

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Славянская средняя общеобразовательная школа»
Шербакульского муниципального района Омской области

Принята
на Педагогическом совете
Протокол № 9
от «26» августа 2024 г.

«Утверждаю»

Директор

МБОУ «Славянская СОШ»

Андреева М.Д.

Приказ № 218

от «02» сентября 2024 г.

Дополнительная
образовательная общеразвивающая программа
«Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды»
Направленность: технический профиль
Продолжительность обучения: 36 часов
Форма обучения : очная
Базовый уровень сложности содержания
Возраст обучающихся от 11 до 15 лет

Педагог дополнительного образования:
Полещук Надежда Анатольевна

Таловское 2024г.

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды» технической направленности для детей 11-15 лет. Этот возраст принято называть средним школьным. У детей этого возраста хорошо развита механическая память, произвольное внимание, наглядно – образное мышление, зарождается понятийное мышление на базе жизненного опыта, неподкрепленное научными данными, развиваются познавательные и коммуникативные умения и навыки.

Программа «Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды» имеет техническую направленность, носит практикоориентированный характер и направлена на овладение учащимися технологий дизайн-проектирования в области промышленного дизайна. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для интеллектуального и духовного воспитания личности ребенка, социальнокультурного и профессионального самоопределения, развития познавательной активности и творческой самореализации учащихся. Как будут выглядеть предметы в будущем? Что влияет на их функциональность и внешний вид? Появление новых предметов и товаров становится возможным при появлении соответствующих материалов, технологий и готовности общества к этому (социальной ситуации). Промышленный дизайнер – это специалист, который создает удобные, красивые, практичные и безопасные предметы. По мере прохождения учебного материала программы у учащихся будут формироваться представления о профессии промышленного дизайнера, как о творческой деятельности, позволяющей создавать предметную среду с положительным пользовательским опытом. Опираясь на вышеизложенное можно утверждать, что обучение по программе

«Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды» является актуальным.

Актуальность программы

Дизайн является одной из основных сфер творческой деятельности человека, направленной на проектирование материальной среды. В современном мире дизайн охватывает практически все сферы жизни. В связи с этим всё больше возрастает потребность в высококвалифицированных трудовых ресурсах в области промышленного (индустриального) дизайна.

Программа «Промышленный дизайн» направлена на междисциплинарную проектно-художественную деятельность с интегрированием естественнонаучных, технических, гуманитарных знаний, а также на развитие инженерного и художественного мышления обучающегося.

Программа «Промышленный дизайн» фокусируется на приобретении обучающимися практических навыков в области определения потребительской ниши товаров, прогнозирования запросов потребителей, создания инновационной продукции, проектирования технологичного изделия.

В программу заложена работа над проектами, где обучающиеся смогут попробовать себя в роли концептуалиста, стилиста, конструктора, дизайн-менеджера. В процессе разработки проекта обучающиеся коллективно обсуждают идеи решения поставленной задачи, далее осуществляют концептуальную проработку, эскизирование, макетирование, трёхмерное моделирование, визуализацию, конструирование, прототипирование, испытание полученной модели, оценку работоспособности созданной модели. В процессе обучения производится акцент на составление технических текстов, а также на навыки устной и письменной коммуникации и командной работы.

Программа «Промышленный дизайн» представляет собой самостоятельный модуль, изучаемый в течение учебного года параллельно с

освоением программ основного общего образования в предметных областях «Математика», «Информатика», «Физика», «Изобразительное искусство», «Технология», «Русский язык». Программа предполагает возможность участия обучающихся в соревнованиях, олимпиадах и конкурсах. Предполагается, что обучающиеся овладеют навыками в области дизайн-эскизирования, трёхмерного компьютерного моделирования.

Форма обучения по программе – очная.

Трудоемкость программы: срок реализации программы – 1 год, 36 часов (1 час в неделю).

Режим занятий: занятия проходят на базе МБОУ «Славянская СОШ» по расписанию.

Длительность занятия – 40 минут.

1.1. Цели задачи программы

Цель программы: освоение обучающимися спектра Hard- и Soft-компетенций на предмете промышленного дизайна через кейс-технологии.

Задачи программы:

Обучающие:

- объяснить базовые понятия сферы промышленного дизайна, ключевые особенности методов дизайн-проектирования, дизайн-аналитики, генерации идей;
- сформировать базовые навыки ручного макетирования и прототипирования; создания презентаций; дизайн-скетчинга;

Развивающие:

- формировать 4К-компетенции (критическое мышление, креативное мышление, коммуникация, кооперация);
- способствовать расширению словарного запаса;

- способствовать развитию памяти, внимания, технического мышления, изобретательности;
- способствовать формированию интереса к знаниям;
- способствовать формированию умения практического применения полученных знаний;
- сформировать умение формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;
- сформировать умение выступать публично с докладами, презентациями и т. п.

Воспитательные:

- воспитывать аккуратность и дисциплинированность при выполнении работы;
- способствовать формированию опыта совместного и индивидуального творчества при выполнении командных заданий; формировать чувство коллективизма и взаимопомощи;
- воспитывать трудолюбие, уважение к труду;
- воспитывать чувство патриотизма, гражданственности, гордости за отечественные достижения в промышленном дизайне.

1.2. Планируемые результаты:

Личностные результаты:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий;
- развитие любознательности, сообразительности при выполнении разнообразных заданий проблемного и эвристического характера;
- развитие внимательности, настойчивости, целеустремлённости, умения преодолевать трудности;
- развитие самостоятельности суждений, независимости и нестандартности мышления;

- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве с другими обучающимися.

Метапредметные результаты:

Регулятивные универсальные учебные действия:

- умение принимать и сохранять учебную задачу;
- умение планировать последовательность шагов алгоритма для достижения цели;
- умение ставить цель (создание творческой работы), планировать достижение этой цели;
- умение осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату;
- способность адекватно воспринимать оценку наставника и других обучающихся;
- умение различать способ и результат действия;
- умение вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи на основе её оценки и учёта характера сделанных ошибок;
- умение в сотрудничестве ставить новые учебные задачи;
- способность проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве;
- умение осваивать способы решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- умение оценивать получающийся творческий продукт и соотносить его с изначальным замыслом, выполнять по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

- умение осуществлять поиск информации в индивидуальных информационных архивах обучающегося, информационной среде

образовательного учреждения, федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;

- умение использовать средства информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач;
- умение ориентироваться в разнообразии способов решения задач;
- умение осуществлять анализ объектов с выделением существенных и несущественных признаков;
- умение проводить сравнение, классификацию по заданным критериям;
- умение строить логические рассуждения в форме связи простых суждений об объекте;
- умение устанавливать аналогии, причинно-следственные связи;
- умение моделировать, преобразовывать объект из чувственной формы в модель, где выделены существенные характеристики объекта (пространственно-графическая или знаково-символическая);
- умение синтезировать, составлять целое из частей, в том числе самостоятельно достраивать с восполнением недостающих компонентов.

Коммуникативные универсальные учебные действия:

- умение аргументировать свою точку зрения на выбор оснований и критериев при выделении признаков, сравнении и классификации объектов;
- умение выслушивать собеседника и вести диалог;
- способность признавать возможность существования различных точек зрения и право каждого иметь свою;
- умение планировать учебное сотрудничество с наставником и другими обучающимися: определять цели, функции участников, способы взаимодействия;
- умение осуществлять постановку вопросов: инициативное сотрудничество в поиске и сборе информации;

- умение разрешать конфликты: выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация;
- умение с достаточной полнотой и точностью выражать свои мысли в соответствии с задачами и условиями коммуникации;
- владение монологической и диалогической формами речи.

Предметные результаты

В результате освоения программы обучающиеся должны

знать:

- правила безопасности и охраны труда при работе с учебным и лабораторным оборудованием.

уметь:

- применять на практике методики генерирования идей; методы дизайн-анализа и дизайн-исследования;
- анализировать формообразование промышленных изделий;
- строить изображения предметов по правилам линейной перспективы;
- передавать с помощью света характер формы;
- различать и характеризовать понятия: пространство, ракурс, воздушная перспектива;
- получать представления о влиянии цвета на восприятие формы объектов дизайна;
- применять навыки формообразования, использования объёмов в дизайне (макеты из бумаги, картона);
- работать с программами трёхмерной графики (Fusion 360);
- описывать технологическое решение с помощью текста, рисунков, графического изображения;
- анализировать возможные технологические решения, определять их достоинства и недостатки в контексте заданной ситуации;

- оценивать условия применимости технологии, в том числе с позиций экологической защищённости;
- выявлять и формулировать проблему, требующую технологического решения;
- модифицировать имеющиеся продукты в соответствии с ситуацией/заказом/потребностью/задачей деятельности;
- оценивать коммерческий потенциал продукта и/или технологии;
- проводить оценку и испытание полученного продукта;
- представлять свой проект.

владеть:

- научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приёмами проектирования, конструирования, моделирования, макетирования, прототипирования в области промышленного (индустриального) дизайна.

Смежные предметы основного общего образования

Математика

Статистика и теория вероятностей

Выпускник научится:

- представлять данные в виде таблиц, диаграмм;
- читать информацию, представленную в виде таблицы, диаграммы.

В повседневной жизни и при изучении других предметов выпускник сможет:

- извлекать, интерпретировать и преобразовывать информацию, представленную в таблицах и на диаграммах, отражающую свойства и характеристики реальных процессов и явлений.

Геометрия

Геометрические фигуры

Выпускник научится:

- оперировать на базовом уровне понятиями: фигура, точка, отрезок, прямая, луч, ломаная, угол, многоугольник, треугольник и четырёхугольник, прямоугольник и квадрат, окружность и круг, прямоугольный параллелепипед, куб, шар. Изображать изучаемые фигуры от руки и с помощью линейки и циркуля.

В повседневной жизни и при изучении других предметов выпускник сможет:

- решать практические задачи с применением простейших свойств фигур.

Измерения и вычисления

Выпускник научится:

- выполнять измерение длин, расстояний, величин углов с помощью инструментов для измерений длин и углов.

Физика

Выпускник научится:

- соблюдать правила безопасности и охраны труда при работе с учебным и лабораторным оборудованием;
- понимать принципы действия машин, приборов и технических устройств, условия их безопасного использования в повседневной жизни;
- использовать при выполнении учебных задач научно-популярную литературу о физических явлениях, справочные материалы, ресурсы интернета.

Информатика

Выпускник научится:

- различать виды информации по способам её восприятия человеком и по способам ее представления на материальных носителях;

- приводить примеры информационных процессов (процессов, связанных с хранением, преобразованием и передачей данных) в живой природе и технике;
- классифицировать средства ИКТ в соответствии с кругом выполняемых задач.

Математические основы информатики

Выпускник получит возможность:

- познакомиться с примерами математических моделей и использования компьютеров при их анализе; понять сходства и различия между математической моделью объекта и его натурной моделью, между математической моделью объекта/явления и словесным описанием.

Использование программных систем и сервисов

Выпускник научится:

- классифицировать файлы по типу и иным параметрам;
- выполнять основные операции с файлами (создавать, сохранять, редактировать, удалять, архивировать, «распаковывать» архивные файлы).

Выпускник овладеет (как результат применения программных систем и интернет-сервисов в данном курсе и во всём образовательном процессе):

- навыками работы с компьютером; знаниями, умениями и навыками, достаточными для работы с различными видами программных систем и интернет-сервисов (файловые менеджеры, текстовые редакторы, электронные таблицы, браузеры, поисковые системы, словари, электронные энциклопедии); умением описывать работу этих систем и сервисов с использованием соответствующей терминологии;

- различными формами представления данных (таблицы, диаграммы, графики и т. д.);
- познакомиться с программными средствами для работы с аудиовизуальными данными и соответствующим понятийным аппаратом.

Выпускник получит возможность (в данном курсе и иной учебной деятельности):

- практиковаться в использовании основных видов прикладного программного обеспечения (редакторы текстов, электронные таблицы, браузеры и др.);
- познакомиться с примерами использования математического моделирования в современном мире;
- познакомиться с постановкой вопроса о том, насколько достоверна полученная информация, подкреплена ли она доказательствами подлинности (пример: наличие электронной подписи); познакомиться с возможными подходами к оценке достоверности информации (пример: сравнение данных из разных источников);
- познакомиться с примерами использования ИКТ в современном мире;
- получить представления о роботизированных устройствах и их использовании на производстве и в научных исследованиях.

Технология

Выпускник научится:

- следовать технологии, в том числе в процессе изготовления субъективно нового продукта;
- оценивать условия применимости технологии в том числе с позиций экологической защищённости;

- прогнозировать по известной технологии выходы (характеристики продукта) в зависимости от изменения входов/параметров/ресурсов, проверять прогнозы опытно-экспериментальным путём, в том числе самостоятельно планируя такого рода эксперименты;
- в зависимости от ситуации оптимизировать базовые технологии (затратность — качество), проводить анализ альтернативных ресурсов, соединять в единый план несколько технологий без их видоизменения для получения сложносоставного материального или информационного продукта;
- проводить оценку и испытание полученного продукта;
- проводить анализ потребностей в тех или иных материальных или информационных продуктах;
- описывать технологическое решение с помощью текста, рисунков, графического изображения;
- анализировать возможные технологические решения, определять их достоинства и недостатки в контексте заданной ситуации;
- проводить и анализировать разработку и/или реализацию прикладных проектов, предполагающих:
 - определение характеристик и разработку материального продукта, включая его моделирование в информационной среде (конструкторе),
 - встраивание созданного информационного продукта в заданную оболочку,
 - изготовление информационного продукта по заданному алгоритму в заданной оболочке;
- проводить и анализировать разработку и/или реализацию технологических проектов, предполагающих:

- оптимизацию заданного способа (технологии) получения требуемого материального продукта (после его применения в собственной практике),
- разработку (комбинирование, изменение параметров и требований к ресурсам) технологии получения материального и информационного продукта с заданными свойствами;
 - проводить и анализировать разработку и/или реализацию проектов, предполагающих:
- планирование (разработку) материального продукта в соответствии с задачей собственной деятельности (включая моделирование и разработку документации),
- планирование (разработку) материального продукта на основе самостоятельно проведённых исследований потребительских интересов.

Выпускник получит возможность научиться:

- выявлять и формулировать проблему, требующую технологического решения;
- модифицировать имеющиеся продукты в соответствии с ситуацией/заказом/потребностью/задачей деятельности и в соответствии с их характеристиками разрабатывать технологию на основе базовой технологии;
- технологизировать свой опыт, представлять на основе ретроспективного анализа и унификации деятельности описание в виде инструкции или технологической карты.

Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы

Подведение итогов реализуется в рамках презентации и защиты результатов выполнения кейсов, представленных в программе. Формы демонстрации результатов обучения. Представление результатов образовательной деятельности пройдёт в форме публичной презентации

решений кейсов командами и последующих ответов выступающих на вопросы наставника и других команд.

Формы диагностики результатов обучения - беседа, тестирование, опрос.

2. Учебно-тематический план

1 гр

№ п/п	Название раздела, темы	Количе ство часов	Формы аттестации/ контроля	Дата
1.	Вводный урок. Страна дизайна.		Беседа	
	Кейс «Объект из будущего»	8	Презентация результатов	
2.	Введение. Методики формирования идей	1		
3.	Урок рисования (перспектива, линия, штриховка)	1		
4.	Создание прототипа объекта промышленного дизайна	1		
5.	Урок рисования (способы передачи объёма, светотень)	2		
6.	Дизайн одежды	4		

	Кейс «Пенал»	10	Презентация результатов	
7.	Генерирование идей по улучшению промышленного изделия	3		
8.	Создание прототипа промышленного изделия из бумаги и картона	4		
9.	Испытание прототипа. Презентация проекта перед аудиторией	3		
	Кейс «Как это устроено?»	14	Презентация результатов	
10.	Изучение функции, формы, эргономики промышленного изделия	3		
11.	Изучение устройства и принципа функционирования промышленного изделия	3		
12.	Фотофиксация элементов промышленного изделия	3		
13.	Подготовка материалов для презентации проекта	3		
14.	Создание презентации	4		
15.	Подведение итогов			
	Итого	36		

2-3 гр

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов	Формы аттестации/ контроля	Дата
1.	Кейс №1. «Что такое промышленный дизайн?». Тема: Вводное занятие. Инструкция по технике безопасности. Вводная теория: Понятие промышленного дизайна. История развития промышленного дизайна.	1	Беседа	
2.	Кейс №1. «Что такое промышленный дизайн?». Тема: Этапы проектирования в промышленном дизайне. Просмотр презентации.	1	Презентация результатов	
3.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Теория построения перспективы. Изучение теории построения перспективного изображения. Просмотр интерактивной презентации. Подготовка к построению куба в перспективе.	1		
4.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Построение перспективы. Изучение перспективы на примере построения простой объемной геометрической фигуры (куба). Построение простой объемной геометрической фигуры (куба) простым карандашом на листе формата А3.	1		
5.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Проверка построения перспективы. Продолжение изучения перспективы на примере построения простой объемной геометрической фигуры (куба).	1		
6.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Передача светотени. Передача светотени с помощью	1		

	штриховки простой объемной геометрической фигуры (куба) простым карандашом на листе формата А3.			
7.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Разработка эскиза. Разработка эскиза объекта дизайна по выбору обучающегося. Построение перспективного изображения, выбранного обучающимся предмета дизайна простым карандашом на листе формата А3.	1		
8.	Кейс №2. «Скетч». Завершение эскиза. Изучение передачи материалов на примере эскиза объекта дизайна. Передача объема и цвета, выбранного обучающимся предмета дизайна с помощью штриховки простым карандашом и введением цвета фломастерами на листе формата А3.	1	Презентация результатов	
9.	Кейс №3 «Концепт-дизайн». Тема: Концепт Дизайн. Просмотр презентации. Вводная теория Понятие Концепт арт.	1		
10.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Концепт -Дизайн. Определение темы, стилистики, применения.	1		
11.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Определение тем. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. Карандаш.	1		
12.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Определение тем. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. Карандаш.	1	Презентация результатов	
13.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Определение тем. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных	1		

	материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.			
14.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.	1		
15.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.	1		
16.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.	1		
17.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Photoshop. Перевод своих работ в электронный вариант, Работа в программе Photoshop.	1		
18.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Уроки Photoshop. Изучение инструментов в редакторе.	1		
19.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Photoshop. Редактирование и коррекция своих работ.	1		
20.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Концепт-дизайн. Редактирование и коррекция работ. Создание портфолио под собственным брендом.	1		
21.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Понятие бренда. Изучение основ брендинга. Современные тенденции в брендинге. Просмотр интерактивной	1		

	презентации.			
22.	Кейс №4 . «Брэнд». Тема: Идея бренда. Разработка идеи бренда. Разработка нескольких вариантов эскиза бренда простым карандашом на листе формата А3.	1		
23.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Эскиз. Разработка эскиза бренда. Разработка эскиза в цвете на листе формата А3.	1		
24.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: 2d-моделирование. Разработка дизайна, а в программе по 2d-моделированию Corel Draw. Знакомство с программой по 2d-моделированию Corel Draw и ее основных инструментов рисования.	1		
25.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Проработка 2d-модели. Проработка дизайна в программе по 2d-моделированию Corel Draw. Разработка эскиза в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью различных линий.	1		
26.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Презентации. Изучение правил разработки презентации проекта. Подготовка презентации дизайна. Знакомство с правилами составления презентации. Знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint. Разработка презентации дизайна бренда в программе PowerPoint.	1		
27.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Представление презентации. Представление презентации дизайна бренда. Показ презентации дизайна бренда в программе PowerPoint внутри группы.	1		

	Тестирование по освоенным кейсам.			
28.	Кейс №5. «Дизайн упаковки». Тема: Дизайн упаковки. Виды упаковки. Правила оформления упаковки. Современные тенденции в дизайне упаковки. Изучение конструктивной схемы раскладки упаковки. Просмотр интерактивной презентации.	1		
29.	Кейс №5. «Дизайн упаковки». Тема: Эскиз упаковки. Разработка эскиза дизайна упаковки. Разработка сформировавшимися командами нескольких вариантов эскиза дизайна упаковки простым карандашом на листе формата А3.	1		
30.	Кейс №5. «Дизайн упаковки». Тема: 2d-модель упаковки. Разработка дизайна упаковки в программе по 2d-моделированию Corel Draw. Разработка сформировавшимися командами эскиза упаковки в программе по 2d- моделированию Corel Draw с помощью различных линий.	1		
31.	Кейс №5. «Дизайн упаковки». Тема: 2d-модель упаковки. Доработка дизайна упаковки в программе по 2d-моделированию Corel Draw. Разработка сформировавшимися командами эскиза упаковки в программе по 2d-моделированию Corel Draw с помощью с применением заливок.	1		
32.	Кейс №6. «Дизайн - Архитектура». Тема: Архитектура. Городской вид. Сбор информации о архитектурных фасадах домов. Выбор модели. Начало создания своего дизайна фасада.	1		

33.	Кейс №6. «Дизайн - Архитектура». Тема: Городской вид. Начало создания своего дизайна фасада. Бумага Формат А3, карандаш.	1		
34.	Кейс №6. «Дизайн - Архитектура». Тема: Фотошоп. Перенос своего проекта в JPEG формат работа в редакторе. Создание презентации проекта через PowerPoint	1		
35.	Кейс №6. «Дизайн - Архитектура». Тема: Итоги. Доработка. Защита проекта.	1		
36.	Итоговое занятие Проведение слайдовой презентации «Лучшая работа» и викторина по изученным материалам.	36		

4 гр

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов	Формы аттестации/ контроля	Дата
1.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Уроки Photoshop. Изучение инструментов в редакторе.	2	Беседа	
2.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Photoshop. Редактирование и коррекция своих работ.	2	Презентация результатов	
3.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Концепт-дизайн. Редактирование и коррекция работ.	2		
4.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Понятие бренда. Изучение основ брендинга. Современные тенденции в брендинге.	2		
5.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Идея бренда. Разработка идеи бренда. Разработка нескольких вариантов эскиза бренда	2		

6.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Эскиз. Разработка эскиза бренда.	2		
7.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: 2d-моделирование. Разработка дизайна, а в программе по 2d-моделированию Corel Draw.	2		
8.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Проработка 2d-модели. Проработка дизайна в программе по 2d-моделированию Corel Draw.	2	Презентация результатов	
9.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Презентации. Изучение правил разработки презентации проекта.	2		
10.	Кейс №4. «Брэнд». Тема: Представление презентации. Представление презентации дизайна бренда.	2		
11.	Кейс №5. «Дизайн упаковки». Тема: Дизайн упаковки. Виды упаковки.	2		
12.	Кейс №5. «Дизайн упаковки». Тема: Эскиз упаковки. Разработка эскиза дизайна упаковки.	2	Презентация результатов	
13.	Кейс №5. «Дизайн упаковки». Тема: 2d-модель упаковки. Разработка дизайна упаковки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.	2		
14.	Кейс №5. «Дизайн упаковки». Тема: 2d-модель упаковки. Доработка дизайна упаковки в программе по 2d-моделированию Corel Draw.	2		
15.	Кейс №6. «Дизайн - Архитектура». Тема: Архитектура. Городской вид.	2		

	Сбор информации о архитектурных фасадах домов.			
16.	Кейс №6. «Дизайн - Архитектура». Тема: Городской вид. Начало создания своего дизайна фасада.	3		
17.	Кейс №6. «Дизайн - Архитектура». Тема: Фотошоп. Перенос своего проекта в JPEG формат работа в редакторе. Создание презентации проекта через PowerPoint	2		
18.	Подведение итогов	2		
	Итого	36		

5 гр

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов	Формы аттестации/ контроля	Дата
1.	Кейс №1. «Что такое промышленный дизайн?». Тема: Вводное занятие. Инструкция по технике безопасности.. Вводная теория: Понятие промышленного дизайна. История развития промышленного дизайна.	2	Беседа	
2.	Кейс №1. «Что такое промышленный дизайн?». Тема: Этапы проектирования в промышленном дизайне. Просмотр интерактивной презентации.	2	Презентация результатов	
3.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Теория построения перспективы. Изучение теории построения перспективного изображения. Просмотр интерактивной презентации. Подготовка к построению куба в перспективе.	2		
4.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Построение перспективы. Изучение перспективы на примере построения простой объемной геометрической фигуры (куба).	2		

	Построение простой объемной геометрической фигуры (куба) простым карандашом на листе формата А3.			
5.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Проверка построения перспективы. Продолжение изучения перспективы на примере построения простой объемной геометрической фигуры (куба).	2		
6.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Передача светотени. Передача светотени с помощью штриховки простой объемной геометрической фигуры (куба) простым карандашом на листе формата А3.	2		
7.	Кейс №2. «Скетч». Тема: Разработка эскиза. Разработка эскиза объекта дизайна по выбору обучающегося. Построение перспективного изображения, выбранного обучающимся предмета дизайна простым карандашом на листе формата А3.	2		
8.	Кейс №2. «Скетч». Завершение эскиза. Изучение передачи материалов на примере эскиза объекта дизайна. Передача объема и цвета, выбранного обучающимся предмета дизайна с помощью штриховки простым карандашом и введением цвета фломастерами на листе формата А3.	2	Презентация результатов	
9.	Кейс №3 «Концепт-дизайн». Тема: Концепт Дизайн. Просмотр презентации. Вводная теория Понятие Концепт арт.	2		
10.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Концепт -Дизайн. Определение темы, стилистики, применения.	2		
11.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Определение тем. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. Карандаш.	2		
12.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Определение тем. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. Карандаш.	2	Презентация результатов	

13.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Определение тем. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.	2		
14.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.	2		
15.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.	2		
16.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.	2		
17.	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Photoshop. Перевод своих работ в электронный вариант, Работа в программе Photoshop.	2		
18.	Подведение итогов	2		
	Итого	36		

6-7 гр

№ п/ п	Название раздела, темы	Количество часов	Формы аттестации/ контроля	Дата
1	Кейс №1. «Что такое промышленный дизайн?». Тема: Вводное занятие. Инструкция по технике безопасности..	2	Беседа	
2	Кейс №1. «Что такое промышленный	2	Презентация	

	дизайн?». Тема: Этапы проектирования в промышленном дизайне.		результатов	
3	Кейс №2. «Скетч». Тема: Теория построения перспективы. Изучение теории построения перспективного изображения.	2		
4	Кейс №2. «Скетч». Тема: Построение перспективы.	2		
5	Кейс №2. «Скетч». Тема: Проверка построения перспективы. (окружности).	2		
6	Кейс №2. «Скетч». П Тема: Передача светотени. Геометрическая фигура (окружность) простым карандашом на листе формата А3.	2		
7	Кейс №2. «Скетч». Тема: Разработка эскиза. Разработка эскиза объекта дизайна по выбору обучающегося.	2		
8	Кейс №2. «Скетч». Завершение эскиза. Изучение передачи материалов на примере эскиза объекта дизайна. (формата А3.)	2	Презентация результатов	
9	Кейс №3 «Концепт-дизайн». Тема: Концепт Дизайн. Просмотр презентации. Вводная теория Понятие Концепт арт.	2		
10	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Концепт -Дизайн. Определение темы, стилистики, применения.	2		
11	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Определение тем. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. Карандаш.	2		
12	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Определение тем. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. Карандаш.	2	Презентация результатов	
13	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Определение тем. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3.	2		
14	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием	2		

	различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.			
15	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.	2		
16	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Портфолио. Эскизирование своих идей на бумаге формат А3. С использованием различных материалов Marker, Цвет карандаш, ручка, Liner, и т.д.	2		
17	Кейс №3. «Концепт-дизайн». Тема: Photoshop. Перевод своих работ в электронный вариант.	2		
18	Подведение итогов	2		
	Итого	36		

3. Содержание занятий

Вводное занятие. Техника безопасности на занятиях. (2 ч.)

Форма организации учебного занятия – квиз-игра

В ходе беседы дети знакомятся с правилами поведения в компьютерном кабинете. Учатся соблюдать порядок во время работы с оборудованием, закрепляют известные им правила поведения во время работы с ПК. Формы организации учебной деятельности: фронтальная. Итог: рефлексия

Раздел 1. Основы компьютерной грамотности (12 ч.)

Тема 1.1. Правила жизни людей в мире информации. Оргтехника. (6ч.)

В ходе практической работы дети изучат состав компьютера, виды компьютеров, устройства ввода, вывода, накопители информации, изучат понятия: информационные технологии, информация. Познакомятся с

общими правилами безопасности при работе с операционной системой, способами обслуживания. Научаться называть комплектующие составляющие ПК. Формы организации учебного занятия: практическое занятие с теоретическим изучением материала. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 1.2. Различные способы передачи информации (буква, пиктограмма, иероглиф, рисунок) (6 ч.)

Занятие проходит в виде игры, аналогична игре «Глухой телефон». В процессе игры дети учатся передавать информацию разными способами (с помощью жестов, мимики, шепотом и т.д.). Формы организации учебного занятия: игра. Формы организации учебной деятельности: коллективная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Модуль 2. Текстовый редактор WORD (14 ч.)

Тема 2.1. Создание текстового документа. Способы редактирования текста (2 ч.)

В ходе практической работы дети познакомятся с понятиями «редактирование» и «форматирование» текста. Научаться оформлять список, вставлять таблицы, автофигуры, добавлять картинки, объекты. Овладеют приемами печати, сохранения и открытия текстов. Изучат основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац). Научаться создавать, хранить и считывать документы. Форм организации учебного занятия: практическое занятие с теоретическим изучением материала. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 2.2. Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста (2ч.)

В ходе практической работы дети овладеют основными операциями с текстом, научаться вносить исправления в текст, искать и исправлять ошибки. Форм организации учебного занятия: практическое занятие с

теоретическим изучением материала. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 2.3. Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов, выделение текста цветом. Проверка орфографии и грамматики (2ч.)

В ходе практической работы дети овладеют навыками проверки орфографии, научиться форматировать текст (изменение шрифтов, оформление абзаца). Смогут сохранять документ на диск. Форм организации учебного занятия: практическое занятие с теоретическим изучением материала. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и групповая деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 2.4. Использование элементов рисования (автофигуры, рисунки, клипы WordArt) (2ч.)

В ходе практической работы дети научиться использовать элементы рисунка в WORD, научиться оформлять параметры страницы с помощью WORDART, форматировать документ, вставлять рисунок. Для закрепления материала обучающиеся выполняют задание : забавное рисование из знаков препинания. Форм организации учебного занятия: практическое занятие с теоретическим изучением материала. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и групповая деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 2.5. Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С Новым годом» (2 ч.)

Закрепляем полученные знания и умения в работе с интерфейсом программы. Практическая творческая работа, в ходе которой дети должны выполнить поздравительную открытку «С Новым годом!» в текстовом редакторе, используя элементы рисования (автофигуры, рисунки, клипы WordArt). Формы организации учебного занятия: практическое занятие. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 2.6. Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, изменение направления текста. Форматирование. (2ч.)

В ходе практической работы дети научатся использовать элементы создания таблиц, вставка специальных символов. Смогут создавать перекрестные ссылки, форматировать абзацы, сохранять документ, печатать. Закреплением знаний будет служить составление кроссворда с помощью элемента создание таблиц. Форм организации учебного занятия: практическое занятие с теоретическим изучением материала. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и групповая деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 2.7. Создание проекта «Расписание уроков» (2 ч.)

Закрепляем полученные знания и умения в работе с интерфейсом программы. Практическая творческая работа, в ходе которой дети должны выполнить проект «Расписание уроков» в текстовом редакторе WORD с использованием элемента создание таблиц. Форм организации учебного занятия: практическое занятие. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и групповая деятельность, включающая в себя знания всего раздела. Итог: групповая рефлексия

Раздел 3. Работа с графическим редактором Paint (14 ч.)

Тема 3.1. Интерфейс редактора Paint (2 ч.)

В ходе практической работы дети овладеют узнают назначение графического редактора, овладеют навыками запуска/ закрытия, структуры окна графического редактора Paint. Научатся создавать, сохранять документ. Смогу выполнять рисунки с помощью графических примитивов, изменять рисунок (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.). Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 3.2. Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «С днем рождения!» (2ч.)

Практическая работа, в ходе которой дети должны выполнить проект

«Поздравительная открытка «С днем рождения!»» в графическом редакторе **Paint** с использованием графических примитивов. Форм организации учебного занятия: практическое занятие. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и групповая деятельность, включающая в себя знания всего раздела. Итог: групповая рефлексия

Тема 3.3. Редактирование объектов. Обращение цвета (2 ч.)

Творческая работа с применением фантазии в ходе которой дети будут изобретать узоры, работать с палитрой цветов в графическом редакторе Paint. Формы организации учебной деятельности: Индивидуальная. Итог: групповая рефлексия

Тема 3.4. Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «День защитника отечества» (2ч.)

Закрепляем полученные знания и умения в работе с интерфейсом программы. Творческая практическая работа в графическом редакторе Paint создание мини-проекта «Поздравительная открытка «День защитника отечества». Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность, включающая в себя знания всего раздела. По окончании выполнения практической работы дети презентуют свои работы.

Тема 3.5. Конструирование. Изменение рисунка (2 ч.)

Творческая практическая работа с изучением теоретического материала в графическом редакторе Paint: изобретаем узоры, работа с палитрой цветов. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 3.6. Создание мини-проекта «Волшебница зима» (2 ч.)

Творческая работа на заданную тему «Волшебница зима» в графическом редакторе Paint с использованием элементов изученных ранее. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная деятельность, включающая в себя знания всего раздела. Итог: групповая рефлексия

Тема 3.7. Создание мини-проекта «Поздравительная открытка «8 марта» (2 ч.)

Творческая работа на заданную тему «Поздравительная открытка 8 марта» в графическом реакторе Paint с использованием элементов изученных ранее. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная деятельность, включающая в себя знания всего раздела. Итог: групповая рефлексия

Модуль 4. Работа с мультимедийными презентациями (10 ч.)

Тема 4.1. Особенности предоставления информации в программе MS PowerPoint (2ч.)

Теоретическая часть: Мультимедийная информация и ее применение в обучении. Интерфейс программы (структура окна), основные функции редактирования текста. **Учим такие понятия как слайд, учимся работать с лентой. В ходе практической работы дети самостоятельно работают в программе, закрепляя тем самым навыки работы.** Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность, включающая в себя знания всего раздела. По итогам поведения занятия дети обмениваются информацией о том, что интересного каждый узнал для себя.

Тема 4.2. Создание слайдов. Макет. Форматирование объектов (2ч.)

В ходе практической работы дети научиться создавать презентацию, используя готовый шаблон. работают с разными видами шаблонов, учатся заполнять титульный лист. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 4.3. Настройка анимации. Дизайн. (2ч.)

Практическая работа с изучением теоретического материала, развитие навыков работы в программе, анимация на слайдах, звуковые редакторы, видео редакторы, плееры, их отличие. Демонстрация видеофрагментов с использованием медиадисков. Демонстрация мультфильмов, сказок. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность, включающая в себя знания всего раздела. По итогам занятия проводится обмен информации по полученным знаниям в ходе работы.

Тема 4.4. Создание творческих мини-проектов в среде MS

PowerPoint «Мое портфолио» (2ч.)

Закрепляем полученные знания и умения в работе с интерфейсом программы. В ходе практической творческой работы дети выполняют мини-проект на заданную «Мое портфолио». По выполнению занятия, обучающиеся представляют проект. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность, включающая в себя знания всего раздела.

Модуль 5. Логические задания (14 ч.)

Тема 5.1. Информатика в играх и задачах «Веселая разминка» (2 ч.)

Развитие пространственного мышления, внимания, памяти у детей в игровой форме. Элементы сравнения, обобщения, классификации. Значение компьютерных игр. Обзор жанров компьютерных игр. Игры с исследовательским содержанием. Практическая часть: Логические игры-головоломки. Установка и запуск компьютерной игры. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 5.2. Выявление закономерностей (2 ч.)

В ходе практического занятия обучающиеся научиться делать умозаключения из двух суждений, сравнивать, устанавливать закономерности, называть последовательность простых действий; находить закономерности в расположении фигур по значению двух признаков, решать задачи на логику. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность. Итог: групповая рефлексия

Тема 5.3. Взаимно однозначное соответствие (2 ч.)

Практическая работа с изучением теоретического материала, решение задач на взаимно-однозначное соответствие. Обеспечить условия для развития предпосылок логического мышления: учить составлять логическую последовательность. Обеспечить условия для развития воображения: использование ТРИЗ-технологий. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность, включающая в себя знания

всего раздела. Итог: групповая рефлексия

Тема 5.4. Решение логических задач путем рассуждений (2 ч.)

Практическая работа с использованием игры и теоретическим изучением материала: решение задач на развитие внимания (способы из решения: с помощью рассуждений, табличный, средствами логики),. Элементы логики, логического мышления

Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность, включающая в себя знания всего раздела.

Итог: групповая рефлексия

Тема 5.5. Разработка выигрышных стратегий (2 ч.)

Практическая работа с изучением теоретического материала на формирование знаний по теме “выигрышная стратегия”; обучающиеся учатся находить закономерность в ходе игры, формулировать и применять выигрышную стратегию (“секрет выигрыша”). Моделирование выигрышных стратегий. Теория игр.

Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность, включающая в себя знания всего раздела. Итог: групповая рефлексия

Тема 5.6. Филворды, сканворды, ребусы – учимся разгадывать и составлять (4 ч.)

Практическая работа с изучением теоретического материала: Разгадывание и составление филвордов, сканвордов, ребусов, правила разгадывания. В ходе работы развивать логическое мышление, сообразительность, фантазию и воображение. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность, включающая в себя знания всего раздела. Итог: групповая рефлексия

Итоговое занятие: творческая работа. Защита творческой работы (2 ч.)

Закрепление знаний с помощью викторины «Я умею!», в ходе которой дети показывают навыки работы на компьютере и умение решать

логические задания. Творческая работа на выбранную тему по изученному материалу с использованием интерфейсов. Презентация творческой работы. Форм организации учебного занятия: практическое занятие. Формы организации учебной деятельности: Самостоятельная и коллективная деятельность. Итог: групповая рефлексия, подведение итогов о ранее изученном материале.

Воспитательные часы(4 ч.)

Проводятся согласно плану по воспитательной работе. Воспитательная работа проводится с целью развития общей культуры обучающихся через традиционные мероприятия, формирование гражданско-патриотического сознания, нравственной культуры, пропаганды ЗОЖ, профилактика правонарушений, социально-опасных явлений.

4. Контрольно-оценочные средства

- тесты;
- карточки-задания;
- карты (индивидуальные, диагностические).

Проводится мониторинг уровня знаний, умений, навыков, приобретенных обучающимся за учебный год (оценочные материалы, критерии оценки и результаты мониторинга находится в папке у педагога).

5. Условия реализации программы

(общие для всех разделов)

Программа реализуется в оборудованном кабинете со столами и стульями соответственно возрасту детей (в соответствии с Санитарноэпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.4.3172-14.). Предметно-развивающая среда соответствует интересам и потребностям детей, целям и задачам программы. На занятиях используются материалы, безопасность которых подтверждена санитарно-

эпидемиологическим условиям.

Информационно-образовательные ресурсы

- учебные и методические пособия;
- инструкции по охране труда и технике безопасности;
- тематические методические разработки;
- диагностический материал (тесты, карты, анкеты);
- наглядные пособия;
- тематические презентации;
- Интернет-ресурсы;
- электронные образовательные ресурсы.

Список литературы:

1. [Адриан Шонесси](#). Как стать дизайнером, не продав душу дьяволу / Питер.
2. [Фил Кливер](#). Чему вас не научат в дизайн-школе / Рипол Классик.
3. [Майкл Джанда](#). Сожги своё портфолио! То, чему не учат в дизайнерских школах / Питер.
4. [Жанна Лидтка](#), [Тим Огилви](#). Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров / Манн, Иванов и Фербер.
5. [Koos Eissen](#), [Roselien Steur](#). Sketching: Drawing Techniques for Product Designers / Hardcover, 2009.
6. [Kevin Henry](#). Drawing for Product Designers (Portfolio Skills: Product Design) / Paperback, 2012.
7. [Bjarki Hallgrimsson](#). Prototyping and Modelmaking for Product Design (Portfolio Skills) / Paperback, 2012.
8. Kurt Hanks, [Larry Belliston](#). Rapid Viz: A New Method for the Rapid Visualization of Ideas.
9. Jim Lesko. Industrial Design: Materials and Manufacturing Guide.
10. Rob Thompson. Prototyping and Low-Volume Production (The Manufacturing Guides).
11. Rob Thompson. Product and Furniture Design (The Manufacturing Guides).

12. Rob Thompson, [Martin Thompson](#). Sustainable Materials, Processes and Production (The Manufacturing Guides).
13. [Susan Weinschenk](#). 100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter).
14. [Jennifer Hudson](#). Process 2nd Edition: 50 Product Designs from Concept to Manufacture.
15. <http://designet.ru/>.
16. <http://www.ccardesign.ru/>.
17. <https://www.behance.net/>.
18. <http://www.notcot.org/>.
19. <http://mocoloco.com/>. ***

Список обучающихся

«Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды»

1 группа

№ п/п	Фамилия, имя обучающихся	Класс	Возраст на 01.09.2024г
1	Аубакиров Эмиль	5	11
2	Ахметов Акылжан	5	11
3	Булохова Виолетта	5	12
4	Булатбаев Ринат	5	11
5	Бургардт Евгения	5	11
6	Дюсембекова Малика	5	10
7	Жуманов Руслан	5	10
8	Каримов Асхат	5	11
9	Куркотов Егор	5	11
10	Моруз Роман	5	10
11	Мухаметхалиев Амир	5	10
12	Спирин Иван	5	10
13	Спирина Анна	5	12
14	Уtimiшев Михаил	5	10
15	Чубарь Роман	5	11

«Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды»

2 группа

№ п/п	Фамилия, имя обучающихся	Класс	Возраст на 01.09.2023г
1	Ансабаева Ясмина	6	11
2	Аубакирова Анита	6	11
3	Бакиев Артем	6	12
4	Батц Ангелина	6	11
5	Гольштейн Ангелина	6	11
6	Каротин Матвей	6	11
7	Мауль Екатерина	6	11
8	Насибулина Арина	6	12
9	Новиков Иван	6	12
10	Полещук Арсений	6	12
11	Рыкина Ксения	6	12

3 группа

№ п/п	Фамилия, имя обучающихся	Класс	Возраст на 01.09.2024г
1	Елеусизов Айдар	6	11
2	Есикеев Азамат	6	11
3	Масин Тимур	6	12
4	Мильденбергер Владимир	6	11
5	Мурза Захар	6	11
6	Мухаметхалиева Дарина	6	11
7	Сулимов Денис	6	11
8	Токушева Арина	6	12
9	Хасенова Карина	6	12
10	Шедов Даниил	6	12
11	Шкарупа Дмитрий	6	12
12	Шухарт Диана	6	12

4 группа

№ п/п	Фамилия, имя обучающихся	Класс	Возраст на 01.09.2024г
1	Ахметова Аружан	7	12
2	Бейсенбаев Куаншбек	7	12
3	Бектемиров Дамир	7	13
4	Береснёва Вероника	7	12
5	Булохова Александра	7	12
6	Бузюрова Сафина	7	12
7	Бутаева Аделина	7	12
8	Гнусарьков Валерий	7	13
9	Дмитриенко Роман	7	13
10	Королева Надежда	7	13
11	Матвеев Ярослав	7	12
12	Слесарев Андрей	7	12

«Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды»

5 группа

№ п/п	Фамилия, имя обучающихся	Класс	Возраст на 01.09.2024г
-------	--------------------------	-------	------------------------

1	Аубакиров Аблай	8	14
2	Бакиева Варвара	8	13
3	Гиммрих Тимур	8	13
4	Казакова Алиса	8	14
5	Кайкенов Мирас	8	14
6	Каротина Полина	8	14
7	Киреев Данил	8	13
8	Киреев Кирилл	8	14
9	Клещеногов Сергей	8	14
10	Кожамметова Айжан	8	14
11	Митина Екатерина	8	14
12	Мурза Ксения	8	14
13	Чиждова Анна	8	14

«Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды»

6 группа

№ п/п	Фамилия, имя обучающихся	Класс	Возраст на 01.09.2024г
1	Бакиев Егор	9 а	15
2	Бургардт Алексей	9 а	15
3	Зуев Аркадий	9 а	15
4	Зуев Дмитрий	9 а	14
5	Исаева Александра	9 а	14
6	Кребер Анастасия	9 а	16
7	Кребер Медет	9 а	14
8	Макимова Самира	9 а	15
9	Приходько Алексей	9 а	14
10	Сулимова Елизавета	9 а	14
11	Татина Алиа	9 а	15
12	Хаджимуратов Саян	9 а	16
13	Черногубова Анастасия	9 а	15

7 группа

№ п/п	Фамилия, имя обучающихся	Класс	Возраст на 01.09.2024г
1	Астапенко Полина	9 б	15
2	Астапенкова Анна	9 б	15
3	Астапенкова Валентина	9 б	15
4	Батц Игорь	9 б	14
5	Булатбаев Мансур	9 б	14

6	Грушко София	9 б	15
7	Зуева Снежана	9 б	14
8	Клещеногов Владимир	9 б	17
9	Кожахметова Карина	9 б	14
10	Лунева Ксения	9 б	15
11	Мильденбергер Мира	9 б	14
12	Татина Адель	9 б	15
13	Татина Дина	9 б	14