

**Кинельское управление Министерства образования Самарской области
Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа № 11 г. Кинеля
структурное подразделение дополнительного образования детей «Вдохновение»**

Принята на заседании
Педагогического совета Учреждения
от "12" мая 2025 г.
Протокол № 9

Утверждена:
Приказом № 328-ОД
от « 04 » июня 2025 г.
Директор ГБОУ СОШ №11 г.Кинеля
О.А. Лозовская

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

КОМПЬЮТЕРНОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ ОДЕЖДЫ
техническая направленность

Возраст обучающихся: 15-17 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:
педагог дополнительного образования
Тершукова Елена Евсеевна

г. Кинель 2025 г.

Аннотация

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерное моделирование одежды»

Программа разработана для подростков 15-17 лет, интересующихся миром моды. Срок реализации программы 1 год. Базовый уровень.

Цель программы творческая самореализация обучающихся, содействие их профессиональному самоопределению через компьютерное моделирование одежды.

Программа позволяет осуществлять конвергентный подход к образованию по данному направлению, соединяя в единое целое такие предметные области как: моделирование, дизайн, изобразительное искусство, технология компьютерного моделирования, экономика и предпринимательство.

В процессе обучения обучающиеся научатся:

- работе с компьютерными программами по моделированию одежды, художественному проектированию одежды различного ассортимента;
- использовать на практике возможности предложенных во время обучения компьютерных программ при индивидуальном пошиве одежды и при создании коллекции;
- использовать текущие тенденции моды в своих работах;
- разрабатывать и продвигать собственный бренд;
- разрабатывать рекламную продукцию.

1	Пояснительная записка	4- 5 стр.
2	Ожидаемые результаты	7стр.
3	Критерии и способы определения результативности обучения	8 -9 стр.
4	Учебный план ДОП «Компьютерное моделирование одежды»	9 стр.
4.1	1. Модуль «Системы автоматизированного программирования в конструировании и моделировании одежды».	9-12 стр.
4.2	2. Модуль «Программа по моделированию одежды «Валентина»	12-14 стр.
4.3	3. Модуль «Декорирование изделий. Возможности программы PCStitch, ПО графического планшета «Genius»	14-16 стр.
4.4	4. Модуль « Будущий предприниматель. Продвижение собственного бренда»	16-17 стр.
5	Ресурсное обеспечение программы	17 стр.
6	Список используемой литературы	18 стр.
7	Приложение 1. Диагностический материал	20 стр.

Пояснительная записка

Программа «Компьютерное моделирование одежды» разработана в нормативном поле согласно **Федеральному закону "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ** . Опираясь на Статью 2 можно сказать, что образование — это воспитание, обучение и развитие. Государство рекомендовало направить обучение школьников на развитие технического творчества.

”Образование - единый целенаправленный процесс воспитания и обучения, являющийся общественно значимым благом и осуществляемый в интересах человека, семьи, общества и государства, а также совокупность приобретаемых знаний, умений, навыков, ценностных установок, опыта деятельности и компетенции определенных объема и сложности в целях интеллектуального, духовно-нравственного, творческого, физического и (или) профессионального развития человека, удовлетворения его образовательных потребностей и интересов”

Система технического творчества учащихся призвана содействовать эффективному решению проблемы воспроизводства инженерно-технических кадров, обладающих способностью к опережающему развитию и создать условия для формирования и развития основных компетенций обучающихся по конструированию и моделированию в области индустрии моды .

Программа разработана в соответствии с:

- ✓ 1. Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- ✓ Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- ✓ Концепция развития дополнительного образования до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р);
- ✓ Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 № 996-р);
- ✓ План мероприятий по реализации в 2021 - 2025 годах Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утвержден распоряжением Правительства Российской Федерации от 12.11.2020 № 2945-р);
- ✓ Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- ✓ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления

образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- ✓ Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»
- ✓ Стратегия социально-экономического развития Самарской области на период до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Самарской области от 12.07.2017 № 441);
- ✓ Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- ✓ Письмо министерства образования и науки Самарской области от 30.03.2020 № МО-16-09-01/434-ТУ (с «Методическими рекомендациями по подготовке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ к прохождению процедуры экспертизы (добровольной сертификации) для последующего включения в реестр образовательных программ, включенных в систему ПФДО»).

Программа "Компьютерное моделирование одежды» призвана удовлетворить потребность обучающихся в творческом труде, содействовать самоопределению и профессиональной ориентации. Программа предоставляет учащимся получить практическую возможность моделирования, конструирования и декорирования одежды при помощи компьютерных программ; раскрывает перед ними возможности овладеть основами маркетинга в области модной индустрии.

Педагогическая целесообразность данной программы состоит в том, что обучающиеся применяют полученные знания и практический опыт в работе над творческими разработками, за счет систематизации и изучения тем по компьютерному моделированию одежды, что позволяет девушкам приобрести навыки современных, востребованных профессий в модной индустрии.

Актуальность. Обучение по программе предполагает углубленное изучение материала, доступ к околопрофессиональным и профессиональным знаниям.

Построение программного материала позволяет осуществлять конвергентный подход к образованию по данному направлению, соединяя в единое целое такие предметные области как: моделирование,

дизайн, изобразительное искусство, технология компьютерного моделирования, экономика и предпринимательство.

Новизна программы. Для повышения вариативности дополнительного образования детей, повышения качества образования, организация образовательного процесса построена на **модульном принципе**. Программа рассчитана на 1 год обучения (базовый уровень) и состоит из 4 модулей : «Системы автоматизированного программирования в конструировании и моделировании одежды», «Программа по моделированию одежды «Валентина», «Декорирование изделий. Возможности программы PCStitch, ПО графического планшета «Genius», «Будущий предприниматель. Продвижение собственного бренда».

Основные направления образовательной программы:

Работа с компьютерными программами:

- «ЛЕКО»
- «VALENTINA»
- «PCStitch»
- « Microsoft Publisher»
- ПО графического планшета «Genius »

Основы маркетинга

Цель: творческая самореализация обучающихся, содействие их профессиональному самоопределению через компьютерное моделирование одежды.

Задачи:

1.Обучающие:

- научить работе с компьютерными программами по моделированию одежды, художественному проектированию одежды различного ассортимента;
- научить использовать на практике возможности предложенных во время обучения компьютерных программ при индивидуальном пошиве одежды и при создании коллекции;
- научить использовать текущие тенденции моды в своих работах;
- дать основы маркетинга, экономической грамотности, основы предпринимательства.

2.Воспитательные:

- научить анализировать свои возможности и способности (сформировать потребность в осознании и оценке качеств и возможностей личности)
- воспитать социальную ответственность и экологическое мышление
- привить навыки публичных выступлений.

3.Развивающие:

- формирование потребности к внутреннему саморазвитию;
- научить отстаивать свои взгляды и интересы без агрессии к окружающим;
- формирование творческого, внимательного отношения к изменениям, происходящим в окружающем пространстве.
- научить использовать информационно-коммуникационные технологии для творческой деятельности, ориентироваться в мире новых технологий и использовать их на практике;
- научить разбираться в содержании профессиональной деятельности разных направлений индустрии моды;

Программа составлена для обучающихся 15-17 лет.

Контингент обучающихся по программе «Компьютерное моделирование одежды» формируется из обучающихся заинтересованных предпрофильным саморазвитием.

Возрастные и психологические особенности обучающихся. Этап подросткового развития 15- 17 лет характеризуется бурным, скачкообразным характером развития, т.е. происходящими за сравнительно короткий срок многочисленными качественными изменениями прежних особенностей, интересов и отношений ребёнка, появлением у подростка значительных субъективных трудностей и переживаний. Происходит развитие самосознания – представления о том, что он уже не ребёнок, т.е. чувство взрослости, а также внутренней переориентацией подростка с правил и ограничений, связанных с моралью послушания, на нормы поведения взрослых. Подросток стремится к общению и к совместной деятельности. Таким образом, обучение по программе «Компьютерное моделирование одежды», организация занятий в малой творческой группе удовлетворяет потребности подростков.

Сроки реализации программы:

Программа рассчитана на 1 год обучения, состоит из 4 модулей.

Всего 108 часов, занятия проводятся 2 раза в неделю по 1,5 академических часа.

Формы обучения: теоретические и практические занятия, самостоятельная работа.

Формы организации деятельности: по группам, малыми группами, индивидуально (при подготовке к конкурсным мероприятиям).

Ожидаемые результаты

Личностные результаты обучающиеся научатся

- осознанно выбирать вид деятельности;
- выражать положительное отношение к процессу познания: проявлять внимание, желание больше узнать;

- способности к волевому усилию при достижении поставленной цели;
 - способности давать адекватную оценку качества выполнения работ;
- ▲ *в решении проблем:*
- ставить для себя цель и уметь её добиться;
 - проводить текущий контроль реализации плана деятельности;
 - анализировать результат и процесс деятельности;

Метапредметные результаты

Познавательные УУД. Обучающийся должен уметь:

- планировать информационный поиск;
- критически относиться к полученной информации;
- систематизировать информацию;
- делать выводы;
- делиться интересной, полезной информацией с другими членами группы.
- высказываться по поводу полученного результата,
- ориентироваться в различных источниках информации,
- демонстрировать понимание полученной информации,
- демонстрировать понимание вводов по определенному вопросу.

Коммуникативные УУД. Обучающийся должен уметь:

- работать с вопросами в развитии темы;
- совместно с членами группы получать результат взаимодействия;
- умение подавлять агрессию у себя и членов группы,
- умение поддержать членов группы в трудную минуту;
- умение справляться с волнением;
- соблюдать нормы речи в простом высказывании,

Регулятивные УУД. Обучающийся должен уметь:

- ставить для себя цель и уметь её добиться;
- проводить текущий контроль реализации плана деятельности;
- анализировать результат и процесс деятельности;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Предметные результаты

Обучающиеся научатся:

- Ориентироваться в разнообразии САПР.
- Моделированию лёгкой женской одежды при помощи компьютерных программ :
«ЛЕКО»
«VALENTINA»
«PCStitch»

- Образно-ассоциативному подходу к проектированию костюма.
- Особенности творческого процесса. Творческие источники, используемые при проектировании костюма. Создание художественного образа; Факторы гармонизации и структуры коллекции;
- Разрабатывать различные типы коллекций одежды. Этапы разработки коллекции. Особенности проектирования коллекции.
- Разрабатывать бизнес-план.
- Продвигать собственный бренд.
- Разрабатывать рекламную продукцию при помощи программы «Microsoft Publisher» и ПО графического планшета «Genius ».

Критерии и способы определения результативности методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ ;
- выполнение обучающимися собственных проектов;
- участие обучающихся в конкурсных мероприятиях (выставки, фестивали, конкурсы и т.д.) .

В течении всего курса обучения по программе проводится диагностика, позволяющая отслеживать уровень усвоения материала обучающимся. Диагностика разработана **самостоятельно** педагогом на основе педагогического опыта. (Приложение 1)

Формы подведения итогов:

продуктивные формы:

- выставки продуктов деятельности обучающихся: эскизов, моделей одежды, коллекций одежды, выполненные при помощи работы с компьютерными программами; рекламной продукции.
- участие обучающихся в конкурсных мероприятиях (выставки, фестивали, конкурсы и т.д.) .

документальные формы:

- диагностические карты;
- протоколы аттестации.

Учебный план ДОП «Компьютерное моделирование одежды»

№ п/п	Наименование модуля	Количество часов	
		Всего	Теория
1	Системы автоматизированного программирования в конструировании и моделировании одежды.	17	4

2	Программа по моделированию одежды «Валентина»	61	8
3	Декорирование изделий. Возможности программы PCStitch, ПО графического планшета «Genius»	18	3
4	Будущий предприниматель. Продвижение собственного бренда.	12	4
	Итого:	108	19

1. Модуль «Системы автоматизированного программирования в конструировании и моделировании одежды».

Мир моды глубок, изменчив и разнообразен! Данный модуль познакомит детей с разнообразными компьютерными программами, техническими новинками применяемые в модной индустрии. Научит работать с программой «ЛЕКО», которая включает в себя : работа с размерами, с фасонами, построение моделей. Модуль разработан с учётом возрастных и личностных особенностей обучающихся. Обучение по данному модулю даст возможность самостоятельно работать с программой «ЛЕКО». Ориентироваться в САПР, применяемых при разработке и пошиве одежды.

Цель модуля : формирование системы знаний и умений в области создания одежды при помощи компьютерных программ, создание нового дизайна при помощи новинок в области химической промышленности.

Задачи модуля:

- познакомиться с разнообразием САПР в модной индустрии;
- познакомиться с техническими новинками, применяемыми в модной индустрии;
- научить пользоваться новыми красителями и красками при создании нового дизайна ткани и готовой одежды;
- научить самостоятельно работать с программой «ЛЕКО».

Ожидаемые результаты освоения модуля:

Обучающиеся научатся:

- ориентироваться в различных САПР, применяемых в модной индустрии;

- отслеживать развитие технических новинок в области моды;
- применять на практике новые краски, красители для тканей;
- самостоятельно работать с компьютерной программой «ЛЕКО».

Учебно-тематический план модуля 1 « Системы автоматизированного программирования в конструировании и моделировании одежды»

№ п/п	Название темы	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Прак.
1	«САПР - Системы автоматизированного программирования в современном мире. Новинки химической промышленности	7	2	5
2.	Программа «ЛЕКО»	10	2	7
	Итого:	17	4	12

Содержание разделов учебно-тематического плана модуля 1« Системы автоматизированного программирования в конструировании и моделировании одежды»

.

Тема 1. «САПР - Системы автоматизированного программирования в современном мире. Новинки химической промышленности (7 ч.)

Занятие 1

Регистрация. Инструктаж по пожарной безопасности, инструктаж по действиям персонала и обучающихся при пожаре, инструктаж по предупреждению терактов. Правила дорожного движения. Ознакомление с программой. Диагностика.

Занятие 2-3

Теория. Разнообразие программ применяемых в модной индустрии.

Практика. Просмотр видеороликов по теме. Обсуждение.

Занятие 4-5

Теория. Виртуальное измерение фигуры. 3-D принтеры: скорость, будущее развитие.

Практика. Просмотр видеороликов из интернета по темам. Измерение фигуры человека и устройства: «Кто точнее и быстрее?» . «Какие

направления в области индустрии моды будут осваивать 3-D принтеры в будущем» .Обсуждение.

Занятие 6-7

Теория. Ткань из баллончика. Новинки химической промышленности. Умная одежда.

Практика. Создать свой образец ткани при помощи акриловых красок с разными свойствами.

Тема 2 . Программа «ЛЕКО» (10 ч.)

Занятие 8-9

Теория. Работа с размерами. Изучение различий фасонов в базе. Алгоритм построения базовой сетки выбранной модели.

Практика. Ввод индивидуальных размеров в программе и сравнение изменений в выкройках. Выбор модели в базе — описать её силуэт, пропорции. Построение базовой сетки.

Занятие 10-11

Теория. Алгоритм построения простой модели без рукава.

Практика. Построение простой модели без рукавов.

Занятие 12-13

Теория. Виды моделей воротников . Алгоритм построения простых моделей воротников.

Практика. Построение воротника .

Занятие 14-15

Теория. Виды простых рукавов. Алгоритм построения простого рукава.

Практика. Построение простого рукава.

Занятие 16

Теория. Ассортимент моделей дополнительных деталей- карманы, оборки, воланы. Алгоритм построения карманов, воланов, оборок.

Практика. Построение кармана, волана, оборки.

Занятие 17

Теория. Различие чертежей по размерам, по полнотным группам.

Практика. Сравнение моделей на различные типы женских фигур.

2. Модуль «Программа по моделированию одежды «Валентина»

Моделирование одежды — это приём изменения основы изделия. В этом модуле моделирование будет рассматриваться как часть дизайна одежды. 21 век – век быстрых изменений в моде. Чтобы идти в ногу со временем и уметь моментально перестраиваться, быть востребованным и креативным в модной

индустрии обучающимся поможет работа с программой по моделированию одежды «Валентина»

Цель модуля: формирование системы знаний и умений в области моделирования одежды, необходимые при выборе учащимися будущей профессии. Формирование знаний и навыков работы с программой «Валентина».

Задачи модуля:

- познакомить с основными понятиями в моделировании: техническое моделирование, художественное моделирование, моделирование методом наковки;
- научить «читать» фотографии моделей одежды – какие приёмы моделирования были использованы;
- научить работать в программе «Валентина».

Ожидаемые результаты:

- научатся самостоятельно строить лиф платья;
- научатся самостоятельно строить юбки;
- научатся самостоятельно строить рукава;
- научатся самостоятельно строить воротники, карманы;
- научатся моделировать лиф платья ;
- научатся моделировать воротники различных видов;
- научатся моделировать рукава.

Учебно-тематический план модуля 2 «Программа по моделированию одежды «Валентина»

№ п/п	Название темы	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Прак.
1	Построение основы платья : лифа платья, юбки, рукава, воротника, карманов	31	9	22
2.	Моделирование лифа платья, воротников, рукавов, юбок	30	9	21
	Итого:	61	18	43

Содержание разделов учебно-тематического плана модуля 2 «Программа по моделированию одежды «Валентина»

Тема 1. Построение основы платья : лифа платья, юбки, рукава, воротника, карманов (31 ч.)

Занятие 1-10

Теория. Алгоритм построения лифа платья.

Практика. Построение лифа платья.

Занятие 11- 20

Теория. Алгоритм построения юбки .

Практика. Построение юбки.

Занятие 21-27

Теория. Алгоритм построения рукава .

Практика. Построение рукава.

Занятие 28-29

Теория. Алгоритм построения воротников

Практика. Построение воротников.

Занятие 30-31

Теория. Алгоритм построения карманов.

Практика. Построение карманов.

Тема 2. Программа по моделированию одежды «VALENTINA» (30 ч.)

Моделирование лифа платья, воротников, рукавов, юбок

Занятие 32-39

Теория. Принципы моделирования лифа платья при помощи переноса вытачек.

Практика. Моделирование лифа при помощи переноса вытачек: в боковой шов, в плечевой шов.

Занятие 40-47

Теория. Принципы моделирования различных моделей воротников.

Практика. Моделирование воротников различных моделей: плосколежащих .
Оформление концов воротника .

Занятие 48-55

Теория. Принципы моделирования различных моделей рукавов.

Практика. Моделирование рукавов различных моделей: с высокой головкой, с расширением к низу.

Занятие 56-61

Теория. Принципы моделирования различных моделей юбок.

Практика. Моделирование юбок различных моделей: с кокетками, оборками, с подрезами, драпировками.

3. Модуль «Декорирование изделий. Возможности программы PCStitch, ПО графического планшета «Genius»

Современное развитие моды уделяет большое внимание декорированию изделий при помощи различных техник: вышивка, принты. Декорирование помогает создать целостный образ любой модели. Модуль поможет создавать вышитые логотипы, вышивки на различные темы при помощи программы «PCStitch».

Работа с графическим планшетом «Genius» поможет обучающимся делать эскизы не только моделей одежды, но и придумывать к ним необычные принты и аксессуары. Побывать немного журналистом – разработать надписи для статьи, фотографий, граффити на стене Vkontakte.

Цель модуля: формирование системы знаний и умений в области декорирования изделий при помощи программы PCStitch, ПО графического планшета «Genius». Поддержка творческого развития обучающихся.

Задачи модуля:

- научить разнообразным приёмам работы с программой PCStitch;
- научить разнообразным приёмам работы с графическим планшетом «Genius» .

Ожидаемые результаты:

- научатся самостоятельно проектировать различные модели одежды и аксессуаров;
- научатся использовать вышивку при декорировании готовых изделий;
- научатся самостоятельно разрабатывать принты, логотипы.

Учебно-тематический план модуля 3 «Декорирование изделий.

Возможности программы PCStitch, ПО графического планшета «Genius»

№ п/п	Название темы	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Прак.
1	Декорирование изделий. Программа PCStitch	9	1	8
2.	Декорирование изделий. Графический планшет «Genius »	9	2	7
	Итого:	18	3	15

**Содержание разделов учебно-тематического плана модуля 3
«Декорирование изделий. Возможности программы PCStitch, ПО
графического планшета «Genius»**

Тема 1. Декорирование изделий. Программа PCStitch (9ч.)

Занятие 1-5

Теория. Возможности программы. Принципы построения схем вышивки.

Практика. Создание вышивки с обрамлением. Создание логотипов. Выбор темы самостоятельный.

Занятие 6-9

Теория. Алгоритм загрузки фото в программу, обработка фото.

Практика. Построение схемы вышивки по фотографии.

Тема 2. Декорирование изделий. Графический планшет «Genius » (9ч.)

Занятие 10-14

Теория. Возможности графического планшета «Genius ». Алгоритм создания рукописных заметок, набросков, надписей и рисунков на одежде.

Практика. Создание набросков : природы, животных, человека. Создание надписей и рисунков на одежде.

Занятие 15-19

Теория. Алгоритм создания эскизов, аксессуаров, принтов, граффити на стене Vkontakte.

Практика. Создание эскизов одежды, аксессуаров, принтов .

4. Модуль « Будущий предприниматель. Продвижение собственного бренда»

Данный модуль познакомит обучающихся с основами экономической грамотности. Научит созданию собственного бренда. Познакомит с возможностями социальных сетей в продвижении собственного бренда. Модуль научит проектированию рекламных продуктов, созданию буклетов, плакатов при помощи программы Microsoft Publisherи ПО графического планшета «Genius.

Цель модуля: дать основы экономической грамотности; сформировать систему знаний и умений в области продвижения своего бренда.

Задачи модуля:

- дать основы экономической грамотности;
- научить разнообразным приёмам работы с программой Microsoft Publisher ;
- научить самостоятельно проектировать рекламные продукты при помощи работы с программой Microsoft Publisher и графическим планшетом «Genius» ;

Ожидаемые результаты:

- научатся самостоятельно разрабатывать бизнес-план ;
- создавать собственный бренд;

- научатся создавать надписи для статьи, фотографий при помощи программы Microsoft Publisher и ПО графического планшета «Genius»;
- научатся разрабатывать граффити на стене Vkontakte.
- научатся разрабатывать логотипы, рекламную продукцию при помощи программы Microsoft Publisher и ПО графического планшета «Genius»;
- продвигать собственный бренд через социальные сети.

Учебно-тематический план модуля 4 « Будущий предприниматель. Продвижение собственного бренда»

№ п/п	Название темы	Кол-во часов		
		Всего	Теория	Прак.
1	Формирование экономической культуры	3	1	2
2.	Программа Microsoft Publisher	5	2	3
3.	Графический планшет «Genius»	4	1	3
	Итого:	12	4	8

Содержание разделов учебно-тематического плана модуля 4 « Будущий предприниматель. Продвижение собственного бренда»

Тема 1. Формирование экономической культуры (3 ч.)

Занятие 1-2

Теория. Экономические навыки и умения.

Практика. Бизнес – план предполагаемой деятельности.

Занятие 3

Теория. Алгоритм создания собственного бренда. Алгоритм разработки рекламы бренда.

Практика. Создание собственного бренда разных вариантов. Реклама бренда.

Тема 2. Программа Microsoft Publisher (5 ч.)

Занятие 4-8

Теория. Возможности программы Microsoft Publisher. Проектирование рекламных продуктов.

Практика. Проектирование и создание рекламной продукции своего бренда : буклетов, календарей, открытки.

Тема 3. Графический планшет «Genius» (4 ч.)

Занятие 9-12

Теория. Алгоритм создания надписей для статьи, фотографий. Алгоритм разработки граффити на стене Vkontakte. Алгоритм разработки логотипы.
Практика. Самостоятельное создание надписей для статьи, фотографий. Самостоятельное создание граффити своего бренда на стене Vkontakte. Самостоятельное создание логотипов своего бренда.

Ресурсное обеспечение

Образовательные технологии:

Для реализации программы используются: технология личностно-ориентированного обучения, метод проектов; индивидуальные и групповые методы обучения.

Виды занятий:

- Лекции, беседы – развивают способности слушать, замечать.
- Диалоги, обсуждения – развивают речь, умение грамотно говорить, высказывать своё мнение, логически мыслить, умение спорить и слушать оппонента.
- Выставки, конкурсы – развивают способности демонстрировать собственные достижения, умение добиваться целей.
- Практическая и самостоятельная работа – подготовка и защита проектов (коллективные, индивидуальные).

Методическое обеспечение

- Образовательная программа

- Инструкции по охране труда и технике безопасности
- Диагностические карты
- Компьютерная программа «ЛЕКО»
- Компьютерная программа «VALENTINA»
- Компьютерная программа «PCStitch»
- Компьютерная программа « Microsoft Publisher»
- ПО графического планшета «Genius

Техническое обеспечение:

- Компьютер
- Графический планшет «Genius »
- Бумага для рисования, краски, карандаши, ластик

Список литературы

Интернет — источники :

- [lekala.info\leko/firm1.html](http://lekala.info/leko/firm1.html)
- [leko-forum.ru\dn/801.pdf](http://leko-forum.ru/dn/801.pdf)
- [valentina-project.blogspot.com\2013/12/blog-post_...](http://valentina-project.blogspot.com/2013/12/blog-post_...)
- <https://infourok.ru/ekonomicheskaya-gramotnost-na-urokah-obschestvoznaniya-razrabotka-meropriyatiya-2629556.html>
- http://elib.cspu.ru/xmlui/bitstream/handle/123456789/2159/Пиксаева_O_A_BKP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Специальная литература:

1.Общий менеджмент . Учебное пособие. Министерство образования и науки Российской Федерации Уральский федеральный университет. имени первого Президента России Б. Н. Ельцина. Л. С. Ружанская [и др.] ; О-28 под общ. ред. Л. С. Ружанской, И. В. Котляревской. — Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2017. - 116 с.

2. Брендинг. Учебное пособие ,Каленская Н.В., Антонченко Н.Г. – Казань: «Абзац», 2019 . - 125 с.

Приложение 1

Диагностика результатов освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной программы «Компьютерное моделирование одежды»»

Критерии оценки освоения программы обучающихся в объединении «Компьютерное моделирование одежды»»
Педагог Тершукова Е.Е.
Дата диагностирования _____

		Ф.И.О. обучающихся													
Низкий уровень 1-3 балла	1. Находится на занятиях без желания. Не принимает участия в коллективном творческом процессе.														
	2. Пришел в творческое объединение «за компанию», Не может определиться - зачем ему это надо.														

	3. В творческое объединение привели родители. Редко под влиянием внешних факторов, проявляет интерес к творческой деятельности.																	
Средний уровень 4-6 баллов	4. Периодически стремится к творческой деятельности, побуждаемый выделиться среди других.																	
	5. Часто стремится к совместной творческой деятельности в целях общения с друзьями и самовыражения.																	
	6. Регулярно стремится к творческой деятельности, старается хорошо выполнить дело																	
Высокий уровень 7-10 баллов	7. Участвует в творческом процессе, появляется мотив самореализации.																	
	8. Участвует в творческом процессе, потому что получает от этого удовольствие.																	
	9. Участвует в творческом процессе, побуждаемый потребностью и самореализацией.																	
	10. Активно стремится к совместной творческой работе, имеет большой творческий потенциал.																	
Низкий уровень 1-3 балла	1. Не проявляет старательность, работу не доводит до конца, присутствует больше, как наблюдатель.																	
	2. Берется за работу с желанием, но не доводит работу до конца, присутствует ради общения.																	
	3. Изредка проявляет старательность, чтобы избежать осуждения.																	
Средний уровень 4-6 баллов	4. Участвует в творческой работе, пытается справиться с трудностями, но не хватает знаний, умений																	
	5. Может работать с интересом, особенно если хочет выделиться перед другими.																	