

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ

ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ИНСТИТУТ РАЗВИТИЯ ОБРАЗОВАНИЯ ОРЕНБУРГСКОЙ ОБЛАСТИ»

СОГЛАСОВАНО

Научно-методическим советом
ГАУ ДПО ИРО ОО
Протокол № 22 от 30.04 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГАУ ДПО ИРО ОО

С.В. Крупина
Приказ № 175 от 30.04 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Дизайн-мастерская»

Направленность программы: техническая

Уровень программы: ознакомительный

Возраст обучающихся: 7-10 лет

Срок освоения программы: 2 месяца

Автор-составитель:

Маньякова Александра Владимировна,
педагог дополнительного образования

Оренбург, 2026

СОДЕРЖАНИЕ

		Стр.
1.	КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
1.1.	Пояснительная записка	3
1.2.	Цель и задачи программы	3
1.3.	Планируемые результаты освоения программы	4
2.	КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ	5
2.1.	Материально-техническое обеспечение	5
2.2.	Учебный план	5
2.2.1.	Содержание учебного плана	6
2.3.	Формы контроля и аттестации	8
2.4.	Оценочные материалы	9
2.5.	Методические материалы	11

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Дизайн-мастерская» по целевому ориентиру относится к технической направленности, реализуется в объеме 48 часов.

Программа адресована обучающимся 7-10 лет и учитывает их возрастные и психологические особенности.

Программа направлена на обеспечение гражданско-патриотического воспитания обучающихся; формирование и развитие творческих способностей обучающихся; удовлетворение индивидуальных потребностей обучающихся в интеллектуальном, нравственном развитии; адаптацию обучающихся к жизни в обществе; профессиональную ориентацию обучающихся (Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»).

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование творческих способностей обучающихся посредством освоения технических и художественных основ дизайнерской деятельности.

Задачи программы:

Воспитывающие:

- формировать готовность к саморазвитию;
- формировать стремление к самовыражению в разных видах творческой деятельности;
- формировать познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании.

Развивающие:

- развивать умение сравнивать объекты, устанавливать основания для сравнения, устанавливать аналогии;
- развивать умение объединять части объекта (объекты) по определенному признаку;
- развивать умение выбирать источник получения информации; согласно заданному алгоритму находить в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- развивать умение планировать действия по решению учебной задачи для получения результата; выстраивать последовательность выбранных действий;

Обучающие:

- формировать интерес к творческой деятельности в сфере арт-технологий и дизайна;
- формировать знания и навыки в сфере живописи, графики, моделирования и изготовления изделий с учетом запросов потребителей;
- формировать навыки работы в графических редакторах;
- формировать и совершенствовать навыки работы с различными инструментами и материалами в сфере дизайна.

1.3. Планируемые результаты освоения программы

При освоении программы отслеживаются три вида результатов: личностный, метапредметный и предметный, что позволяет определить динамику развития каждого обучающегося.

Личностные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- проявляет готовность к саморазвитию;
- проявляет стремление к самовыражению в разных видах творческой деятельности;
- проявляет познавательные интересы, активность, любознательность и самостоятельность в познании.

Метапредметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- сравнивает объекты, устанавливает основания для сравнения, устанавливает аналогии;
- объединяет части объекта (объекты) по определенному признаку;
- выбирает источник получения информации; согласно заданному алгоритму находит в предложенном источнике информацию, представленную в явном виде;
- планирует действия по решению учебной задачи для получения результата; выстраивает последовательность выбранных действий;

Предметные результаты

В результате обучения по программе обучающийся:

- имеет интерес к творческой деятельности в сфере арт-технологий и дизайна;
- имеет знания и навыки в сфере живописи, графики, моделирования и изготовления изделий с учетом запросов потребителей;
- умеет работать в графических редакторах;
- умеет работать с различными инструментами и материалами в сфере дизайна.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Материально-техническое обеспечение

Для организации занятий требуются:

- комплект письменных принадлежностей маркерной доски;
- графические планшеты и стилусы;
- бумага форматов А4, А3;
- цветной набор PLA для 3D-ручки.

2.2. Учебный план

№ п/п	1 гр.	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема	Формы контроля и аттестации
1.	01.06	Комбинированное занятие	2	Вводное занятие	Входной контроль (викторина)
2.	02.06	Комбинированное занятие	2	Нетрадиционные техники рисования	Практическая работа
3.	04.06	Комбинированное занятие	2	Нетрадиционные техники рисования	Практическая работа
4.	08.06	Комбинированное занятие	2	Нетрадиционные техники рисования	Практическая работа
5.	09.06	Комбинированное занятие	2	Нетрадиционные техники рисования	Практическая работа
6.	11.06	Комбинированное занятие	2	Нетрадиционные техники рисования	Практическая работа
7.	15.06	Комбинированное занятие	2	Нетрадиционные техники рисования	Практическая работа
8.	16.06	Практическое занятие	2	Нетрадиционные техники рисования	Промежуточная аттестация (практическая работа)
9.	18.06	Комбинированное занятие	2	Скетчинг	Практическая работа
10.	22.06	Комбинированное занятие	2	Скетчинг	Практическая работа

11.	23.06	Практическое занятие	2	Скетчинг	Практическая работа
12.	25.06	Практическое занятие	2	Скетчинг	Практическая работа
13.	29.06	Практическое занятие	2	Скетчинг	Практическая работа
14.	30.06	Комбинированное занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
15.	02.07	Комбинированное занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
16.	10.08	Комбинированное занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
17.	11.08	Комбинированное занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
18.	13.08	Комбинированное занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
19.	17.08	Практическое занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
20.	18.08	Практическое занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
21.	20.08	Практическое занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
22.	24.08	Практическое занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
23.	25.08	Практическое занятие	2	3D-ручка (объёмное рисование)	Практическая работа
24.	27.08	Практическое занятие	2	Итоговое занятие	Итоговая аттестация (практическая работа)

2.2.1. Содержание учебного плана

Вводное занятие (2 часа)

Теория (1 час): организационные вопросы. Инструктаж по технике безопасности. Инструктаж по вопросам комплексной безопасности (антитеррористической и противопожарной направленностей, о порядке действий населения при звучании сигнала «Воздушная тревога», о правилах поведения вблизи водоемов, железнодорожного полотна, автодороги, в

местах массового пребывания).

Техника безопасности при работе с материалами. Знакомство с основным оборудованием.

Практика (1 час): входной контроль (викторина).

Тема 1. Тема 1. Нетрадиционные техники рисования (14 часов)

Теория (6 часов): что такое фактура и текстура в дизайне, монотипия: принцип и примеры, кляксография: как пятно становится эскизом, ниткография: рисование нитью, граттаж: техника процарапывания, фроттаж: натирание рельефа, рисунок на мятой бумаге, соляная акварель, отпечатки овощами, губками, пробками, мыльные пузыри и пальчиковая живопись, цветоведение и композиция для фактур, техника безопасности.

Практика (8 часов): отпечатки овощами и предметами – создание текстур, монотипия – превращение пятна в предмет, кляксография + дорисовка деталей, ниткография – выкладывание формы стула/кресла, граттаж – фантастический транспорт, фроттаж – копирование рельефов в альбом фактур, соляная акварель и рисунок на мятой бумаге, мыльные пузыри и пальчиковая живопись, свободная практика: выбор любимой техники, создание авторского паттерна (повторяющегося узора) для итогового проекта. Промежуточная аттестация (практическая работа).

Тема 2. Скетчинг (10 часов)

Теория (2 час): что такое скетчинг и зачем он дизайнеру, виды линий и штрихов, основы построения простых геометрических тел (куб, цилиндр, конус), понятие светотени (свет, тень, полутень, блик), перспектива (фронтальная и угловая), материалы для скетчинга (карандаши разной мягкости, линеры, маркеры).

Практика (8 часов): упражнения на постановку руки (штриховка в разных направлениях), рисование простых предметов с натуры (кружка, мяч, кубик) простым карандашом, заливка тона и создание объема штриховкой, рисование линиями без отрыва руки, скетч яблока с бликами, скетч чашки с тенью, рисование куба в перспективе, рисование цилиндра и конуса, быстрые зарисовки (30-секундные скетчи) игрушек, скетч настольной лампы маркером, скетч стула с передачей фактуры, скетч фантастического робота, дизайн подставки для телефона (эскиз спереди и сбоку), чистовой скетч маркерами и линерами выбранного предмета для итогового проекта.

Тема 3. 3D-ручка (объёмное рисование) (20 часов)

Теория (5 часов): устройство 3D-ручки и виды пластика (PLA, ABS), техника безопасности при работе с нагревательными элементами, заправка нити и регулировка температуры, отличие 2D-рисунка от 3D-модели, принцип послойного построения объема, понятие каркаса и ребер жесткости, соединение деталей (наплавление, склеивание ручкой), создание простых геометрических форм (квадрат, треугольник, круг, цилиндр),

масштабирование и пропорции, текстурирование поверхности с помощью ручки, ошибки и способы их исправления, подготовка эскиза к переводу в объём, основы цветового сочетания пластика.

Практика (15 часов): разогрев и заправка ручки, рисование прямых линий и ломаных контуров, заполнение плоской фигуры зигзагом, создание квадрата и круга на коврике, построение куба из шести квадратов (сборка), рисование цилиндра и конуса, создание бабочки (плоской и объемной), изготовление подставки для телефона (прямоугольная форма с бортиками), рисование колеса для игрушечной машинки, создание каркаса для стула, изготовление ручки для кружки, сборка пирамиды из треугольников, создание простого брелока в виде сердечка или звездочки, рисование текстуры на плоской детали (точечный узор, рубчик), объединение двух деталей в одну конструкцию, создание фантастического существа (гибрид животного и робота), свободная практика: выбор и создание элемента для итогового проекта (шкатулка), финальная обработка и исправление дефектов объемного изделия.

Итоговое занятие (2 часа)

Практика (2 часа): творческая мастерская. Итоговая аттестация: практическая работа (финальная сборка и склеивание всех деталей шкатулки (дна, стенок, крышки с помощью 3D-ручки).

2.3. Формы контроля и аттестации

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной и текущий контроль, промежуточная и итоговая аттестация.

Входной контроль проводится с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и возможностей обучающихся.

Формы:

- викторина.

Текущий контроль осуществляется на занятиях для отслеживания уровня освоения учебного материала программы и развития личностных качеств обучающихся.

Формы:

- практическая работа.

Промежуточная аттестация проводится с целью выявления уровня освоения программы обучающимися и корректировки процесса обучения.

Формы:

- практическая работа.

Итоговая аттестация проводится с целью оценки уровня и качества освоения обучающимися программы (всего периода обучения по программе).

Формы:

- практическая работа.

2.4. Оценочные материалы

Входной контроль

Форма: викторина.

Описание, требования к выполнению: обучающимся необходимо ответить на вопросы викторины. За каждый верный ответ начисляется 1 балл.

1. Как называют художника, который придумывает форму стульев, ламп, игрушек и других полезных предметов? (Промышленный дизайнер)
2. Быстрый рисунок от руки, который помогает дизайнеру запомнить идею, называется ... (Скетч)
3. Каким прибором можно рисовать объёмные пластиковые детали прямо в воздухе? (3D-ручка)
4. Если надуть мыльные пузыри на бумагу с краской, а потом дорисовать детали – какая техника рисования используется? (Мыльные пузыри/кляксография)
5. Что получается, если натереть мелок через лист бумаги, под который положена монетка или сетка? (Фроттаж / отпечаток фактуры)
6. Как называется объёмное изделие, которое делает дизайнер в конце проекта, чтобы показать заказчику? (Макет или прототип)
7. Какие материалы нужны для объёмного рисования 3D-ручкой? (Пластиковая нить / пластик)
8. Что дизайнер рисует сначала: большую красивую картину или несколько маленьких быстрых набросков разных вариантов? (Несколько маленьких набросков / скетчей)
9. Если согнуть, порвать, намочить бумагу, а потом на ней рисовать – это ... (Нетрадиционная техника рисования)
10. Как называется коробочка для хранения мелочей, которую можно сделать из пластика 3D-ручкой по собственному эскизу? (Шкатулка или органайзер)

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-3 балла;

средний уровень знаний – 4-7 баллов;

высокий уровень знаний – 8-10 баллов.

Текущий контроль

Текущий контроль проводится с целью объективной оценки качества освоения программы, а также стимулирования работы обучающихся, мониторинга результатов и подготовки к промежуточной аттестации. Текущий контроль осуществляется как в ходе теоретических занятий посредством введения в них элементов интерактива и беседы, так и в ходе выполнения практических работ. Во время практических работ педагог

осуществляет наблюдение за правильностью выполнения обучающимися инструкций и технологических карт к ним, а также отслеживает активность обучающихся в выполнении частично регламентированных и творческих заданий. Кроме наблюдения в ходе занятий текущий контроль фактического усвоения материала проводится с использованием информационных технологий, что позволяет оценить уровень практических умений и навыков.

Промежуточная аттестация

Форма: практическая работа.

Описание, требования к выполнению: создание «Космической станции» с помощью нетрадиционных техник рисования.

№	Критерий	Балл
1.	Проработка идеи	Идея оригинальная или имеет в основе референс (более 3-х, объединенных в одну идею) – 2 балла; Идея неоригинальная или имеет в основе референс (не более 2-х, объединенных в одну идею) – 0 баллов
2.	Цветовая гамма	Цвета сочетаются, яркость, контрастность и цветокоррекция применены грамотно и гармонично – 2 балла; Цвета не сочетаются, яркость, контрастность и цветокоррекция применены не гармонично – 0 баллов
3.	Композиция	Построение макета и расположение его элементов, гармоничны, естественны, интересны – 2 балла; Построение макета и расположение его элементов не гармоничны, диспропорция – 0 баллов
4.	Сложность работы	Применены разные инструменты, использованы дополнительные элементы – 2 балла; Применены только базовые инструменты, использованы только стандартные элементы – 1 балл; Инструменты не применены – 0 баллов

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-3 балла;

средний уровень знаний – 4-5 баллов;

высокий уровень знаний – 6-8 баллов.

Итоговая аттестация

Форма: практическая работа.

Описание, требования к выполнению: создание шкатулки с помощью 3D-ручки.

№	Критерий	Балл
1.	Проработка идеи	Идея оригинальная, самостоятельная, имеет чёткую концепцию и обоснование – 2 балла; Идея заимствована, шаблонная или отсутствует обоснование – 0 баллов
2.	Цветовая гамма	Цветовое решение гармоничное, контрастное, соответствует назначению шкатулки, использовано 2-4 цвета – 2 балла; Цвета подобраны случайно, не сочетаются, монохром без

		замысла – 0 баллов
3.	Композиция	Элементы сбалансированы, шкатулка имеет чёткую форму – 2 балла; Композиция разбалансирована, форма хаотична – 0 баллов
4.	Сложность работы	Использованы разные типы линий (прямые, изогнутые, замкнутые контуры), имеет сложные декоративные элементы – 2 балла; Применены только базовые инструменты, использованы только стандартные элементы – 1 балл; Только простые примитивные формы, отсутствуют мелкие детали – 0 баллов

Критерии оценивания:

низкий уровень знаний – 0-3 балла;

средний уровень знаний – 4-5 баллов;

высокий уровень знаний – 6-8 баллов.

2.5. Методические материалы

Список литературы

1. Полякова, Е. С. 3D-ручка: объёмное рисование для детей. Технологии и проекты: методическое руководство / Е. С. Полякова. – 2-е изд., перераб. – Санкт-Петербург: Речь, 2023. – 64 с.

2. Романовская, М. Б. Скетчинг для юных дизайнеров: от линии до объёма: учебное пособие для дополнительного образования / М. Б. Романовская; под ред. А. В. Колосова. – Москва: Мозаика-Синтез, 2022. – 48 с.

3. Сидоренко, Л. В. Промышленный дизайн для самых маленьких: форма, функция, фантазия: пособие для кружковой работы / Л. В. Сидоренко. – Москва: Просвещение, 2024. – 56 с.

Список дополнительной литературы

1. Давыдова, Г. Н. Нетрадиционные техники рисования в детском творчестве: практическое пособие для педагогов и родителей / Г. Н. Давыдова. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва: Скрипторий, 2021. – 72 с.

2. Устин, В.Б. «Учебник дизайна. Композиция, методика, практика» / В. Б. Устин // М: АСТ: Астрель, 2019. – 254 с.

3. Шпаргалка по дизайн-мышлению. Сборник методических материалов. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2019. – 24 с.

Список цифровых ресурсов

1. Дизайн-мышление. Гайд по процессу. Обучающий материал [электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://tilda.education/d2> – (Дата обращения: 07.05.2026).