

ГБУ ДО «МОЛОДЕЖНЫЙ ТВОРЧЕСКИЙ ФОРУМ КИТЕЖ ПЛЮС»

ПРИНЯТО
на педагогическом совете
ГБУ ДО
«Молодежный творческий Форум
Китеж плюс»
Протокол № 1
От «31» 08 2018 г



УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБУ ДО
«Молодежный творческий Форум Китеж плюс»
Кендыш И.А.
Приказ № _____
от «31» 08 2018 г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

**«СТУДИЯ 3D МОДЕЛИРОВАНИЯ
«СФЕРА»**

Возраст обучающихся – 12 – 17 лет.

Срок реализации – 3 года.

Разработчик:
педагог дополнительного образования:
Шиян Анастасия Анатольевна

Санкт-Петербург
2018

Пояснительная записка.

Направленность — техническая.

Актуальность программы

На сегодняшний день, 3D-моделирование — одно из популярных направлений современного компьютерного творчества. Специалисты, обладающие необходимыми знаниями в этой сфере нужны в рекламе, в кино, на телевидении, при разработке компьютерных игр, в сайтостроении — везде, где нужно что-либо визуализировать. Успешное освоение обучающимся данной программы может стать первым шагом к освоению интересной перспективной профессии.

На занятиях обучающиеся знакомятся со сферами и способами применения трехмерной графики, учатся создавать собственные трехмерные объекты (предметы, персонажи, составлять композиции из них). Постепенно ребята знакомятся с правилами 3D-моделирования, приобретают навыки работы в различных графических редакторах, учатся применять теоретические знания на практике.

Занятия в студии помогут сформировать навыки художественного конструирования и макетирования, изучение основ дизайна разовьет эстетический вкус, практические упражнения разовьют творческое воображение и техническое мышление обучающихся, а задания на самостоятельную работу помогут повысить творческую активность. Таким образом, на занятиях созданы условия для развития личности учащегося, развитие мотивации учащегося к познанию и творчеству.

Отличительная особенность программы

- Программа разнообразна по темам, которые ориентированы не только раскрытие обучающимся понимания возможностей использования 3d-графики, но и развитие творческих способностей, эстетическое развитие;
- Задания как индивидуальные, так и групповые, что помогает сформировать навыки осуществления совместной деятельности, учит договариваться о распределении функций и ролей;
- Формы занятий включают в себя не только занятия в учебном кабинете, но и выездные занятия. Выезды позволяют подробнее познакомиться со строением объектов и живых существ, получить теоретические знания о мировой художественной культуре через изучение достопримечательностей Санкт-Петербурга;
- В учебный план включены темы, в ходе которых обучающиеся подготавливают работы для ряда городских конкурсов, регулярно проходящих в Санкт-Петербурге с целью создания портфолио.

Адресат программы- учащиеся в возрасте от 12 до 17 лет.

Цель и задачи программы

Цель программы — содействовать становлению профессионального самоопределения обучающихся в области компьютерной графики через ознакомление их с основами работы в одной из ее направлений.

Задачи программы обучающие:

- обучить основам создания трехмерной графики, помочь приобрести навыки работы в необходимых для ее создания компьютерных программах;
- дать представление о сферах применения трехмерной графики;
- сформировать умение планировать свою работу;
- обучить приемам и технологии изготовления несложных конструкций из бумаги.

развивающие:

- создать условия для личностного самоопределения и самореализации;

- способствовать формированию у детей художественного вкуса;
- содействие развитию у детей способностей к техническому творчеству;
- развитие умения доводить дело до конца.

воспитательные:

- воспитание чувства личной ответственности;
- развитие коммуникативных навыков, умение работать в команде;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств, потребности к творческому труду

Условия реализации программы

Условия набора и формирования групп

В начале года набираются все желающие.

Возможность и условия зачисления в группы второго и последующих годов обучения.

Зачисление в группы второго и последующих годов обучения возможно только для детей, имеющих необходимую компьютерную подготовку. Группы могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные.

Для успешной реализации программы в материально-техническом оснащении требуется:

1. Компьютеры (системный блок, монитор, клавиатура, мышь) с установленной операционной системой WINDOWS 7 и программами: программой растровой графики InkScare, программой трехмерной графики Blender, программой Pepakura, Adobe Photoshop;
2. Проектор, экран для проектора,
3. Принтер, картриджи, бумага для принтера;
4. Сканер;
5. Flash (USB-накопители),
6. Наушники, микрофон,
7. Ручки, карандаши, резинки.

Для занятий, включающих бумажное моделирование:

1. Цветная бумага разных форматов, разной плотности;
2. Клей;
3. Ножницы;
4. Карандаши, стирательные резинки;
5. Подложки для вырезания.

Особенности организации образовательного процесса

- Занятия групповые, подгрупповые, индивидуальные;
- Программа включает в себя выезды в виде экскурсий, культурно-досуговую деятельность, праздники

Планируемые результаты

Предметные результаты:

Овладение теоретическими знаниями:

- Компьютерный дизайн;
- 3d-моделирование;
- Бумажное конструирование и бумагопластика;
- Мировая художественная культура;
- Программное обеспечение.
- Художественные термины: - жанры живописи
 - Технические термины

Овладение специальной терминологией:

- Художественные термины:
 - архитектурные;

- рисование и работа с бумагой.

- Технические:

- бумажное конструирование и бумагопластика,

- 3d-моделирование,

- компьютерный дизайн.

Знание правил и алгоритмов деятельности:

- различные графические техники,

- бумажное конструирование и бумагопластика,

- алгоритмов создания бумажной модели с использованием 3d-технологий,

- работы в изучаемых компьютерных программах.

Овладение практическими умениями и навыками:

- рисование;

- работа с бумагой;

работа в компьютерных программах.

- Blender; Adobe PhotoShop

Овладение специальным оборудованием и оснащением:

умение работать с оргтехникой (использование принтера).

Овладение теоретическими знаниями:

- 3d-моделирование;

- основы фотосъемки.

Метапредметные результаты:

Овладение навыками работы с интернет-источниками:

- самостоятельный подбор референсов для выполнения практических заданий

Овладение навыками логических действий:

- обобщение;

- анализ и синтез;

- классификация.

Овладение навыками проектной деятельности:

- выбор проекта и осуществление деятельности по нему;

- самостоятельность и личная ответственность за свою работу;

- навыки планирования и контроля за достижением результатов.

Овладение навыками совместной деятельности:

- умение договариваться о распределении функций и ролей при выполнении коллективных заданий;

- умение взаимодействовать в группе;

- осознание личной ответственности за свою часть работы.

Личностные

- Формирование личностного смысла в учении и непрерывном образовании;

- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств, потребности к творческому труду.

- формирование основ экологической культуры, соответствующей современному уровню экологического мышления

**Учебный план
1 год обучения**

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Комплектование групп	4	4	-	
2.	Инструктаж по охране труда.	1	1	0	
3.	Основы рисования в программе InkScare	11	7	4	Он-лайн выставка
4.	Стили и направления в изобразительном искусстве	4	3	1	Опрос
5.	Работа с шаблонами объемных фигур	8	5	3	Он-лайн выставка
6.	Стили и направления в изобразительном искусстве	3	2	1	Опрос
7.	Основы работы в программе Blender	12	5	7	Опрос
8.	Работа над коллективным проектом	12	4	8	Конкурс
9.	Создание подарка	12	4	8	Конкурс
10.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Презентация творческих работ
11.	Инструктаж по охране труда	1	1	0	
12.	Создание макета изобретения	12	4	8	Конкурс
13.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Опрос
14.	Коллективный проект «Комната моей мечты»	12	2	10	Конкурс
15.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Опрос
16.	Создание объекта «Растение в горшке»	12	2	10	Он-лайн выставка
17.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Опрос
18.	Стили и направления в изобразительном искусстве	2	2	0	Опрос
19.	Создание объекта «Здание»	12	2	10	Он-лайн выставка
20.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Опрос
21.	Создание объекта «Животное»	7	3	4	Он-лайн выставка
22.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Опрос
23.	Создание макета на свободную тему	12	2	10	Презентация творческих работ
24.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Презентация творческих работ
	ИТОГО:	144	60	84	

2 год обучения

1.	Инструктаж по охране труда	1	1	0	
2.	Повторение пройденного материала	11	5	6	Самостоятельная работа
3.	Культурно-досуговая деятельность по теме "Основы Blender для предметного дизайна"	6	3	3	Опрос
4.	Основы Blender для предметного дизайна	8	4	4	Опрос
5.	Дизайн посуды	10	3	7	Он-лайн выставка
6.	Культурно-досуговая деятельность "День рождения МедиаХолдинга"	4	4	0	Игра-испытание

7.	Дизайн канцелярских принадлежностей	10	3	7	Он-лайн выставка
8.	Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн мебели"	4	3	1	Опрос
9.	Дизайн мебели	12	5	7	Он-лайн выставка
10.	Создание выставочного экспоната	12	4	8	Конкурс
11.	Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн новогодних украшений"	4	3	1	Опрос
12.	Дизайн новогоднего украшения	8	3	5	Конкурс
13.	Создание новогоднего видео	8	4	4	Он-лайн выставка
14.	Контрольное занятие	2	0	2	Контрольное занятие
15.	Культурно-досуговая деятельность "Новый год в МедиаХолдинге"	4	4	0	Презентация творческих работ
16.	Инструктаж по охране труда	1	1	0	
17.	Создание изобретения	11	3	8	Конкурс
18.	Дизайн игрушки	2	2	0	Он-лайн выставка
19.	Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн игрушки"	4	3	1	Опрос
20.	Дизайн игрушки	10	2	8	Он-лайн выставка
21.	Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн полиграфии"	4	3	1	Опрос
22.	Дизайн полиграфии	12	3	9	Конкурс
23.	Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн интерьера"	4	3	1	Опрос
24.	Дизайн интерьера	12	3	9	Конкурс
25.	Дизайн обуви	8	2	6	Он-лайн выставка
26.	Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн городского интерактивного объекта"	4	3	1	Опрос
27.	Дизайн городского интерактивного объекта	12	3	9	Он-лайн выставка
28.	Дизайн лавки товаров	12	2	10	Он-лайн выставка
29.	Культурно-досуговая деятельность по теме "Создание средства передвижения"	4	3	1	Опрос
30.	Создание средства передвижения	6	1	5	Он-лайн выставка
31.	Контрольное занятие	2	0	2	Контрольное занятие
32.	Культурно-досуговая деятельность "Праздник окончания учебного года в МедиаХолдинге"	4	4	0	Презентация творческих работ
	ИТОГО:	216	90	126	

3 год обучения

1.	Инструктаж по охране труда	1	1	0	
2.	Профессия "3D-моделлер"	2	2	0	Опрос
3.	Натюрморт	12	5	7	Он-лайн выставка
4.	Дизайн экстерьера	7	3	4	Он-лайн выставка
5.	Культурно-досуговая деятельность	2	2	0	Игра-испытание
6.	Архитектурный пейзаж-фантазия	12	3	9	Он-лайн выставка
7.	Интерьерный дизайн	12	2	10	Он-лайн выставка
8.	Сцена в интерьере	1	1	0	Конкурс

9.	Культурно-досуговая деятельность	2	2	0	Опрос
10.	Сцена в интерьере	10	2	8	Он-лайн выставка
11.	Культурно-досуговая деятельность	2	2	0	Опрос
12.	Интерьерные фантазии	12	3	9	Он-лайн выставка
13.	Исторический интерьер	1	1	0	Он-лайн выставка
14.	Культурно-досуговая деятельность	2	2	0	Опрос
15.	Исторический интерьер	10	3	7	Он-лайн выставка
16.	Новогодняя сцена	12	3	9	Конкурс
17.	Культурно-досуговая деятельность	2	2	0	Презентация творческих работ
18.	Инструктаж по охране труда	1	1	0	
19.	Объект в интерьере	11	4	7	Он-лайн выставка
20.	Культурно-досуговая деятельность	2	2	0	Опрос
21.	Разработка персонажа	12	4	8	Он-лайн выставка
22.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Опрос
23.	Персонаж компьютерной игры	12	4	8	Он-лайн выставка
24.	Создание простой анимации персонажа	12	5	7	Он-лайн выставка
25.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Опрос
26.	Книжная иллюстрация	12	5	7	Конкурс
27.	Культурно-досуговая деятельность	2	2	0	Опрос
28.	Копия картины	12	4	8	Он-лайн выставка
29.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Опрос
30.	Иллюстрация на свободную тему	12	2	10	Конкурс
31.	Культурно-досуговая деятельность	2	2	0	Опрос
32.	Создание анимированной сцены	12	6	6	Он-лайн выставка
33.	Создание спецэффектов в Blender	8	1	7	Он-лайн выставка
34.	Культурно-досуговая деятельность	1	1	0	Презентация творческих работ
	ИТОГО:	216	85	131	

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	01.09.	30.05.	36	144 часа	4 раза в неделю по 1 академическому часу. 1 академический час = 45 минут
2 год	01.09.	30.05.	36	216 часа	3 раза в неделю по 2 академических часа. 1 академический час = 45 минут
3 год	01.09.	30.05.	36	216 часов	4 раза в неделю по 1 и 2 академических часа. 1 академический час = 45 минут

Методические материалы.

Тема	Формы занятий	Приёмы и методы организации образовательного процесса	Учебные пособия. Дидактический материал. Информационные источники.	Техническое оснащение
1 год обучения				
Комплектование групп				
Инструктаж по охране труда	Беседа	Словесный, Объяснительно-иллюстративный		
Основы рисования в программе InkScape	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения	Бурлаков М. В. «Путеводитель по InkScape CS 2». СПб.: БХВ-Петербург, 2005 Том Фрейзер, Адам Бэнкс. «Цвет в дизайне Мастер-класс». М.: РИП-холдинг, 2012. Ann Martin. All things paper. Изд-во Turtle Publishing, 2015.	ПК, ПО InkScape, Blender, Repakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор, принтер.
Стили и направления в изобразительном искусстве	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.	
Работа с шаблонами объемных фигур	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения	Бурлаков М. В. «Путеводитель по InkScape CS 2». СПб.: БХВ-Петербург, 2005 Том Фрейзер, Адам Бэнкс. «Цвет в дизайне Мастер-класс». М.: РИП-холдинг, 2012. Ann Martin. All things paper. Изд-во Turtle Publishing, 2015. Paper Craft /ред. Gemma Fletcher. Изд-во DK Publishing, 2015. Поделки из бумаги/ Чурина Л.С.— М.: АСТ Полиграфиздат; СПб.: Сова, 2011. Корнева Г.М. Поделки из бумаги. —	ПК, ПО InkScape, Blender, Repakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор, принтер.

			Издательский дом «Кристалл», 2001.	
Стили и направления в изобразительном искусстве	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Кириков Б. М., Штиглиц М. С. Архитектура ленинградского авангарда. Путеводитель / под ред. Б. М. Кирикова. - СПб.: издательский дом «Коло», 2008	
Основы работы в программе Blender	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Работа над коллективным проектом	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016. Ann Martin. All things paper. Изд-во Turtle Publishing, 2015. Paper Craft /ред. Gemma Fletcher. Изд-во DK Publishing, 2015. Поделки из бумаги/ Чурина Л.С.— М.: АСТ Полиграфиздат; СПб.: Сова, 2011.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Создание подарка	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016. Ann Martin. All things paper. Изд-во Turtle Publishing, 2015. Paper Craft /ред. Gemma Fletcher. Изд-во DK Publishing, 2015. Инна Пышкина, Ольга Качуровская. Новогодние узоры. Коллекция схем для вырезания из бумаги kartonkino.ru Поделки из бумаги/ Чурина Л.С.— М.: АСТ Полиграфиздат; СПб.: Сова, 2011. Екатерина Немешаева. Художества без кисточки Ростов-на-Дону: Феникс, 2014. Ньюарк К. Что такое графический дизайн? — М. Астрель, 2014.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.

			<p>Орнаменты древней Америки/ сост. и автор предисловия В.И. Ивановская. — М.: ООО "Издательство В.Шевчук", 2007.</p> <p>Дизайн упаковки. Форма и оформление / Арт директор Tony Seddon. — М.: Издательский дом РИП-холдинг, 2007.</p>	
Культурно-досуговая деятельность	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	
Инструктаж по охране труда	Беседа	Словесный, Объяснительно-иллюстративный		
Создание макета изобретения	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016.</p> <p>Артемова О.В., Балдина Н.А., Вологодина Е.В. и др. Большая энциклопедия открытий и изобретений/Науч.-поп. издание для детей. — М.: ЗАО "РОСМЭН-ПРЕСС", 2007.</p>	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Кириков Б. М., Штиглиц М. С. Архитектура ленинградского авангарда. Путеводитель / под ред. Б. М. Кирикова. - СПб.: издательский дом «Коло», 2008	
Коллективный проект «Комната мечты»	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016.</p> <p>Екатерина Немешаева. Художества без кисточки Ростов-на-Дону: Феникс, 2014.</p>	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Кириков Б. М., Штиглиц М. С. Архитектура ленинградского авангарда. Путеводитель / под ред. Б. М. Кирикова. - СПб.: издательский дом «Коло», 2008	

Создание объекта «Растение в горшке»	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016. Екатерина Немешаева. Художества без кисточки. Ростов-на-Дону: Феникс, 2014.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII – начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.	
Стили и направления в изобразительном искусстве	Практическое занятие, экскурсия	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016. Екатерина Немешаева. Художества без кисточки. Ростов-на-Дону: Феникс, 2014. Как рисовать цветы/ Т. Минеджян. — М.: ООО «Издательство Астрель», 2005.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Создание объекта «Здание»	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016. Бернатосян С.Г. Тысяча и одно чудо света: В 2 ч. Ч. 1. Музыка форм и линий. — Мн.: Асар; СПб. Эрудит, 2001. Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII – начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII – начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.	
Создание объекта «Животное»	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые	Бурлаков М. В. «Путеводитель по InkScape CS 2». СПб.: БХВ-Петербург, 2005 Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016. Бернатосян С.Г. Тысяча и одно чудо света: В 2 ч	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.

		методы обучения;	Ч. 1. Музыка форм и линий. — Мн.: Асар; Спб. Эрудит, 2001. Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.	
Культурно-досуговая деятельность	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	
Создание макета на свободную тему	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. СПб. БХВ-Петербург, 2016. Екатерина Немешаева. Художества без кисточки. Ростов-на-Дону: Феникс, 2014.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	
2 год обучения				
Инструктаж по охране труда	Беседа	Словесный, Объяснительно-иллюстративный		
Повторение пройденного материала	Практическое занятие	Репродуктивные методы обучения	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность по теме "Основы Blender для предметного дизайна"	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.	

Основы Blender для предметного дизайна	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.</p> <p>Основы дизайна: Учебник для специальности 2902.00 «Дизайн архитектурной среды»/под ред С.М. Михайлова. — Казань: «Новое знание» 1999.</p> <p>Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.— М.: Издатель Д. Аронов, 2000.</p> <p>Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p>	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Дизайн посуды	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.</p> <p>Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003.</p> <p>Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.— М.: Издатель Д. Аронов, 2000.</p> <p>Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p> <p>Большая иллюстрированная энциклопедия древностей/Гейдова Д и др. — Прага: Артия 1983.</p>	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность "День рождения МедиаХолдинга"	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	
Дизайн канцелярских принадлежностей	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.</p> <p>Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003.</p> <p>Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.—</p>	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.

			<p>М.: Издатель Д. Аронов, 2000.</p> <p>Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p> <p>Большая иллюстрированная энциклопедия древностей/Гейдова Д и др. — Прага: Артия 1983.</p> <p>Белов А.А., Янов В.В. Художественно-конструирование мебели. — М.: Лесн. пром-сть 1985.</p>	
Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн мебели"	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.	
Дизайн мебели	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.</p> <p>Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003.</p> <p>Виктор Папанек. Дизайн для реального мира. — М.: Издатель Д. Аронов, 2000.</p> <p>Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p>	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Создание выставочного экспоната	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	<p>Дизайн упаковки. Форма и оформление/Архитектор директор Tony Seddon. — М.: Издательский дом РИП-холдинг, 2007.</p> <p>Виктор Папанек. Дизайн для реального мира. — М.: Издатель Д. Аронов, 2000.</p>	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн новогодних украшений"	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003.	
Дизайн новогоднего	Мастер-класс,	Объяснительно-	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. —	ПК, ПО InkScape

украшения	творческая мастерская, практическое занятие	иллюстративные; Исследовательские	СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Артемова О.В., Балдина Н.А., Вологодина Е.В. и др. Большая энциклопедия открытий и изобретений/Науч.-поп. издание для детей. — М.: ЗАО "РОСМЭН-ПРЕСС", 2007. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учеб. Для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003.	Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Создание новогоднего видео	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Контрольное занятие	Практическое занятие	Исследовательские	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность "Новый год МедиаХолдинге"	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	
Инструктаж по охране труда	Беседа	Словесный, Объяснительно-иллюстративный		
Создание изобретения	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015. Ларченко Д., Келле-Пелле А. Интерьер: дизайн и компьютерное моделирование. — СПб.: Питер 2011.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.

			Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015.	
Дизайн игрушки	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Вильямс Р. Дизайн для НЕдизайнеров. — СПб. Символ-Плюс, 2008.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн игрушки"	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.— М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008.	
Дизайн игрушки	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.— М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008. Игрушечная история//Журнал «Вокруг света» (ноябрь, 1971)	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.

<p>Культурно-досуговая деятельность по тем "Дизайн полиграфии"</p>	<p>Экскурсия</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские</p>	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учеб Для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.— М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p>	
<p>Дизайн полиграфии</p>	<p>Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские</p>	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учеб Для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.— М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p>	<p>ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.</p>
<p>Культурно-досуговая деятельность по тем "Дизайн интерьера"</p>	<p>Экскурсия</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские</p>		
<p>Дизайн интерьера</p>	<p>Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения</p>	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учеб Для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России» 2003. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира.— М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p>	<p>ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.</p>

<p>Дизайн обуви</p>	<p>Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения</p>	<p>ГОСТ 23251-83. Обувь. Термины и определения. Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России», 2003. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира. — М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна. — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p>	<p>ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.</p>
<p>Культурно-досуговая деятельность по теме "Дизайн городского интерактивного объекта"</p>	<p>Экскурсия</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские</p>		
<p>Дизайн городского интерактивного объекта</p>	<p>Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения</p>	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России», 2003. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира. — М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна. — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p>	<p>ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.</p>
<p>Дизайн лавки товаров</p>	<p>Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения</p>	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России», 2003. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира. — М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна. — М.: АСТ, Астрель, 2008.</p>	<p>ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.</p>

Культурно-досуговая деятельность по теме "Создание средств передвижения"	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские		
Создание средств передвижения	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Михайлов С.М. История дизайна. Том 2: Учебник для ВУЗов. — М.: «Союз дизайнеров России», 2003. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира. — М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Контрольное занятие	Практическое занятие	Исследовательские	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	
3 год обучения				
Инструктаж по охране труда	Беседа	Словесный, Объяснительно-иллюстративный		
Профессия "3D-моделлер"	Беседа	Объяснительно-иллюстративные	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Я хочу стать 3d-моделлером — что дальше?//«Look at me» — интернет-сайт креативных индустриях. www.lookatme.ru Я хочу стать 3d-мультипликатором — что дальше?//«Look at me» — интернет-сайт креативных индустриях. www.lookatme.ru	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.

Натюрморт	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Том Фрейзер, Адам Бэнкс. «Цвет в дизайне Мастер-класс». М.: РИП-холдинг, 2012. Камчатова А.В. Германия. Англия. Биографический словарь. — СПб.: Азбука классика, 2008. Камчатова А.В. Нидерланды. Фландрия. Голландия: Биографический словарь. — СПб. Азбука-классика, 2008.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Дизайн экстерьера	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007. Бернатосян С.Г. Тысяча и одно чудо света: В 2 ч. Ч. 1. Музыка форм и линий. — Мн.: Асар; СПб. Эрудит, 2001.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	
Архитектурный пейзаж-фантазия	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения;	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009. Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Интерьерный дизайн	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Исследовательские	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009. Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015. Ларченко Д., Келле-Пелле А. Интерьер: дизайн и компьютерное моделирование. — СПб.: Питер 2011.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.

			<p>Камчатова А.В. Германия. Англия. Биографический словарь. — СПб.: Азбука классика, 2008.</p> <p>Камчатова А.В. Нидерланды. Фландрия. Голландия: Биографический словарь. — СПб.: Азбука-классика, 2008.</p>	
Сцена в интерьере	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Исследовательские	<p>Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.</p> <p>Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015.</p>	ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор, принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Материалы по этнографии//сайт Российского этнографического музея (www.ethnomuseum.ru)	ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор, принтер.
Сцена в интерьере	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Исследовательские	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.</p> <p>Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009.</p> <p>Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015.</p> <p>Ларченко Д., Келле-Пелле А. Интерьер: дизайн и компьютерное моделирование. — СПб.: Питер, 2011.</p>	ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор, принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	
Интерьерные фантазии	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Исследовательские	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016.</p> <p>Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009.</p>	ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор, принтер.

<p>Исторический интерьер</p>	<p>Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Исследовательские</p>	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009. Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015. Ларченко Д., Келле-Пелле А. Интерьер: дизайн и компьютерное моделирование. — СПб.: Питер, 2011. Камчатова А.В. Германия. Англия. Биографический словарь. — СПб.: Азбука классика, 2008. Камчатова А.В. Нидерланды. Фландрия. Голландия: Биографический словарь. — СПб.: Азбука-классика, 2008.</p>	<p>ПК, ПО InkScape, Blender, Repakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.</p>
<p>Культурно-досуговая деятельность</p>	<p>Экскурсия</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные</p>	<p>Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007. Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015.</p>	
<p>Исторический интерьер</p>	<p>Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие</p>	<p>Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские</p>	<p>Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009. Виктор Папанек. Дизайн для реального мира. — М.: Издатель Д. Аронов, 2000. Шарлотт и Питер Фиелл. Энциклопедия дизайна — М.: АСТ, Астрель, 2008. Артемова О.В., Балдина Н.А., Вологодина Е.В. и др. Большая энциклопедия открытий и изобретений/Науч.-поп. издание для детей. — М.: ЗАО "РОСМЭН-ПРЕСС", 2007.</p>	<p>ПК, ПО InkScape, Blender, Repakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.</p>

Новогодняя сцена	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Частично-поисковые методы обучения	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Anima Mundi/ред. Julius Wiedermann. — Taschen GmbH, 2007. Запаренко В.С. Как снять собственный мультфильм — Спб: Фордевинд 2011	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	
Инструктаж по охране труда	Беседа	Словесный, Объяснительно-иллюстративный		
Объект в интерьере	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Исследовательские	Андрей Прахов. Самоучитель Blender 2.7. — СПб.: БХВ-Петербург, 2016. Anima Mundi/ред. Julius Wiedermann. — Taschen GmbH, 2007.	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007. Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Island Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015.	
Разработка персонажа	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Репродуктивные методы обучения; Исследовательские	Вильямс Р. Дизайн для НЕдизайнеров. — СПб. Символ-Плюс, 2008. Запаренко В.С. Как снять собственный мультфильм — Спб: Фордевинд 2011	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.

Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	<p>Бернатосян С.Г. Тысяча и одно чудо света: В 2 ч. Ч. 1. Музыка форм и линий. — Мн.: Асар; Спб. Эрудит, 2001.</p> <p>Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007.</p> <p>Камчатова А.В. Германия. Англия. Биографический словарь. — СПб.: Азбука классика, 2008.</p> <p>Камчатова А.В. Нидерланды. Фландрия. Голландия: Биографический словарь. — СПб. Азбука-классика, 2008.</p>	
Персонаж компьютерной игры	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Исследовательские	<p>Вильямс Р. Дизайн для НЕдизайнеров. — СПб. Символ-Плюс, 2008</p> <p>Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009.</p>	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Создание простой анимации персонажа	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Частично-поисковые методы обучения	<p>Вильямс Р. Дизайн для НЕдизайнеров. — СПб. Символ-Плюс, 2008</p> <p>Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009.</p>	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные; Частично-поисковые методы обучения	<p>Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009.</p> <p>Камчатова А.В. Германия. Англия. Биографический словарь. — СПб.: Азбука классика, 2008.</p> <p>Камчатова А.В. Нидерланды. Фландрия. Голландия: Биографический словарь. — СПб. Азбука-классика, 2008.</p>	

Книжная иллюстрация	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Объяснительно-иллюстративные; Частично-поисковые методы обучения	Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009. Камчатова А.В. Германия. Англия. Биографический словарь. — СПб.: Азбука классика, 2008. Камчатова А.В. Нидерланды. Фландрия. Голландия: Биографический словарь. — СПб. Азбука-классика, 2008.	ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор, принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные; Частично-поисковые методы обучения	Пивненко О.В. Adobe Photoshop для школьников — СПб.: БХВ-Петербург, 2009. Камчатова А.В. Германия. Англия. Биографический словарь. — СПб.: Азбука классика, 2008. Камчатова А.В. Нидерланды. Фландрия. Голландия: Биографический словарь. — СПб. Азбука-классика, 2008.	
Копия картины	Мастер-класс, творческая мастерская, практическое занятие	Исследовательские	Журнал Render magazine №№1, 2, 3, 4, 5, 6 (2011 год).	ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор, принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007. Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Island Institute of Art, Великобритания/Майкл Двайер, 2015.	
Иллюстрация свободную тему	Творческая мастерская, практическое занятие	Исследовательские	Журнал Render magazine №№1, 2, 3, 4, 5, 6 (2011 год).	ПК, ПО InkScape, Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор, принтер.

Культурно-досуговая деятельность	Экскурсия	Объяснительно-иллюстративные	Костылев Р.П., Пересторонина Г.Ф. Петербургские архитектурные стили. (XVIII — начало XX века). — СПб.: "Паритет", 2007. Краткий курс дизайна интерьера Школы Rhode Int., Великобритания/Майкл Двайер, 2015.	
Создание анимированной сцены	Творческая мастерская, практическое занятие	Исследовательские	Журнал Render magazine №№1, 2, 3, 4, 5, 6 (201 год).	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Создание спецэффектов Blender	Творческая мастерская, практическое занятие	Исследовательские	Журнал Render magazine №№1, 2, 3, 4, 5, 6 (201 год).	ПК, ПО InkScape Blender, Pepakura, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, проектор принтер.
Культурно-досуговая деятельность	Праздник	Объяснительно-иллюстративные	План мероприятия	

Оценочные материалы.

Система отслеживания, контроля и оценки результатов обучения на всех годах обучения программы имеет две основных составляющих:

1. Текущий контроль;
2. Итоговый контроль.

Оценка предметных результатов проходит в форме контрольных заданий, разработанных для выявления усвоения учащимися знаний по пройденным темам.

Контрольное задание позволяет оценить: сформированность навыков использования инструментария пройденных компьютерных программ, освоение теоретических знаний, понимание специальных терминов. Также критерии оценки учитывают многообразие возможностей изученных программ, которые ребенок может использовать в своей работе. При оценке сделанной работы учитывается, справился ли учащийся с заданием самостоятельно или же ему потребовалась помощь педагога.

Текущий контроль проводится в течение учебного года. Итоговый контроль проводится в конце второго полугодия. Контрольные задания каждого года обучения разработаны с учетом пройденного материала.

Первый год обучения

Текущий контроль проводится в течение учебного года. Критерий мониторинга — степень усвоения учащимися содержания занятий, прошедших в первом учебном полугодии. Контроль проходит в форме зачёта.

Итоговый контроль.

Окончательная оценка качества модели проводится методом стендовой оценки.

В соответствии с образовательной программой на первом году обучения воспитанники создают макет на свободную тему.

Второй год обучения

На втором году обучения текущий контроль проводится в течение учебного года. Критерий мониторинга — степень усвоения учащимися содержания занятий, прошедших в первом учебном полугодии. Текущий контроль проходит в форме контрольного занятия.

Итоговый контроль. По окончании года выполняется анализ работы обучающегося, созданного на занятиях по теме «Дизайнерское изобретение» Анализируется трехмерная сцена, изображение до цветокоррекции, после цветокоррекции, а так же эскизы к нему.

Педагог оценивает усвоение учащимися материала за год.

Третий год обучения

На третьем году обучения текущий контроль проводится в течение учебного года. Критерий мониторинга — степень усвоения учащимися содержания занятий, прошедших в первом учебном полугодии. Текущий контроль проходит в форме контрольного занятия.

Итоговый контроль. По окончании года выполняется анализ работы обучающегося, созданного на занятиях по теме «Иллюстрация на свободную тему» Анализируется трехмерная сцена, изображение до цветокоррекции, после цветокоррекции, а так же эскизы к нему.

Педагог оценивает усвоение учащимися материала за год.

Оценка метапредметных результатов осуществляется по выбору педагога в следующих формах:

1. в ходе выполнения учащимися контрольных заданий, одновременно с оценкой предметных результатов. В этом случае педагогом для выбранного типа контрольного задания обозначается цель оценки метапредметного уровня (например, оценка регуляторных или коммуникативных УУД) и составляется форма фиксации (например, карта наблюдения или экспертной оценки).
2. в процессе занятий по учебному плану, проводимых в специально-организованных педагогических формах (педагогических технологиях), позволяющих оценивать уровень проявленности УУД определенного типа. В этом случае педагогом определяется тема занятия из учебного плана, педагогически целесообразная форма (или технология) проведения занятия, обозначается цель оценки метапредметного уровня (например, оценка компонентов познавательных, регуляторных или коммуникативных УУД)
3. в процессе организации метапредметных проектов разного уровня:
 - в ходе реализации индивидуальных, групповых проектов внутри направления ДО;
 - внутриорганизационных проектов учреждения, предполагающих применение метапредметных умений разного (или определенного) типа;
 - межорганизационных (социальных, социо-культурных и иных, в т.ч. сетевых, проектов, мероприятий, предполагающих применение метапредметных умений разного (или определенного) типа.

В данном случае педагогом определяется и предлагается на выбор учащимся тип и уровень метапредметного проекта (с учетом индивидуальных возможностей), обозначается цель оценки метапредметного уровня (оценка компонентов познавательных, регуляторных или коммуникативных УУД), составляется форма диагностики фиксации (карта наблюдения или экспертной оценки, интервью, анализ обратной связи, анализ продуктов образовательной деятельности, анализ портфолио).

Оценка личностных результатов осуществляется с учетом следующих общих требований оценки результатов данного уровня:

- Процедура оценки и уровни интерпретации носят неперсонифицированный характер;
- Результаты по данному блоку (ЛР) используются в целях оптимизации качества образовательного процесса;
- По согласованию может процедура оценивания осуществляться с привлечением специалистов учреждения, имеющих соответствующую профессиональную квалификацию и / или независимых экспертов.

Оценка личностных результатов осуществляется по выбору педагога в следующих формах:

- в процессе участия учащихся в конкурсах, выставках различного уровня, творческих мастер-классах, выездов на тематические экскурсии, в музеи, на природу, историко-культурной и духовно-нравственной направленности личностно-ориентированной, предполагающих применение личностных качеств, социальных умений, отвечающим задачам становления духовно-нравственной личности.
- в процессе организации метапредметных проектов и мероприятий социальной, духовно-нравственной направленности, в т.ч. сетевых, предполагающих применение личностных качеств, социальных умений, отвечающим задачам возрастосообразного личностного развития.

В данном случае педагогом определяется и предлагается на выбор учащимся тип мероприятия или уровень метапредметного проекта (с учетом индивидуальных возможностей), обозначается цель оценки личностных результатов (оценка компонентов личностного развития, отвечающих задачам становления духовно-нравственной личности), составляется форма диагностики фиксации (карта наблюдения или экспертной оценки, интервью, анализ обратной связи, анализ продуктов образовательной деятельности, анализ портфолио), обеспечиваются процедуры конфиденциальности.

Конкретизация форм оценки метапредметных и личностных результатов осуществляется каждым педагогом согласно учебным планам по годам обучения с учетом плана работы педагога.

Интегративная персональная оценка по динамике результативности и достижений освоения учащимися образовательных программ отслеживается по результатам итоговой диагностики предметных и метапредметных результатов в течение 3 лет обучения.

Динамика личностных результатов (неперсонифицированных групповых) используется для интерпретации достижений предметного и метапредметного уровней с учетом контекстной информации в целях оптимизации качества образовательного процесса.