

Рассмотрено и принято
Педагогическим Советом ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга

Утверждаю
Директор ЦДЮТТ
Московского района Санкт-Петербурга

Протокол педсовета ЦДЮТТ
№ 1 от 31.08.2016 г.



Е.А. Исаева

« 01 » 09 2016 г.

Приказ № 26 от 01.09.2016

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Архитектурный дизайн»

Возраст обучающихся 10 – 17 лет

Срок реализации 1 год

Автор-составитель
Калашникова София Валерьевна,
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург

2016

Содержание

1. Пояснительная записка
2. Календарный учебный график
3. Учебный план и содержание программы на 180 часов в год
4. Учебный план и содержание программы на 18 часов в год
5. Методическое и материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы
6. Материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы
7. Список литературы
8. Оценочные и методические материалы

Пояснительная записка

Архитектура – это не только искусство и наука проектировать, строить здания и сооружения, но и совокупность зданий и сооружений в окружающем нас пространстве. Архитектура окружает ребенка с самых ранних лет и, как вид искусства, воспитывает чувство прекрасного, она способствует формированию пространственного мышления, является составной частью патриотического воспитания.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «**Архитектурный дизайн**» позволяет через самостоятельную творческую работу познакомить школьников с основами теории и истории архитектуры, учит видеть прекрасное в окружающей нас городской среде. Процесс архитектурного проектирования предполагает использование компьютерных технологий. При выполнении конкретных заданий (рисунков, чертежей и т.д.) ребенок не только осваивает новые компьютерные программы, но и постепенно происходит к пониманию того, что компьютер – это не просто современная игрушка, но и важный инструмент для выполнения сложных и важных практических задач.

Даже простейшие задания (рисунок, развертка, вырезание и склеивание деталей и т.д.) требуют постоянного внимания, заставляют ребёнка думать, фантазировать, проявлять индивидуальность, дисциплинируют, формируют потребность в творчестве и привычку к ответственному отношению к труду. Программа предусматривает развитие у обучающихся изобразительных, художественно-конструкторских способностей, нестандартного мышления, творческой индивидуальности. Это помогает детям не только чувствовать гармонию, но и создавать ее в любой жизненной ситуации, в любой деятельности, в отношениях с людьми, с окружающим миром.

Программа ориентирована на детей и подростков **10 - 17 лет**, обладающих базовыми знаниями и умениями из школьного курса информатики, и рассчитана на **180 часов**. Продолжительность обучения **1 год**, занятия проводятся 3 раза в неделю по 1-2 часа. В программе предусмотрен ознакомительный курс на **18 часов**. В данном случае группа педагога имеет переменный состав, меняющийся в течение года четыре раза.

На занятиях учащиеся знакомятся с основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и Power Point. Программа предусматривает преподавание материала по "восходящей спирали", то есть периодическое возвращение к определенным темам на более высоком и сложном уровне. Результатом обучения являются продукты редактированной и авторской ученической графики, а также бумажные модели частей и целых зданий. Программа предполагает работу с обучающимися в форме групповых занятий с педагогом, а также их самостоятельную творческую деятельность.

Целью данной программы является реализация интересов и способностей учащихся в области архитектурного дизайна через воплощение собственных творческих замыслов по моделированию объектов с использованием информационно-коммуникационных технологий.

Задачи, решаемые при реализации программы.

обучающие:

изучение основ изобразительной грамотности и композиции;

изучение основ теории и истории архитектуры;

освоение основных приемов работы в различных графических редакторах;

формирование навыков моделирования из бумаги и других материалов;

развивающие:

развитие воображения, фантазии, наблюдательности и зрительной памяти;

развитие вкуса, чувства цвета, чувства композиции;

развитие творческих способностей;
развитие абстрактного, логического и пространственного мышления;

воспитательные:

формирование устойчивого восприятия компьютера, как инструмента творческой деятельности;

расширение кругозора в области истории архитектуры;

воспитание чувства любви к истории города и страны через их архитектуру;

воспитывать трудолюбие, усидчивость, умение добиваться своей цели;

воспитание потребности в творческой продуктивной деятельности.

Основная задача на всех этапах освоения программы – содействовать развитию инициативы и выдумки детей в атмосфере эстетических переживаний и увлеченности, совместного творчества взрослого и ребенка. Программа ориентирует обучающихся на творчество и самостоятельность в поисках композиционных, пространственных, цветовых решений. Разрабатываются и коллективные работы, они незаменимы для объединения коллектива, для приобретения коммуникативных навыков, для естественного детского обмена опытом в атмосфере дружбы, доверия, открытости, развития толерантности. Программа предусматривает участие в конкурсах и выставках различных уровней. Это является стимулирующим элементом, необходимым в процессе обучения.

В результате обучения в течение года обучающиеся **узнают** основы теории и истории архитектуры, свойства и возможности бумаги как материала для художественного творчества, получают основы знаний в области композиции, формообразования, цветоведения; они **овладеют** основами компьютерной графики в рамках изучения программ растровой и векторной графики Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Power Point, основными приемами работы с бумагой и другими материалами. **Научатся** последовательно вести работу (замысел, эскиз, выбор материала и способов изготовления, готовое изделие), работать нужными инструментами и приспособлениями. У них **будет развиваться** абстрактное, логическое и пространственное мышление, воображение, фантазия, наблюдательность и зрительная память. У обучающихся будет **формироваться** понимание значимости овладения компьютерными технологиями, **воспитываться** должно отношение к компьютеру, как к помощнику, позволяющему реализовать свои замыслы, любовь к истории города и страны.

Формы контроля.

В начале года, при приеме на обучение, проводится собеседование, в результате чего выявляется уровень владения учащимися базовыми знаниями и умениями в области компьютерных технологий, круг их интересов. **В течение года** в объединении проводятся отчетные выставки по темам программы, организуется участие лучших работ учащихся в районных и городских выставках и конкурсах. По итогам педагогического наблюдения заполняются формы результативности освоения программы каждым обучающимся. **В конце учебного года** организуется выставка работ всех учащихся, наглядно иллюстрирующая достигнутые успехи, как в области техники моделирования и проектирования, так и в области владения средствами современной компьютерной графики. Работы обучающихся представляются на выставках изобразительного творчества, участвуют в конкурсах, фестивалях различных уровней

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов	Режим занятий
1 год	10.09	31.08	36	36	72	1 раз в неделю по 2 часа
1 год	10.09	31.08	36	108	180	2 раза в неделю по 2 часа и 1 раз в неделю по 1 часу

Учебный план

2 раза в неделю по 2 часа и 1 раз в неделю по 1 часу (всего 180 часов)

№	Наименование темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1. Введение					
1.1	Вводное занятие, охрана труда	2	0,5	1,5	Опрос
2. Проектирование старинного здания (крепости с замком)					
2.1	Создание макета старинного здания	22	5	17	Контроль выполнения заданий, педагогическое наблюдение
2.2	Освоение программы Corel Draw. Создание проекта старинного здания. Вычерчивание элементов замка. Создание имитации фактур	12	3	9	Контроль выполнения заданий
2.3	Освоение программы Adobe Illustrator. Создание объёмного изображения здания	4	1	3	Педагогическое наблюдение
2.4	Виртуальная экскурсия по старинным замкам	11	0	11	Диспут, опрос
2.5	Создание презентаций в программе Power Point	4	1	3	Педагогическое наблюдение
	Всего:	53	10	43	
3. Ландшафтное проектирование					
3.1	Создание презентаций в программе Power Point	6	1	5	Педагогическое наблюдение
3.2	Создание ландшафта своими руками	13	4	9	Контроль выполнения заданий, педагогическое наблюдение
3.3	Виртуальная экскурсия по ландшафтному дизайну.	6	0	6	Диспут, опрос
3.4	Создание коллажей и обработка изображения в программе Adobe Photoshop.	8	2	6	Педагогическое наблюдение

	Всего:	33	7	26	
4. Проектирование комплекса зданий					
4.1	Создание макета комплекса зданий	10	3	7	Педагогическое наблюдение
4.2	Работа в программе Adobe Photoshop	2	0,5	1,5	Контроль выполнения заданий.
4.3	Применение фактур в программе Adobe Illustrator	4	1	3	Контроль выполнения заданий.
4.4	Создание презентаций в программе Power Point	2	0,5	1,5	Контроль выполнения заданий.
4.5	Виртуальная экскурсия по древнейшим городам мира и музеям-макетам	4	0	4	Диспут, опрос
	Всего:	22	5	17	
5. Моделирование и декорирование геометрических тел					
5.1	Виртуальная экскурсия по миру моделирования	5	0	5	Диспут, опрос
5.2	Создание иллюзий в программе Corel Draw	8	2	6	Педагогическое наблюдение, самоанализ
5.3	Моделирование и декорирование объектов	10	2	8	Педагогическое наблюдение
	Всего:	23	4	19	
6. Современная архитектура					
6.1	Виртуальная экскурсия по современной архитектуре стран	9	0	9	Опрос
6.2	Создание презентаций в программе PowerPoint	2	0,5	1,5	Анализ педагогом самостоятельной работы, самоанализ
6.3	Создание макета современного здания	16	5	11	Педагогическое наблюдение, самоанализ
6.4	Работа со сложными формами в программе Adobe Illustrator	8	2	6	Педагогическое наблюдение
	Всего:	35	7,5	27,5	
7. Рельефная архитектурная композиция					
7.1	Разработка проектов рельефной композиции в программе Adobe Illustrator	4	1	3	Анализ творческих работ, самоанализ
7.2	Создание рельефов своими руками.	4	1	3	Педагогическое наблюдение, самоанализ
7.3	Виртуальная экскурсия по современной архитектуре	1	0	1	Опрос-кроссворд

7.4	Подведение итогов учебного года	3	0	3	Защита проекта взаимопомощь анализ работ, самоанализ
	Всего:	12	2	10	
	Итого:	180	36	144	

Содержание программы

1. Введение

1.1 Вводное занятие. Охрана труда.

Теория: Вводное занятие, правила поведения и охрана труда, опрос. Обзор курса, используемые материалы и инструменты. Смотрим фотографии макетов, примеры существующих и выдуманных зданий.

Практика: Придумываем своё фантастическое здание (замок). Рисуем эскиз. Знакомство со свойствами бумаги, вырезаем по шаблону фасад здания.

2. Проектирование старинного здания (крепости с замком).

2.1 Создание макета старинного здания.

Теория: Основы рисунка и композиции.

Строение основных частей здания: фундамент, цоколь, стены, карниз.

Принципы создания развёрток разных геометрических тел разных размеров: кубиков и параллелепипедов, цилиндров, конусов и пирамид. Правила расположения на листе, принципы сгибания, вырезания и склеивания. Расчет длины окружности, работа с циркулем и линейкой. Элементы декорирования фасада: колонны, пилястры, фронтоны, порталы, эркеры. Принципы создания гармоничного цветового решения замка. Защита проекта.

Практика: Создание эскиза и плана старинного здания. Создание персонажа, который будет жить в замке. Вычерчивание развёрток и сборка элементов здания. Вычерчивание развёрток и крепостных стен и башен замка. Декорирование фасада. Вычерчивание и вырезание декоративных элементов здания. Создание сложного цветового решения замка.

2.2 Освоение программы Corel Draw. Создание проекта старинного здания.

Вычерчивание элементов замка.

Теория: Знакомство с программой. Основные инструменты: перо, эллипс, прямоугольник, многоугольники, копирование, перемещение, однородная заливка, заливка сетки. Создание узоров для декорирования фасада. Создание имитации фактур каменной и кирпичной кладки.

Практика: Создание плана замка. Рисование персонажа на компьютере. Вычерчивание развёрток элементов замка: крепостных стен, башен, крыш.

Вычерчивание декоративных элементов здания. Создание имитации фактур каменной и кирпичной кладки.

2.3. Освоение программы Adobe Illustrator. Создание объёмного изображения здания.

Теория: Знакомство с программой. Законы перспективы. Основные инструменты: прямоугольник, перо, сетка перспективы. Применение эффектов к изображению, создание разного настроения.

Практика: Построение замка в соответствии с законами перспективы. Применение эффектов к изображению замка.

2.4. Виртуальная экскурсия по старинным замкам.

Теория: Просмотр и обсуждение фильмов про средневековые замки.

2.5. Создание презентаций в программе Power Point.

Теория: Знакомство с программой. Правила поиска информации в сети Интернет. Способы вставки и обработки текста и изображения.

Практика: Создание презентации на тему «Замки бывают разные». Создание презентации на тему собственного проекта.

3. Ландшафтное проектирование.

3.1. Создание презентаций в программе Power Point.

Теория: Правила поиска информации в сети Интернет. Способы вставки и обработки текста и изображения. Изучение разных стилей ландшафта.

Практика: Обработка текстовой и графической информации. Создание презентации на тему «Стили ландшафта».

3.2 Создание ландшафта своими руками.

Теория: Материалы для макетирования ландшафта: поролон, проволока, растительные материалы. Проектирование ландшафтного дизайна. Принципы создания гармоничного цветового решения ландшафта.

Практика: Создание эскиза и плана. Разметка ландшафта. Создание имитации травы из губки и дорожек из песка и мелких камушков. Создание деревьев из разных материалов: бумаги, проволоки и поролона. Создание сложного цветового решения ландшафта. Защита проекта.

3.3. Виртуальная экскурсия по ландшафтному дизайну.

Теория: Просмотр и обсуждение фильмов про ландшафтный дизайн.

3.4. Создание коллажей и обработка изображения в программе Adobe Photoshop.

Теория: Знакомство с программой. Основные команды. Вставка и редактирование изображения. Меню «Изображение»: редактирование цвета, тона, четкости и контрастности изображения. Применение фильтров.

Практика: Создание коллажа из фотографий разных парков. Обработка изображений с использованием фильтров.

4. Проектирование комплекса зданий.

4.1 Создание макета комплекса зданий.

Теория: Основы рисунка, принципы построения композиции. Примеры проектов комплекса зданий. Принципы разработки проекта комплекса зданий.

Принципы создания развёрток сложных форм. Правила расположения на листе, принципы сгибания, вырезания и склеивания. Расчет размеров элементов фасадов.

Практика: Создание эскиза и плана комплекса зданий. Вычерчивание развёрток сложных форм. Сборка отдельных зданий. Декорирование фасадов. Вычерчивание и вырезание декоративных элементов здания. Создание сложного цветового решения комплекса зданий. Имитация фактур. Защита проекта.

4.2 Работа в программе Adobe Photoshop.

Теория: Работа со слоями. Окно «Редактирование».

Практика: Создание коллажа из разных фактур, имитация которых будет создана в макете.

4.3. Применение фактур в программе AdobeIllustrator.

Теория: Инструменты: перспективная сетка и выбор перспективы. Создание обтравочных масок. Применение эффектов.

Практика: Вычерчивание объёмного изображения домика с применением фактур. Применение эффектов к изображениям.

4.4. Создание презентаций в программе Power Point.

Теория: Обработка текстовой и графической информации. Изучение разных типов деревенских домов

Практика: Создание презентации на тему «Деревни разных стран». Создание презентации на тему собственного проекта.

4.5. Виртуальная экскурсия по древнейшим городам мира и музеям-макетам.

Теория: Просмотр и обсуждение фильмов по истории архитектуры. Просмотр фильмов про создание макетов.

5. Моделирование и декорирование геометрических тел.

5.1. Виртуальная экскурсия по миру моделирования.

Теория: Просмотр и обсуждение фильмов по истории архитектуры и моделированию.

5.2. Создание иллюзий в программе CorelDraw.

Теория: Работа с панелью инструментов. Инструменты: форма, свободная форма, прямоугольник, эллипс. Преобразование в кривые. Прозрачность. Создание иллюзии объёма. Создание иллюзии искажения формы с помощью линии и пятна.

Практика: Создание простых узоров и сложных орнаментов. Преобразование фигур. Имитация объёма, создание иллюзии объёмных фигур. Создание иллюзии искажения формы с помощью линии и пятна. Создание архитектурных набросков и композиции из геометрических форм.

5.3. Моделирование и декорирование объектов.

Теория: Визуальное изменение формы предметов. Принципы росписи геометрических тел с применением оптических эффектов. Использование геометрических тел: куба, параллелепипеда, цилиндра, конуса, пирамиды, шара. Создание иллюзии искажения формы. Создание архитектурных набросков. Принципы построения композиции из геометрических тел. Правила группировки фигур для создания композиции.

Практика: Создание узоров. Роспись геометрических тел с применением оптических эффектов. Декорирование геометрических тел. Создание архитектурных набросков. Группирование фигур для создания композиции.

6. Современная архитектура.

6.1. Виртуальная экскурсия по современной архитектуре.

Теория: Просмотр и обсуждение фильмов по современной архитектуре. Обсуждение творчества современных архитекторов.

6.2. Создание презентаций в программе PowerPoint.

Теория: Работа с изображением в программе Power Point.

Практика: Создание презентации на тему «Современная архитектура».

6.3. Создание макета современного здания.

Теория: Разработка проекта современного здания. Просмотр существующих аналогов. Навыки черчение на миллиметровой бумаге. Использование копировальной бумаги. Имитация современных материалов.

Практика: Создание эскиза и плана современного здания. Создание развёрток сложных форм. Черчение на миллиметровой бумаге развёрток элементов здания. Перенос чертежа с миллиметровой бумаги на ватман. Сборка развёрток. Роспись, имитирующая современные материалы: бетон, металл, стекло.

Создание ландшафта вокруг здания. Применение разных материалов макетирования: присыпки, имитирующие разные природные материалы: песок, траву, листву.

6.4. Работа со сложными формами в программе AdobeIllustrator.

Теория: Инструменты: форма, свободная форма, перо. Принципы работы с маркерами. Создание обтравочных масок. Изучение возможностей инструмента сетка перспективы.

Практика: Вычерчивание фасадов здания. Вычерчивание сложных элементов, скруглённые формы, ломаные линии. Создание плана придомовой территории. Создание фактур. Создание объёмного изображения здания.

7. Рельефная архитектурная композиция.

7.1. Разработка проектов рельефной композиции в программе Adobe Illustrator.

Теория: Разработка проекта. Просмотр существующих аналогов.

Практика: Создание эскиза. Проектирование архитектурной композиции с использованием изогнутых форм.

7.2. Создание рельефов своими руками.

Теория: Принципы создания рельефа. Свойства новых материалов макетирования.

Практика: Создание рельефной композиции по эскизу, сделанному на компьютере. Создание объемной архитектурной композиции с использованием изогнутых форм. Использование новых материалов: картон, нитки, пластик. Защита проекта.

7.3. Виртуальная экскурсия по современной архитектуре.

Теория: Просмотр и обсуждение фильмов по современной архитектуре. Обсуждение творчества современных архитекторов.

7.4. Подведение итогов учебного года.

Теория: Обсуждение результатов.

Практика: Защита презентаций, сделанных за год.

Ожидаемые результаты обучения

Учащиеся будут знать:

- основы теории и истории архитектуры;
- приемы работы в различных графических редакторах;
- свойства и возможности бумаги как материала для художественного творчества;
- основы в области композиции, формообразования, цветоведения;
- основные приемы работы с бумагой: складывание, сгибание, вырезание, гофрирование, склеивание.

Будут уметь:

- последовательно вести работу (замысел, эскиз, выбор материала и способов изготовления, готовое изделие);
- чертить и рисовать;
- создавать цветное решение проекта;
- моделировать из бумаги и других материалов;
- создавать имитацию различных фактур;
- работать с разными материалами для макетирования: бумага, пластик, поролон, проволока и т.п.;
- создавать проекты в программах растровой и векторной графики Corel Draw, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator;
- делать презентации в программе Power Point.

У них будет развиваться:

- творческие способности, воображение, фантазия,
- наблюдательность и зрительная память;
- вкус, чувство цвета и композиции;
- абстрактное, логическое и пространственное мышление.

Будет воспитываться:

- устойчивое восприятие компьютера, как инструмента творческой деятельности;
- чувство любви к истории и миру через архитектуру;
- трудолюбие, усидчивость, умение добиваться своей цели;
- потребность в творческой продуктивной деятельности.

Учебный план

1 раз в неделю по 2 часа

№	Наименование темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Раздел 1. Введение	2	0,5	1,5	
1	Тема 1.1: Вводное занятие. Охрана труда. Обзор курса.	2	0,5	1,5	Опрос, беседа
	Раздел 2. Начало объемного моделирования.	8	2	6	
2	Тема 2.1: Геометрические фигуры на плоскости. Понятие о развертке.	2	0,5	1,5	Педагогическое наблюдение, контроль выполнения заданий
3	Тема 2.2: Пирамиды. Определение, форма и свойства.	2	0,5	1,5	Педагогическое наблюдение, контроль выполнения заданий
4	Тема 2.3: Цилиндр. Определение, форма и свойства.	2	0,5	1,5	Педагогическое наблюдение, контроль выполнения заданий
5	Тема 2.4: Конус. Определение, форма и свойства.	2	0,5	1,5	Педагогическое наблюдение, контроль выполнения заданий
	Раздел 3: Сборка и роспись макета.	6	1,5	4,5	
6	Тема 3.1: Объемные геометрические тела.	2	0,5	1,5	Педагогическое наблюдение
7	Тема 3.2: Сборка макета из готовых элементов.	2	0,5	1,5	Контроль выполнения заданий, педагогическое наблюдение
8	Тема 3.3: Роспись макета.	2	0,5	1,5	Контроль выполнения заданий
	Раздел 4. Заключительное занятие.	2	1	1	
9	Тема 4.1: Подведение итогов. Защита итогового проекта	2	1	1	Защита проекта, анализ, самоанализ
	Всего:	18	5	13	

Содержание программы.

Раздел 1: Введение.

Тема 1.1. Вводное занятие. Охрана труда. Обзор курса.

Теория: Правила охраны труда, правила поведения в ЦДЮТТ. Знакомство с ЦДЮТТ и программой обучения. Демонстрация памятников архитектуры.

Практика: Опрос по охране труда. Создание эскиза.

Раздел 2: Начало объемного моделирования.

Тема 2.1: Геометрические фигуры на плоскости. Понятие о развертке.

Теория: Развертки куба и параллелепипеда. Ребро жесткости. Точность измерений.

Практика: Чертеж разверток куба и параллелепипеда.

Тема 2.2: Пирамиды. Определение, форма и свойства.

Теория: Свойства бумаги. Развертки пирамид. Ребро жесткости. Симметрия. Точность измерений.

Практика: Чертеж разверток пирамид разных размеров.

Тема 2.3: Цилиндр. Определение, форма и свойства.

Теория: Развертки цилиндров. Расчёт длины окружности. Конструирование донца.

Практика: Чертеж разверток цилиндров.

Тема 2.4: Конус. Определение, форма и свойства.

Теория: Развёртки конусов. Зависимость свойств бумаги от формы. Работа с циркулем.

Практика: Чертеж разверток конусов.

Раздел 3: Сборка и роспись макета.

Тема 3.1: Объемные геометрические тела.

Теория: Знакомство с линиями чертежа: линии видимого, невидимого контура, линии сгиба. Правила точной склейки. Демонстрация образцов готовых изделий.

Практика: Склейка геометрических тел по вычерченным развёрткам.

Тема 3.2: Сборка макета из готовых элементов.

Теория: Правила сборки макета из склеенных элементов. Демонстрация образцов готовых изделий.

Практика: Сборка макета из склеенных геометрических тел.

Раздел 3.3: Роспись макета.

Теория: Демонстрация образцов различных фактур.

Практика: Роспись макета, создание имитации фактур каменной и кирпичной кладки, дерева, черепицы.

Раздел 4: Заключительное занятие.

Тема 4.1: Подведение итогов. Защита итогового проекта

Теория: Обсуждение и анализ работ учащихся.

Практика: Защита макета его авторами.

Ожидаемые результаты обучения

Учащиеся будут знать:

основы композиции, бумажной пластики и макетирования.

Будут уметь:

строить композицию из объемных геометрических тел, складывать, вырезать и склеивать бумагу.

Создавать самостоятельный законченный проект.

У них будет развиваться:

пространственное мышление и мелкая моторика.

Будет воспитываться:

чувство прекрасного,
ответственность,
собранность и аккуратность в выполнении работы.

Методическое и материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы

180 часов в год

№ темы	Наименование темы	Формы занятий	Приемы и методы организации уч.-восп. проц.	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
Тема 1.1	Вводное занятие. Охрана труда	Инструктаж, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-демонстрационный	Фотографии, книжные иллюстрации, электронные изображения	Компьютерный класс, программное обеспечение	Диспут, опрос
Тема 2.1	Создание макета старинного здания	Объяснение, лекция. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный	Книжные иллюстрации, раздаточный материал	Лекционный класс, материалы для макетирования	Контроль выполнения заданий, педагогическое наблюдение
Тема 2.2	Освоение программы Corel Draw. Создание проекта старинного здания. Вычерчивание элементов замка	Лекция, беседа, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры аналогов практических заданий	Компьютерный класс, программное обеспечение	Контроль выполнения заданий.
Тема 2.3.	Освоение программы Adobe Illustrator. Создание объёмного изображения здания	Лекция, беседа, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Электронные изображения примеров архитектурных сооружений	Компьютерный класс, программное обеспечение	Педагогическое наблюдение
Тема 2.4.	Виртуальная экскурсия по старинным замкам	Групповая	Демонстрация	Фильм по архитектуре	Аудитория с проектором	Диспут, опрос
Тема 2.5.	Создание презентаций в программе Power Point	Лекция, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры презентаций	Компьютерный класс, программное обеспечение.	Педагогическое наблюдение
Тема 3.1.	Создание презентаций в программе Power Point	Лекция, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры презентаций	Компьютерный класс, программное обеспечение.	Педагогическое наблюдение

Тема 3.2.	Создание ландшафта своими руками	Лекция, беседа, практическое занятие. Индивидуально-групповая	Лекция, беседа, практическое занятие. Индивидуально-групповая	Электронные изображения примеров архитектурных сооружений	Лекционный класс, материалы для макетирования	Контроль выполнения заданий, педагогическое наблюдение
Тема 3.3.	Виртуальная экскурсия по ландшафтному дизайну	Групповая	Демонстрация	Фильм по архитектуре	Аудитория с проектором	Диспут, опрос
Тема 3.4.	Создание коллажей и обработка изображения в программе Adobe Photoshop.	Лекция, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры презентаций	Компьютерный класс, программное обеспечение.	Педагогическое наблюдение
Тема 4.1.	Создание макета комплекса зданий	Беседа, объяснение. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Электронные изображения примеров архитектурных сооружений	Лекционный класс, Материалы для макетирования: клей, картон, ножницы и т.д.	Педагогическое наблюдение
Тема 4.2.	Работа в программе Adobe Photoshop	Беседа, объяснение. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Электронные изображения аналогов	Компьютерный класс, программное обеспечение.	Контроль выполнения заданий.
Тема 4.3.	Применение фактур в программе AdobeIllustrator	Беседа, объяснение. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный.	Электронные изображения аналогов	Компьютерный класс, программное обеспечение.	Контроль выполнения заданий.
Тема 4.4.	Создание презентаций в программе Power Point	Лекция, беседа Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный.	Примеры презентаций	Компьютерный класс, программное обеспечение	Контроль выполнения заданий.
Тема 4.5.	Виртуальная экскурсия по древнейшим городам мира и музеям-макетам	Групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Фильм по архитектуре	Аудитория с проектором.	Диспут, опрос

Тема 5.1	Виртуальная экскурсия по миру моделирования	Групповая	Демонстрация	Фильм по архитектурному макетированию.	Аудитория с проектором.	Диспут, опрос
Тема 5.2	Создание иллюзий в программе CorelDraw	Беседа, объяснение, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Примеры аналогов	Компьютерный класс, программное обеспечение	Педагогическое наблюдение, самоанализ
Тема 5.3	Моделирование и декорирование объектов	Лекция, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Электронные изображения примеров архитектурных сооружений	Лекционный класс, материалы для макетирования Раздаточный материал: клей, бумага, картон и т.д.	Педагогическое наблюдение
Тема 6.1	Виртуальная экскурсия по современной архитектуре стран.	Групповая	Демонстрация	Фильм по архитектуре	Аудитория с проектором	Диспут, опрос
Тема 6.2	Создание презентаций в программе PowerPoint.	Беседа, объяснение. Индивидуально-групповая	Деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Примеры презентаций	Компьютерный класс, программное обеспечение	Анализ педагогом самостоятельной работы, самоанализ
Тема 6.3	Создание макета современного здания.	Лекция, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный	Электронные изображения примеров архитектурных сооружений	Компьютерный класс, программное обеспечение. Раздаточный материал: клей, бумага, картон и т.д.	Педагогическое наблюдение, самоанализ
Тема 6.4	Работа со сложными формами в программе Adobe Illustrator.	Беседа, объяснение, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Аналоги проектов архитектурных чертежей	Компьютерный класс, программное обеспечение	Педагогическое наблюдение

Тема 7.1	Разработка проектов рельефной композиции в программе Adobe Illustrator	Беседа, объяснение, Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Электронные изображения примеров архитектурных сооружений	Аудитория с проектором	Анализ творческих работ, самоанализ
Тема 7.2	Создание рельефов своими руками	Лекция, беседа, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Примеры аналогов	Аудитория с проектором, Раздаточный материал: картон, нитки, пластик.	Педагогическое наблюдение, самоанализ
Тема 7.3.	Виртуальная экскурсия по современной архитектуре	Беседа Групповая	Демонстрация	Фильм по архитектуре	Аудитория с проектором	Опрос-кроссворд
Тема 7.4	Подведение итогов учебного года	Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный деятельностный	Аналоги проектов	Аудитория с проектором	Защита проекта взаимопомощь, анализ работ, самоанализ

18 часов

№ темы	Наименование темы	Формы занятий	Приемы и методы организации уч-восп. проц.	Дидактические материалы	Техническое оснащение	Формы подведения итогов
Тема 1.1	Вводное занятие. Техника безопасности. Обзор курса	Инструктаж, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-демонстрационный	Фотографии, книжные иллюстрации, электронные изображения	Лекционный класс	Опрос, беседа
Тема 2.1	Геометрические фигуры на плоскости. Понятие о развертке	Объяснение, лекция Индивидуально-групповая	Объяснительно – иллюстративный, самостоятельный творческий поиск	Иллюстрации, электронные изображения	Лекционный класс, раздаточный материал: бумага, карандаш, линейка, ластик	Педагогическое наблюдение, контроль выполнения заданий

Тема 2.2	Пирамиды. Определение, форма и свойства.	Лекция, беседа, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Примеры аналогов практических заданий	Лекционный класс, раздаточный материал: бумага разных видов, карандаш, линейка, ластик	Педагогическое наблюдение, контроль выполнения заданий
Тема 2.3.	Цилиндр. Определение, форма и свойства.	Лекция, беседа, индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Примеры аналогов практических заданий	Лекционный класс, раздаточный материал: бумага, карандаш, линейка, ластик.	Педагогическое наблюдение, контроль выполнения заданий
Тема 2.4.	Конус. Определение, форма и свойства	Объяснение, лекция Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный, самостоятельный творческий поиск	Примеры аналогов практических заданий	Лекционный класс, раздаточный материал: бумага, карандаш, циркуль, линейка, ластик.	Педагогическое наблюдение, контроль выполнения заданий
Тема 3.1.	Объемные геометрические тела.	Лекция, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Демонстрация образцов готовых изделий	Лекционный класс, раздаточный материал: карандаш, геометрические тела по вычерченным развёрткам, клеевой карандаш	Педагогическое наблюдение
Тема 3.2.	Сборка макета из готовых элементов.	Лекция, беседа. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Электронные изображения примеров архитектурных сооружений	Лекционный класс, раздаточный материал: склеенные геометрические тела, клеевой карандаш	Контроль выполнения заданий, педагогическое наблюдение
Тема 3.2.	Роспись макета.	Беседа, практическое занятие. Индивидуально-групповая	Объяснительно-иллюстративный, деятельностный	Демонстрация образцов архитектурных сооружений различных фактур	Лекционный класс, раздаточный материал: краски гуашь; кисточки; баночки для воды	Контроль выполнения заданий

Тема 4.1	Подведение итогов. Защита итогового проекта.	Групповая	Объяснительно- иллюстративный, деятельностный	Электронные изображения примеров архитектурных сооружений.	Лекционный класс	Защита проекта, диспут, анализ, самоанализ
---------------------	--	-----------	---	---	------------------	--

Материально-техническое обеспечение дополнительной общеобразовательной программы

Для успешного выполнения общеразвивающей программы необходимо следующее:

Лекционный кабинет:

- учебные парты для теоретического обучения и практической деятельности (макетирования);
- доска (маркерная, меловая).

Компьютерный кабинет:

- компьютеры не ниже Pentium 4;
- сетевое оборудование;
- выход в Интернет;
- принтер;
- проектор и экран;
- программное обеспечение:
 - операционная система не ниже Windows XP;
 - графические редакторы:
 - Adobe Photoshop;
 - CorelDraw;
 - AdobeIllustrator.

Расходные материалы на весь учебный год:

- бумага писчая формата А4 (1 пачка по 500 листов);
- бумага в папке формата А3 (1 пачка по 500 листов);
- клеевой карандаш – 12 штук;
- тонкая папиросная бумага – 2 упаковки;
- картон плотный – 3;
- маркеры для доски – 2 штуки;
- мел (цветной);
- ножницы – 12 штук;
- краски гуашь – 5 штук;
- кисточки – 12 штук;
- баночка для воды – 10 штук;
- поролоновая губка для создания ландшафта – 1 упаковка.

Каждому учащемуся необходимо иметь:

- простой карандаш – 2 штуки;
- циркуль;
- стирательную резинку;
- тетрадь;
- авторучку;
- линейку.

Список литературы

для преподавателя

1. Алексеева В.В. Что такое искусство?, М., 1991г.
2. Власов В.Г. Иллюстрированный художественный словарь СПб АО «Икар» 1993г.
3. Врона А.П., Лапина Е.Г., Пузанов В.Н. Макетные материалы и их применение. Бумага. Подготовительные и вспомогательные работы. Техническая эстетика, 1985г., № 4.
4. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги. - Ташкент 1988г.
5. Горяева Н.А., Островская О.В. Декоративно-прикладное искусство в жизни человека М., 2005г.
6. Грановская Р.М., Крижанская Ю.С. Творчество и преодоление стереотипов, СПб, 1994г.
7. Джун Джексон. Поделки из бумаги. - Росмэн, М, 1996г.
8. Изобразительное искусство и художественный труд, программа под рук. Неменского Б.М., М., 2006г.
9. Интернет-технологии – образованию, под ред. Васильева В.Н., Лисицыной Л.С., СПб: Питер, 2003 г.
10. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. Макетирование из бумаги и картона. Москва: Университет, 2000г.
11. Комарова Т.С., Савенков А.И. Коллективное творчество детей» М.,1998г.
12. Комолова Н.В. Adobe Photoshop CS5. СПб: БХВ-Петербург, 2005 г.
13. Мелик-Пашаев А.А., Новлянская З.Н. Ступеньки к творчеству М., 2014г.
14. Овсянников Ю.М. Великие зодчие Петербурга, СПб:Искусство, 1994г.
15. Платунов А.М. Как строился Петербург, СПб. Спец. литература 1999г.
16. Полунина В.Н.. Искусство и дети. - Просвещение, Москва 1982г.
17. Пунин А.Л. Архитектура Петербурга, Лениздат 1990.
18. Яковлева Е.Л. Методические рекомендации учителя по развитию творческого потенциала учащихся, М., 1998г.

для учащихся

1. Андрианов В.И. Самое главное о CorelDraw. СПб: Питер, 2004 г.
2. Ковтанюк Ю.С. Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4 Самоучитель, М., 2008г.
3. Левин А. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2008г.
4. Райтман М.А., Adobe Illustrator CS5. Официальный учебный курс, М.:Эксмо, 2011г.
5. Тучкевич Е., Самоучитель Adobe Photoshop CS5, СПб: БХВ-Петербург, 2011г.

Оценочные
и методические
материалы

Оценка результативности освоения образовательной программы

Педагог _____

группа 101

Образовательная программа Архитектурный дизайн дата сентябрь (декабрь и май) 201

№	Фамилия, Имя	Опыт освоения теории					Опыт освоения практической деятельности					Опыт творческой деятельности и	Опыт эмоционально-ценностных отношений	Опыт социально-значимой деятельности	Всего баллов у обучающихся
		изучение основ изобразительной грамотности и композиции	изучение основ теории и истории архитектуры	освоение общих правил при работе с инструментами, на ПК	освоение приемов работы в различных графических редакторах	Устройство здания, виды и назначение архитектурных моделей	моделирование из бумаги и других материалов	Навыки работы в графическом редакторе Corel Draw	Навыки работы в графическом редакторе Adobe Illustrator	Навыки работы в графическом редакторе Adobe Photoshop	Создание презентаций в Power Point				
1												приобретен опыт самостоятельной творческой деятельности	приобретен опыт эмоционально-ценностных отношений	активизированы познавательные интересы и потребности	0
2															0
3															0
4															0
5															0
...															0
15															0
															0

Критерии оценки результативности освоения образовательной программы

Опыт освоения теории и практической деятельности – вписываются задачи ОП, и каждая оценивается от 0 до 1 (можно дробно: 0,3)

Опыт творческой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов, например, 3,2).

Пограничные состояния:

- освоены элементы репродуктивной, имитационной деятельности;
- приобретён опыт самостоятельной творческой деятельности (оригинальность, индивидуальность, качественная завершенность результата).

Опыт эмоционально-ценностных отношений – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

- отсутствует позитивный опыт эмоционально-ценностных отношений (проявление элементов агрессии, защитных реакций, негативное, неадекватное поведение);
- приобретён полноценный, разнообразный, адекватный содержанию программы опыт эмоционально-ценностных отношений, способствующий развитию личностных качеств учащегося ().

Опыт социально-значимой деятельности – оценивается по пятибалльной системе (от 0 до 5 баллов).

Пограничные состояния:

- мотивация и осознание перспективы **отсутствуют**;
- у ребёнка **активизированы** познавательные интересы и потребности **сформировано** стремление ребёнка к дальнейшему совершенствованию в данной области

Общая оценка уровня результативности:

21-25 баллов – программа в целом освоена на высоком уровне;

16-20 баллов – программа в целом освоена на хорошем уровне;

11-15 баллов – программа в целом освоена на среднем уровне;

5-10 баллов – программа в целом освоена на низком уровне

Дневник педагогических наблюдений

Обучающийся _____

Программа _____

Группа _____ Год обучения _____

Саморазвитие

<i>Временной срез (дата)</i>	Резко отрицательное отношение к критике (обиды, спор, неприятие оценки педагога)	Нейтральная степень	Рациональное отношение к критике (готовность принять совет, замечание, оценку педагога)	Самокритичность

Опыт творческой деятельности

<i>Техника исполнения работы</i>	Подражание	Компиляция	Импровизация
<i>Дата</i>			

Варианты оценок:

- неудовлетворительно 1
- удовлетворительно 2
- качественно 3
- завершенность результата 4
- безупречно 5

Опыт эмоционально-ценностных отношений

<i>Коммуникативные умения</i>	Защитная реакция	Содержательное общение	Равноправное общение	Отзывчивость, сопереживание, помощь
<i>Дата</i>				

Варианты оценок:

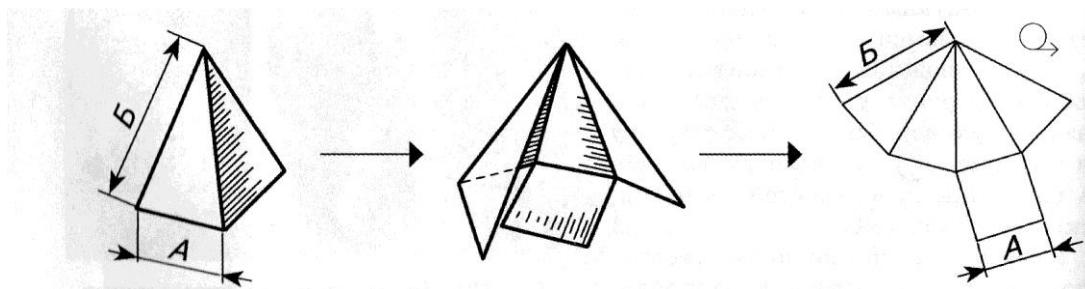
- негативные формы общения 0
- отсутствие 1
- низкий уровень 2
- средний уровень 3
- высокий уровень 4
- позитивное лидерство 5

Практические задания.

Задание 1. Развёртка пирамиды.

Для того чтобы выполнить развёртку, давайте определим из каких фигур состоит пирамида.

Боковая поверхность пирамиды состоит из четырех равных треугольников. Для построения треугольника необходимо знать величины его сторон. Равные ребра пирамиды служат боковыми сторонами граней (треугольниками). Из произвольной точки описываем дугу радиусом, равным длине бокового ребра пирамиды. На этой дуге откладываем четыре отрезка, равные стороне основания. Крайние точки соединяем прямыми с центром описанной дуги. Затем пристраиваем квадрат, равный основанию пирамиды.

**Задание 2. Развёртка поверхностей цилиндра.**

Развёртка боковой поверхности цилиндра состоит из прямоугольника и двух кругов. Одна сторона прямоугольника равна высоте цилиндра, другая – длине окружности основания.

Длина окружности высчитывается по формуле: $L = \pi \cdot D$.

На чертеже развёртки к прямоугольнику пристраивают два круга, диаметр которых равен диаметру основания цилиндра.

При оформлении чертежей развёрток над изображением фигуры наносят знак -

Линии сгиба должны проводиться штрихпунктирной линией с двумя точками.

