

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Юбилейная средняя общеобразовательная школа»

Принята на заседании
педагогического совета
Протокол №5 от 15.05 2024



Утверждено:
Директор МБОУ «Юбилейная СОШ»
Измайлова Е.А.
Приказ №116 от 22 мая 2024

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

3D Home
технической направленности

Возраст обучающихся 10-12 лет

Срок реализации 1 год

Составитель :Максимова Вероника Сергеевна
педагог дополнительного образования

Пирогово 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная программа «3D Home» является программой технической направленности и реализуется для учащихся в рамках реализации профориентационной работы со школьниками среднего звена.

Образовательные курсы для детей школьного возраста по 3D-моделированию отличаются широтой мета предметных связей информационных технологий с различными науками, позволяют ребенку развивать свои интеллектуальные, творческие способности, стать востребованными специалистами в будущем. Учащиеся со школьной скамьи могут овладевать основами компьютерного 3D-моделирования, а полученные знания и навыки формируют «билет в будущее» ребенка и составляют «багаж» его профессиональной деятельности.

Программа разработана в соответствии с действующим законодательством, уставом и нормативно-правовыми документами учреждения, а также нормативно-правовой базой.

Направленность.

Техническая.

Уровни усвоения.

Программа рассчитана на усвоения программы «Базового» уровня.

Актуальность программы.

Возросшие требования к уровню профессиональной подготовленности кадров актуализируют проблемы профессиональной ориентации молодежи.

Люди, правильно сделавшие свой выбор и работающие с удовольствием в той или иной сфере, показывают высокую производительность труда, являются востребованными специалистами.

Дополнительная общеобразовательная программа «3D Home» даст возможность учащимся осваивать и применять перспективные профессиональные компетенции в области дизайна интерьера.

Отличительные особенности.

Отличительной особенностью программы является формирование у учащихся способностей к адаптации в современном информационном мире, а образовательная программа для детей среднего школьного возраста по 3D-моделированию отличается широтой мета предметных связей информатики с различными науками, позволят ребенку развивать свои интеллектуальные, творческие способности, стать востребованным специалистом в будущем.

Новизна программы.

Реализация дополнительной общеобразовательной программы для учащихся среднего школьного звена в области 3D - моделирования» в области предпрофильного обучения рассматривается впервые. Обучение работе с такими программами, как 3D Home, Room Planner, дают возможность школьникам воплощать в жизнь свои конструкторские замыслы и идеи, развивать творческие представления и способности в школе и дома.

Педагогическая целесообразность.

Педагогическая целесообразность дополнительной образовательной общеразвивающей программы вытекает из интеграционного подхода к подаче и проработке учебного материала в рамках программы. Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «3D HOME» содержит 2 содержательные линии, проходящие через все темы курса: информационно-познавательную и технологическую.

Информационно-познавательная линия формирует у учащихся системно-информационную картину в области дизайна интерьера, рассматривающую функционирование систем различной природы на основе получения, преобразования и целенаправленного использования информации.

Технологическая линия формирует навыки использования цифровых информационных ресурсов, а также получения навыков работы в программах. Элементы каждой из линий могут присутствовать в материалах одного занятия.

Содержание программы предполагает концентрический принцип обучения, позволяет выстроить образовательный процесс от простого к сложному, избежать монотонности в изучении принципов планирования жилого помещения. Объекты труда подобраны таким образом, чтобы каждый обучающийся ребенок мог проявить свою индивидуальность.

Адресат программы 10-12 лет.

В группы принимаются все желающие, имеющие первоначальные компьютерные знания.

Занятия строятся соответственно возрастным особенностям: определяются методы проведения занятий, подход к распределению заданий, организуется коллективная и индивидуальная работа, планируется время для теоретических и практических занятий. Каждое занятие включает в себя элементы теории, практики, демонстрации наглядного материала.

Практическая значимость программы

Предлагаемая программа имеет системно-информационный характер, направлена на формирование системно-информационного взгляда на мир дизайна интерьера, включающего абстрагирование, моделирование, логическое мышление, а также навыков владения компьютером на уровне "грамотного пользователя".

Преимственность программы

В содержании программы прослеживается взаимосвязь со школьными предметами: История- история развития дизайна, особенности дизайна интерьера в России и за рубежом.

Изобразительное искусство- стиль, цветовое решение, композиция.

Информатика- владение навыками ПК, работа с компьютерными программами.

Математика – измерение площади, периметра жилых помещений.

Объём программы

Объём программы - 72 часа.

Срок освоения программы

Срок реализации программы - 1 год.

Особенности реализации образовательного процесса, формы организации образовательного процесса

Для организации деятельности детей на занятии применяются следующие формы: групповая, индивидуальная, подгрупповая работа.

Возможны следующие формы проведения занятий: комбинированное, практическое, самостоятельная работа, конкурс, консультация, соревнования, учебно-исследовательские конференции и др.

Традиционная модель реализации программы представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного или нескольких лет обучения в одной образовательной организации.

Форма организации – объединение.

При реализации программы «3D HOME» могут быть использованы дистанционные технологии. В дистанционном формате может реализовываться не вся программа, а только её часть.

(Особенности организации образовательного процесса для учащихся с ОВЗ определяются с учетом рекомендаций ПМПК, психолого-педагогических особенностей обучающихся и их особых образовательных потребностей).

Организационные формы обучения.

Формы организации образовательного процесса предполагают проведение коллективных занятий (всей группой 10-12 человек), малыми группами (3-5 человек) и индивидуально. Формы проведения занятий: комбинированное занятие, практическое занятие, игра и др.

Формы обучения.

Основная форма обучения – очная.

Основной формой обучения в дополнительном образовании является ЗАНЯТИЕ.

При переходе на дистанционное обучение могут быть использованы такие формы обучения:

- онлайн-занятия;
 - чат-занятия;
 - выполнение обучающимися электронных заданий для самостоятельной работы.
- Язык обучения. Русский.

Режим занятий

Занятия по программе проходят 1 раз в неделю, 2 занятия по 40 минут с 10-ти минутным перерывом. Общее количество часов в год составляет 72 часа.

Цель программы: обеспечение необходимых условий для личностного развития, профессионального самоопределения учащихся в сфере технического дизайна.

Задачи программы:

- познакомить и изучить дизайн помещений и интерьера посредством 3D-моделирования;
- сформировать навыки работы с программами трехмерной графики;
- помочь овладение техникой 3D - моделирования»;
- создать творческие индивидуальные смысловые работы и сложные многофункциональные изделия;
- развить деловые качества: самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;

Учебный план

№ п/п	Раздел	Количество часов			
		Всего	Теория	Практика	Контроль (форма)
1.	Введение в дизайн интерьера.	18	8	10	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
1.1	История стилей				
1.2	Профессиональная графика				
1.3	Композиция				
1.4	Колористика				
1.5	Эргономика жилого пространства				
1.6	Оформление чертежей				
2.	Приёмы работы в Room Planner	10	6	4	Педагогическое наблюдение, опрос.
	Приёмы работы в 3D Home				
2.1	Обзор и характеристики графических программ				
2.2	Назначение, свойства, возможности графических программ				
2.3	Работа на компьютере в графических программах. Построение объемных предметов.				
2.4	Наложение текстур, фактур. Работа с освещением. Построение интерьера в графических программах.				
2.5	Функции программы. Рабочая среда. Что такое проект помещения.				
3.	Создание интерьера комнаты по предложенному типовому образцу.	20	4	16	Оформление презентации и представление своей работы в группе.
4.	Создание индивидуального проекта жилой комнаты.	20	4	16	
5.	Подведение итогов	2	0	2	
6.	Защита проектов.	2	0	2	Защита проектов.
	Итого	72	22	50	

Содержание программы

«Введение в дизайн интерьера».

Раздел введение включает в себя основные фундаментальные знания, которые необходимо изучить для создания «Дизайн-проектов».

Содержание раздела:

- История стилей:

Чистых стилей в архитектуре нет, все они существуют одновременно, дополняя и обогащая друг друга. Стили не сменяются механически один другим, они не устаревают, не возникают ниоткуда и не исчезают бесследно. В любом из них есть что-то от предшествующего и будущего стиля.

- Профессиональная графика:

Линии чертежа, их назначение. Плоскостные и объемные фигуры в пространстве. Масштаб и детализация. Построение проекций.

- Композиция:

Архитектурная композиция, их виды и схемы композиции интерьера.

- Колористика:

Гармоничное сочетание цветов. Цветовой круг Иттена. Определение гармоний по схемам.

- Эргономика жилого пространства:

Каждый из нас индивидуален и имеет личные пристрастия и требования к окружающим предметам. Некоторые отдают предпочтение таким характеристикам, как качество и функциональность, другие выбирают окружение по стоимости его составляющих, а для остальных главное – стиль и оригинальность. Но есть среди вещей определённые способности, которым многие отдают предпочтение сами того не подозревая. Ведь каждый человек желает чувствовать себя комфортно, испытывать как физическое, так и духовное удобство. Известно, что подобные чувства может обеспечить собственный дом, который способен укрыть от суеты и защитить от агрессии современного мира.

Эргономика — это наука, изучающая различные предметы, находящиеся в непосредственном контакте с человеком в процессе его жизнедеятельности. Основной её задачей является разработка формы и оптимального расположения предметов, которые были бы максимально удобными для человека при их использовании.

- Оформление чертежей:

Последовательность работы над созданием интерьера. Составные части и функции интерьера. Интерьер комнаты. Основы черчения (обмерочный чертеж, ситуационный план, масштаб, условные обозначения на чертежах...) Примеры выполнения интерьера.

Приёмы работы в 3D Home

Приёмы работы в Room Planner

- Обзор и характеристики графических программ.

- Назначение, свойства, возможности графических программ.

- Работа на компьютере в графических программах. Построение объемных предметов.

- Наложение текстур, фактур. Работа с освещением. Построение интерьера в графических программах.

- Функции программы. Рабочая среда. Что такое проект помещения.

Управление рабочими окнами проекта. Создание основы, стен, колонн. Добавление объектов в план. Работа с окном «Библиотека объектов».

Теоретическая часть.

Раздел включает в себя основные фундаментальные знания, которые необходимо изучить для создания «Дизайн-проектов».

Учащиеся познакомятся со следующими темами, которые важны для получения практических навыков в области дизайна интерьера: история стилей, профессиональная

графика, композиция, колористика, эргономика жилого пространства, основы работы в программах 3D Home, Room Planner.

Практическая часть.

В практической части раздела учащиеся освоят последовательность работы над созданием интерьера. Составные части и функции интерьера.

- Работа на компьютере в графических программах. Назначение, свойства, возможности графических программ. Построение объемных предметов. Наложение текстур, фактур. Работа с освещением. Построение интерьера в графических программах.

Познакомятся с основами черчения в графических программах (обмерочный чертеж, ситуационный план, масштаб, условные обозначения на чертежах).

Раздел «Создание интерьера комнаты по предложенному типовому образцу».

Учащиеся создадут проект комнаты по типовому образцу. Повторяя и углубляя полученные знания из первого раздела.

Последовательность работы над созданием интерьера позволит учащимся детально изучить все этапы проработки создания предметов интерьера посредством программы.

Теоретическая часть.

В разделе «Создание интерьера комнаты по предложенному типовому образцу» будет предложен типовой проект помещения, который учащиеся будут воспроизводить в своих проектах. Теоретические знания помогут систематизировать и проработать весь материал, полученный в первом разделе.

Практическая часть.

Учащиеся создадут собственный проект комнаты по типовому образцу. Повторяя и углубляя полученные практические знания из первого раздела.

«Создание индивидуального проекта жилой комнаты».

В этом разделе учащимся предстоит самостоятельно сделать выбор объекта для проектирования, сбор информации, проведение исследования. Разработка необходимой документации. Выполнение планировки помещения, выбор отделочных материалов, подбор мебели, оборудования. Выполнение итогового проекта, анализ получившегося результата. Итоговым результатом учащиеся выходят на защиту своих дизайн-проектов интерьера. Презентация проектов и их защита. Комиссии будет представлен проект в виде стендового макетирования, папки с чертежами и презентация разработки проекта.

Учащиеся смогут воплотить в реальность все свои самые креативные и творческие замыслы. Практически познают профессию «Дизайнер интерьеров». Приобретут профессионально важные качества: креативность, техническое мышление, художественный вкус, специализация. Представят портфолио по итогу окончания общеобразовательной программы обучения.

Теоретическая часть.

В этом разделе учащимся предстоит самостоятельно сделать выбор объекта для проектирования, сбор информации, проведение исследования. Разработка необходимой документации. Выполнение планировки помещения, выбор отделочных материалов, подбор мебели, оборудования.

Практическая часть.

Учащиеся смогут воплотить в реальность все свои самые креативные и творческие замыслы. Практически познают профессию «Дизайнер интерьеров». Выполняют разработку необходимой документации. Выполнение планировки помещения, выбор отделочных материалов, подбор мебели, оборудования.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

предметные:

- владение умением строить трехмерные модели;
- владение навыками использования систем трехмерного моделирования и их интерфейса, применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных и коллективных проектов, а в дальнейшем для освоения профессий, востребованных на рынке труда;

метапредметные:

- сформированный опыт применения технологических знаний и умений в самостоятельной деятельности на практике;

личностные:

- раскрытый интеллектуальный и творческий потенциал учащихся.

Планируемые результаты программы по разделам.

Раздел «Введение в дизайн интерьера. Приёмы работы в 3D Home, Room Planner

Учащийся:

- познакомится с основными фундаментальными знаниями, которые необходимо изучить для создания «Дизайн-проектов»:

- История стилей;
- Профессиональная графика;
- Композиция;
- Колористика;
- Эргономика жилого пространства;
- Оформление чертежей;
- Основы работы в программах 3D Home, Room Planner

Раздел «Создание интерьера комнаты по предложенному типовому образцу».

Учащийся:

- создаст проект комнаты по типовому образцу. Повторяя и углубляя полученные знания из первого раздела.
- детально изучит все этапы проработки создания предметов интерьера посредством программы 3D Home, Room Planner

Раздел «Создание индивидуального проекта жилой комнаты».

Учащийся:

- самостоятельно сделает выбор объекта для проектирования;
- разработает необходимую документацию (выполнение планировки помещения, выбор отделочных материалов, подбор мебели, оборудования)
- выполнит итоговый проект.

Итоговым результатом учащиеся выходят на защиту своих дизайн-проектов интерьера. Презентация проектов и их защита. Комиссии будет представлен проект в виде стендового макетирования, папки с чертежами и презентация разработки проекта.

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения занятия (план)	Дата проведения занятия (факт)
1	Введение в дизайн интерьера.	18		
1.1	История стилей	2	5.09.24	
1.2	Профессиональная графика	2	12.09.24	
1.3	Композиция	2	19.09.24	
1.4	Колористика	2	26.09.24	
1.5	Эргономика жилого пространства	10	03.10.24-24.10.24	
2.	Приёмы работы в 3D Home Приёмы работы в Room Planner	10		
2.1	Обзор и характеристики графических программ	2	31.10.24	
2.2	Назначение, свойства, возможности графических программ	2	7.11.24	
2.3	Работа на компьютере в графических программах. Построение объемных предметов.	2	14.11.24	
2.4	Наложение текстур, фактур. Работа с освещением. Построение интерьера в графических программах.	2	21.11.24	
2.5	Функции программы. Рабочая среда. Что такое проект помещения.	2	28.11.24	
3.	Создание интерьера комнаты по предложенному типовому образцу.	20	5.12.24-13.02.25	
4.	Создание индивидуального проекта жилой комнаты.	20	20.02.25-24.04.25	
5.	Подведение итогов	2	15.05.25	
6.	Защита проектов.	2	22.05.25	
	Итого	72		

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Кадровое обеспечение

Реализует дополнительную общеобразовательную общеразвивающую программу педагог дополнительного образования, учитель изобразительного искусства и технологии.

Материально-техническое обеспечение.

Сведения о помещении - учебный кабинет.

Учебное помещение соответствует требованиям санитарных норм и правил, установленных Санитарными правилами (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 N 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи").

Перечень оборудования учебного кабинета:

- доска;
- проектор;
- компьютеры;
- шкафы для наглядных пособий;
- ученические столы;
- полки для работ и методической литературы.
- бумага формата А-3 для рисования и черчения;
- кисти синтетические плоские и круглые «пони» разных размеров;
- краски гуашевые, акриловые, акварельные;
- мелки восковые, пастель, цветные и простые карандаши;
- декоративная бумага, картон простой и цветной, фломастеры;
- клей ПВА, клей карандаш;
- ножницы;

Каждый учащийся должен быть обеспечен учебным местом, за которым ему удобно выполнять основные учебные действия: читать, писать, рисовать, вырезать, наклеивать;

Учебный кабинет должен быть укомплектован так, чтобы во время проектной деятельности учащимся было удобно перемещаться по кабинету, пересаживаться, собираться в группы;

Каждый учащийся на каждом занятии должен быть обеспечен компьютерным рабочим местом.

Техническое оснащение:

9 комплектов автоматизированного рабочего места ученика и 1 комплект автоматизированного рабочего места педагога по следующим позициям:

- Системный блок;
- Монитор;
- Клавиатура;
- Мышь.

- Выход в Интернет (выход в открытое информационное пространство сети Интернет - только для педагога учреждения, для учащихся — всё подготовлено педагогом);

- Все компьютеры класса должны быть включены в локальную сеть и иметь (локальный) доступ к серверу;

- Учебный кабинет должен быть оборудован мультимедийным проектором и экраном, и возможностью проводить демонстрации напрямую с компьютера педагога на экран;

Программное обеспечение:

- 3D Home;
- Room Planner;

- Microsoft PowerPoint.

Методическое обеспечение программы:

- теоретический, лекционный материал;
- презентации к занятиям по темам;
- библиотечный фонд (справочные и периодические издания по профилю);
- ресурсы интернет.

Дидактический материал:

- иллюстративный материал по истории дизайна;
- цветовой круг;
- готовые планы жилых помещений;
- карточки – задания;
- наглядные пособия.

**ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ /КОНТРОЛЯ
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ**

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: материал анкетирования и тестирования, фото, отзыв детей и родителей, грамота, диплом, итоговый проект и др.

Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Начальный контроль		
В начале учебного года	Определение уровня развития подростков, их творческих способностей.	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
Текущий контроль		
В течение всего учебного года	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности подростков к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос.
Итоговый контроль		
В конце учебного года или курса обучения	Определение изменения уровня развития подростков, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование учащихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Оформление презентации и представление своей работы в группе. Защита проектов.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

При реализации программы используются современные образовательные технологии:

1. **Проектное обучение** — это исследовательский метод, ориентированный на выявление новых коллективных форм образовательной деятельности в развивающем обучении и нацеленный на активизацию творческих возможностей личности. В полной форме работа над проектом проходит 6 стадий: подготовка, планирование, исследование, выводы, представление или отчет, оценка результата и процесса. Педагог выступает в роли куратора или консультанта, корректирует весь процесс, поддерживает непрерывную обратную связь.

2. **Технология личностно-ориентированного обучения** - организация воспитательного процесса на основе глубокого уважения к личности ребёнка, учёте особенностей его индивидуального развития, отношения к нему как к сознательному, полноправному и ответственному участнику образовательного процесса. Это формирование целостной, свободной, раскрепощённой личности, осознающей своё достоинство и уважающей достоинство и свободу других людей.

3. **Игровые технологии** (ролевые, деловые и другие виды обучающих игр).

4. **Информационные технологии** - все технологии, использующие специальные технические информационные средства: компьютер, аудио-, видео- средства обучения.

5. **Технология мастерских** - при помощи которой формируются основы художественных представлений и художественных практических знаний обучающихся, и способствует эффективному развитию умений в работе с материалом. Центральное место на занятиях отводится практической, индивидуальной и самостоятельной работе, а также взаимопомощи воспитанников с разным уровнем обучения).

6. **Технологии сотрудничества** реализуют равенство, партнерство в отношениях педагога и ребенка. Педагог и учащиеся совместно вырабатывают цели, содержание, дают оценки, находясь в состоянии сотрудничества, сотворчества.

7. **Технология развивающего обучения** — это такое обучение, при котором главной целью является не только приобретение знаний, умений и навыков, сколько создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств и отношений между людьми, при котором учитываются и используются закономерности развития, уровень и способности индивидуума. Под развивающим обучением понимается новый, активно-деятельный способ обучения, идущий на смену объяснительно-иллюстративному способу.

8. **Здоровьесберегающие технологии** - создание комплексной стратегии улучшения здоровья обучающихся, разработка системы мер по сохранению здоровья детей во время обучения и выработка знаний и навыков, которыми должен овладеть обучающийся.

Использование перечисленных выше технологий характеризует целостный образовательный процесс детского объединения и является формой организации творчества детей, где каждый ребенок не только обеспечивается полной свободой творческой инициативы, но и нуждается в продуманной стратегии, отборе средств выражения, планировании деятельности.

Формы организации образовательного процесса:

Методы изучения предмета.

- а) объяснительно-иллюстративный;
- б) репродуктивный;
- в) проблемное изложение изучаемого материала;
- г) частично-поисковый;
- д) исследовательский метод.

Педагогические условия и средства реализации стандарта (формы, типы занятий и методы обучения).

Формы обучения.

Программой предусматриваются фронтальная, групповая, индивидуальная и самостоятельная формы обучения:

* **Фронтальная форма** организации учебной деятельности применяется тогда, когда все ученики одновременно выполняют общую для всех работу - во время теоретической части занятия, воспринимая новую информацию,

сопровождается репродуктивными и творческими заданиями, и может быть реализована в виде информационного и объяснительно-иллюстративного изложения.

* **Индивидуальная форма** обучения предполагает, что каждый ученик получает для самостоятельного выполнения задание, специально для него, подобранные в соответствии с его подготовкой и возможностями, как индивидуальными, так и психологическими особенностями. Данная форма применяется параллельно с другими формами проведения занятия в виде индивидуальных консультаций для: детей, идущих впереди программы.

* **Групповая форма** работы учащихся на занятиях наиболее целесообразна при проведении практических работ при решении творческих и дизайнерских задач. В ходе такой работы максимально используются коллективные обсуждения результатов, взаимные консультации.

* **Самостоятельная работа** на занятии представляет собой форму проявления соответствующей деятельности: мышления и творческого воображения при выполнении учащимся учебного задания. Данная работа проходит по уровням продуктивной деятельности учащихся: копирующие действия, репродуктивная деятельность, продуктивная деятельность, и самостоятельная деятельность по переносу знаний при решении задач в совершенно новых ситуациях (при разработке новых дизайн-проектов).

Только в сочетании с другими формами обучения учащихся на занятии - фронтальной и индивидуальной, и практической - групповая форма организации работы учащихся дает ожидаемые положительные результаты.

Типы занятий:

- теоретические занятия;
- практические занятия;
- рефлексия (повторения, закрепления знаний и выработки умений)
- комбинированное занятие;
- мастер-классы для детей;
- контроль умений и навыков.

Методы обучения:

Методы, в основе которых лежит способ организации занятия:

1. Словесные методы обучения:
 - a. устное изложение;
 - b. беседа;
2. Наглядные методы обучения:
 - a. показ материалов на компьютере;
 - b. работа по образцу и др.
3. Практические методы обучения:
 - a. тренировочные упражнения, выполнение практических заданий;
 - b. лабораторные работы и др.

Методы, в основе которых лежит **уровень деятельности детей:**

1. Объяснительно-иллюстративные методы обучения.
2. Репродуктивные методы обучения.
3. Частично-поисковые методы обучения.

Методы организации и осуществления учебно-познавательной деятельности:

1. Словесные, наглядные, практические.
2. Индуктивные, дедуктивные.
3. Репродуктивные, проблемно-поисковые.
4. Самостоятельные, несамостоятельные.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности:

1. Стимулирование и мотивация интереса к изучению.
2. Стимулирование долга и ответственности в изучении.

Методы контроля и самоконтроля за эффективностью учебно-познавательной деятельности:

Знания, умения и навыки по моделированию предметов интерьера оцениваются разными способами. Так, требования «понимать» и «знать» оцениваются обычно в ходе устного опроса и с помощью тестирования. Требования «уметь» - посредством выполнения практических заданий, упражнений на компьютере в специальных программах либо в альбоме для зарисовок предметов интерьера. В процессе компьютерного практикума вырабатываются навыки владения компьютером, умение моделировать предметы интерьера и объекты жилых пространств.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель: создание мотивационной образовательной среды для развития у обучающихся личностных качеств, творческого мышления и активного, продуктивного взаимодействия с помощью оформления школьных мероприятий.

Задачи:

1. Создать условия для активного и полезного взаимодействия школы и семьи по вопросам воспитания учащихся.
2. Расширение кругозора, интеллектуальное развитие, на улучшение усвоения учебного материала.
3. Сформирование у детей гражданско-патриотического сознания.
4. Выявить и развить творческие способности обучающихся путем создания творческой атмосферы; совместной творческой деятельности педагогов, учащихся и родителей.

Ожидаемые результаты:

- овладение обучающимися навыками творческой, организаторской работы;
- приобретение лидерских качеств;
- повышение уровня культуры общения, взаимопонимания;
- повышение эффективной занятости детей во внеурочной деятельности.

Календарный план воспитательной работы

№п/п	Мероприятие	Воспитательные задачи, решаемые в ходе мероприятия	Сроки проведения	Примечание
1	День Учителя	Создание условий для активного и полезного взаимодействия школы и	Октябрь	Оформление интерьера школы

		семьи по вопросам воспитания учащихся.		
2	Новый год	Создание условий, направленных на формирование нравственной культуры, расширение кругозора, интеллектуальное развитие, на улучшение усвоения учебного материала.	Декабрь	
3	8 марта, 23 февраля	Формирование у детей гражданско-патриотического сознания.	Март, февраль	
4	День кружковца	Выявление и развитие творческих способностей, обучающихся путем создания творческой атмосферы; совместной творческой деятельности педагогов, учащихся и родителей.	Апрель	

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

для педагогов

- 1.Адриан Форти «Объекты Желаний Дизайн и общество с 1750 года», Издательство «Студии Артемия Лебедева», 2021 г., 456 с.;
- 2.Александр Лаврентьев «История дизайна: Учебное пособие», Издательство: Гардарики, 2007 г., 303 с.;
- 3.Джон Пайл «Дизайн интерьеров. 6000 лет истории», издательство: АСТ, Астрель, 2014 г. 464 с. ISBN 1-85669-418-6;
- 4.Иттен Иоханнес «Искусство цвета», 2018 г.в., количество страниц: 96 с. ISBN 978-5-94056-042-5;
- 5.Филл Шарлотта, Филл Питер «История дизайна», издательство «КоЛибри»2021, 512 с.

для родителей

- 1.Дмитриев Борис Степанович "Магия цвета. Искусство сочетания оттенков в дизайне интерьера", издательство: Эксмо, 2023 г., 192 с.
2. Норман Дональд А. «Дизайн привычных вещей», Издательство: Манн, 2013 г. ISBN:978-5-91657-625-2.

для учащихся

1. Бейти П. «Анатомия цвета. Об истории красок и цветовых решениях в интерьере», издательство: Манн, Иванов и Фербер, 2020 г. ISBN 978-5-00146-326-9, 352 с.;
2. Норман Дональд А. «Дизайн привычных вещей», Издательство: Манн, 2013 г. ISBN:978-5-91657-625-2;
3. Филл Ш., Филл П. «История дизайна», издательство: КоЛибри, 2020г., 512с.