метод, позволяющий строить учебный процесс, исходя из интересов учащихся, дающий им большую свободу в действиях. В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков и критического мышления учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве.

Представленный в комплекте творческий проект «Атмосфера современных арт-площадок — от источника вдохновения к Образу», направлен на разработку и создание своей арт-площадки на заброшенных территориях Санкт-Петербурга и воплощение ее в макете. За основу темы берется история архитектуры местности. Арт-площадка должна быть выполнена в оригинальных формах из нетрадиционных материалов. В процессе реализации проекта учащиеся расширяют знания о дизайне известных площадок, знакомятся с креативной площадкой «Севкабель Порт», выбирают источники вдохновения для создания модели, разрабатывают эскизы малых форм, макет площадки. Результаты проекта — макеты — учащиеся представляли на Международном детском конкурсе дизайна, изобразительного и прикладного искусства «Комната моей мечты».

Практически на каждом учебном занятии по программе применяются обучающие игры. Применение игр на занятии создает необходимые условия для развития умений самостоятельно мыслить, ориентироваться в новой ситуации, находить свои подходы к решению проблем, учит оценивать события с нравственных позиций, формирует навыки коллективной работы, самоконтроля, умение слушать других, оказывает большое влияние на развитие столь значимых в современном мире «гибких»

компетенций. Обучающие игры обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. Дидактические упражнения и игровые моменты, включенные в систему педагогических ситуаций, вызывают у детей особый интерес к познанию окружающего мира, что положительно сказывается на их продуктивно-изобразительной деятельности и отношении к занятиям. Описание обучающих игр, используемых при проведении учебных занятий по дополнительной общеразвивающей программе «Дизайн как профессия», представлено в методической разработке «Игровые технологии на занятиях по ДОП «Дизайн как профессия», вошедшей в состав комплекта.

Во время занятий проводятся ролевые учебные игры, в которых учащиеся примеряют на себя роль профильных специалистов (дизайнер, заказчик, исполнитель), что в последующем поможет максимально быстро и безболезненно адаптироваться к трудовым реалиям после окончания вуза. Такая ролевая учебная игра представлена в методической разработке открытого занятия по теме «Ландшафтный дизайн» и в конспекте открытого занятия «Коллаж в Ps Photoshop «Я идеал».

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ОСВОЕНИЮ ПРОГРАММЫ В РАМКАХ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ МАРШРУТОВ

В коллективе ведется работа, направленная на решение одной из приоритетных задач национального проекта «Образование» — «формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, основанной на принципах справедливости, всеобщности и направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся». Для талантливых детей разрабатываются индивидуальные маршруты освоения образовательной программы, которые развивают интерес к предмету, помогают развить творческий потенциал, формируют нестандартный подход к реализации задач, умение критически оценивать результаты работы, мобильно реагировать на необходимые изменения. Индивидуальный маршрут освоения образовательной программы позволяет более эффективно управлять развитием и обучением ребенка, давая ему возможность максимально реализовать потенциал и достичь важных для него целей при выборе профессии.

В процессе освоения дополнительной общеразвивающей программы «Дизайн как профессия» ученики смогут примерить на себя роль наставника и наставляемого. В коллективе разрабатывается индивидуальный маршрут наставничества по принципу «ученик-ученик». Наставляемые получают уникальную возможность ускоренной адаптации к изучению программы, возможность перенять опыт старших товарищей. Это позволяет в кратчайшие сроки получить промежуточный результат изучения графических программ — готовые контрольные работы, а также полноценное участие в конкурсах. Наставляемые успешно и в кратчайшие сроки адаптируются к учебному процессу, показывают хорошие результаты. Однозначно можно назвать модель наставничества «ученик-ученик» удачным новаторским проектом, уже принёсшим положительные результаты. В результате наставничества сократилось затрачиваемое время на выполнение конкурсных работ, увеличилась результативность участия в конкурсах. Материалы наставничества представлены в методической разработке «Педагогическое сопровождение наставничества в детском коллективе по модели «ученик-ученик».

В результате прохождения индивидуального маршрута освоения образовательной программы выпускники объединения ежегодно поступают в средние профессиональные и высшие образовательные учреждения (Колледж технологии, моделирования и управления, Институт дизайна пространственной среды, СПб ГУТ им. М. А. Бонч-Бруевича и др.).

ДИДАКТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Для успешной реализации программы и качественного проведения мероприятий разработан комплект дидактических материалов, который является важнейшим инструментом достижения поставленных целей программы в развитии социально активной личности, имеющей потребность в творческой самореализации, посредством приобщения к искусству графического дизайна. Материалы представлены на сайте программы «Дизайн как профессия». Сайт разработан в помощь учащимся и состоит из трёх тематических блоков: «Illustrator», «PS Photoshop», «3D Max».

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Комплект программно-методических материалов дополнительной общеразвивающей программы «Дизайн как профессия»

включает в себя систему оценочных материалов — диагностический инструментарий для выявления, фиксации и предъявления результатов обучения. Комплект диагностического инструментария позволяет замерить предметные, метапредметные и личностные результаты учащихся, приобретаемые в ходе освоения программы; зафиксировать и оценить результаты участия каждого учащегося в конкурсных мероприятиях различного уровня; выявить уровень удовлетворенности учащихся процессом обучения по программе.

Педагогом ежегодно проводится мониторинг, в ходе которого отслеживается результативность освоения программы по следующим показателям:

- достижение планируемых результатов освоения программы;
- презентация результатов на разных уровнях — от районного до всероссийского;
- наличие участников, призеров и победителей районных, городских, региональных, всероссийских конкурсных мероприятий;
- уровень удовлетворенности учащихся процессом обучения.

Для определения результатов освоения учебного материала программы «Дизайн как профессии» проводятся входной, текущий, промежуточный и итоговый контроль.

При поступлении на обучение по программе проводится входной контроль, который направлен на выявление творческого потенциала кандидата. Для поступающих в учебные группы всех годов обучения (с первого по пятый) предусмотрен входной контроль единого образца. Входной контроль необходим для исключения детей, которые не владеют предрасположенностью к освоению художественных и графических программ, а также для дифференциации поступающих по их уровню подготовки и предрасположенности к обучению по учебной программе «Дизайн как профессия». Для входного контроля используется «Тест креативности Торренса. Диагностика творческого мышления» и «Тест дивергентного (творческого) мышления».

Текущий контроль проводится в течение учебного года по окончании освоения тем, разделов. В процессе его проведения выявляется степень усвоения учащимися нового материала, отмечаются типичные ошибки, ведется поиск способов их предупреждения и исправления. Формы проведения: практическое задание, тестовое задание.

Промежуточный контроль (промежуточная аттестация) проводится по окончании каждого года обучения. Выявляется уровень соответствия полученных результатов за учебный год планируемым результатам в форме презентации проекта.

Итоговый контроль проводится в конце всего срока обучения. Форма проведения: защита проекта.

Для каждого вида контроля разработаны контрольно-измерительные материалы, позволяющие оценить достижение учащимися результатов на различных этапах обучения, критерии, показатели и параметры оценивания, формы фиксации результатов (Диагностическая карта освоения дополнительной общеразвивающей программы).

Важной составляющей системы контроля является диагностика развития личностных качеств и формирования метапредметных компетенций учащихся. Данная диагностика проводится в форме наблюдения за учащимися в педагогической и жизненной ситуациях, в общении со сверстниками, с педагогами и другими людьми, беседы с родителями. Результаты фиксируются в Диагностической карте освоения дополнительной общеразвивающей программы.

В течение всего срока обучения ведется учет результатов участия каждого учащегося в конкурсных мероприятиях различного уровня.

В комплекте представлено описание мониторинга оценивания образовательных достижений учащихся, дающее возможность подробно ознакомиться с контрольно-измерительными материалами, критериальным аппаратом оценивания, формами фиксации результатов.

С целью определения уровня удовлетворенности учащихся процессом обучения по программе проводится изучение и учет мнения учащихся. В конце учебного года проводится мониторинг удовлетворенности детей качеством предоставляемых услуг по дополнительной общеразвивающей программе «Дизайн как профессия». По результатам мониторинга можно сделать вывод об удовлетворенности качеством предоставляемых услуг. Оценивая качества педагога, ребята на первое место ставят доброжелательность. Так же отмечают, что педагог — интересный человек, умеет заинтересовать, справедлив, способен понять. Если проанализировать ответы учащихся на вопрос «Чем определяется твое желание заниматься по программе?», то можно отметить,

что: учащиеся идут на занятия, потому что «им нравится педагог», они ему «доверяют», на следующем месте — «интерес к объединению». Большинство учащихся отмечают, что «обучение по программе помогает получить опыт общения со сверстниками, найти друзей, приобрести практические умения, расширить кругозор».

В комплект вошли материалы мониторинга удовлетворенности детей качеством предоставляемых услуг по дополнительной общеразвивающей программе «Дизайн как профессия», в которых представлены анкеты для учащихся и результаты анкетирования.

Оценочные материалы позволяют оценить эффективность реализации образовательной программы, определить уровень теоретической подготовки и степень сформированности практических умений и навыков учащихся, отследить динамику учебных достижений, соотнести прогнозируемые и фактические результаты освоения программы, скорректировать образовательную деятельность в соответствии с полученными результатами.

**ОБЩЕСТВЕННО-ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ПРИЗНАНИЕ
ЭФФЕКТИВНОСТИ РЕАЛИЗАЦИИ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ
«ДИЗАЙН КАК ПРОФЕССИЯ»**

Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн как профессия» не раз получала высокую оценку в профессиональных и общественных кругах.

В 2023 году творческому объединению «Дизайн как профессия» присвоено звание «Образцовый детский коллектив Санкт-Петербурга». Это высокое звание коллектив получил за своеобразие и самобытность, поддержку и сохранение традиций, высокий уровень образовательной деятельности.