МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МАГАДАНСКОЙ ОБЛАСТИ
МАГАДАНСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДЕТСКО-ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР «ЮНОСТЬ»
МОБИЛЬНЫЙ ТЕХНОПАРК «КВАНТОРИУМ»

Принята на заседании
педагогического совета
«29» мая 2026 г.
Протокол № 3

«Утверждаю»
Директор МОГАУ ДО
«Детско-юношеский центр «Юность»
_____ Ю. А. Малькова
Приказ №108-О от «29» мая 2026 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ (ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Я хочу изменить мир. Первый модуль»

Уровень программы: *стартовый*
Срок реализации программы: *22 часа*
Возрастная категория: от 8 до 10 лет
Состав группы: до 25 чел.
Форма обучения: *очная*
Вид программы: модифицированная
Программа реализуется на *бюджетной основе*
ID -номер программы в Навигаторе:

Автор-составитель:
Гусейнов Бахтияр Солтанович,
педагог дополнительного образования

Магадан, 2026

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Я хочу изменить мир. Первый модуль» разработана в соответствии с нормативными правовыми документами:

- «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. и план мероприятий по её реализации», утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- «План мероприятий Десятилетия науки и технологий», утверждённый распоряжением Правительства Российской Федерации от 25 июля 2022 г. № 2036-р;
- «План основных мероприятий, проводимых в рамках Десятилетия детства на период до 2027 года», утверждённый распоряжением Правительства Российской Федерации от 23 января 2021 г. № 122-р;
- «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утверждённый приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629;
- «Стратегия научно-технологического развития Российской Федерации», утверждённая Указом Президента Российской Федерации от 28 февраля 2024 г. № 145;
- «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года», утверждённая распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996-р;
- «Стратегия социально-экономического развития Магаданской области на период до 2030 года», утверждённая постановлением Правительства Магаданской области от 5 марта 2020 г. № 146-пп;
- «Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей», утверждённая приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467;
- Государственная программа Российской Федерации «Научно-технологическое развитие Российской Федерации», утверждённая постановлением Правительства РФ от 29 марта 2019 г. № 377;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ, в том числе в части интеграции с учебными предметами «Труд (технология)», «Музыка», «Изобразительное искусство», «Физическая физкультура» (письмо министерства Просвещения РФ от 23 января 2026 г. № АБ-254/06);
- Положение о детском технопарке «Кванториум Магадан»;

- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых», утверждённый приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н;
- Распоряжение Правительства РФ от 01 июля 2025 г. № 1745-р «О внесении изменений в распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022 г. № 678-р и об утверждении Плана мероприятий по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года, II этап (2025-2030 годы)»;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», утверждённые постановлением Главного Государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28;
- Указ Президента Российской Федерации от 21 июля 2020 г. № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Устав МОГАУ ДО «ДЮЦ «Юность»;
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон от 31 июля 2020 года № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный закон № 261-ФЗ от 14 июля 2022 г. «О российском движении детей и молодежи».

Среда, окружающая нас, наполнена предметами и процессами, в которые мы вовлечены. От качества организации этой среды зависит наше восприятие процессов, которые с нами происходят. Дорога на работу или покупка в магазине может оставить как положительное, так и отрицательное впечатление. Задача дизайнера – сформировать положительный опыт пользователя. На сегодняшний день промышленный дизайнер не просто проектирует красивую, удобную и технологичную вещь или среду, он проектирует весь пользовательский опыт взаимодействия потребителя с этой вещью или средой.

Уровень освоения программы: стартовый.

Актуальность программы

Промышленность всегда реагирует на меняющиеся запросы потребителей. Поэтому востребованность специалистов, способных обеспечить это качество, будет постоянно расти. При проектировании

предметной среды профессия промышленного дизайнера выходит на передний план.

Программа отвечает потребностям детей в техническом творчестве, ориентирована на решение личностных проблем ребенка, и соответствует социальному заказу общества в подготовке технически грамотных специалистов, владеющих навыками создания востребованных продуктов.

Программа рассчитана для реализации на базе мобильного технопарка «Кванториум».

Приобретённые знания могут стать основой для освоения реализуемых мобильным технопарком «Кванториум» дополнительных общеобразовательных программ базового уровня по направлению «Промышленный дизайн», а также применимы в творческих проектах в будущем.

Мобильный технопарк «Кванториум» – это детский технопарк, созданный на базе перевозной автомобильной станции, оборудованный как многофункциональный комплекс, позволяющий проводить занятия с использованием высокотехнологичного оборудования с детьми и подростками по актуальным научно-исследовательским и инженерно-техническим направлениям.

Новизна настоящей дополнительной общеобразовательной программы «Я хочу изменить мир. Первый модуль» проявляется в том, что она способствует формированию у обучающихся компьютерной грамотности, начальных навыков создания эскиза, видения правильной перспективы при рисовке, освоению методов штриховки и изображения объемных фигур, материалов, основам чертежа. Программа рассчитана именно на младшую возрастную группу учащихся, постепенно вводит их в профессию дизайнера, алгоритмизируя процесс обучения с учетом психологических особенностей данной возрастной группы, не усложняя, но и не упрощая подаваемую информацию и формируемые навыки.

Педагогическая целесообразность настоящей программы заключается в личностно-ориентированном подходе к обучению при ее реализации. Она составлена так, чтобы каждый ребенок имел возможность свободно выбрать конкретный объект работы, наиболее интересный и приемлемый для него. На всех этапах реализации программы основной целью является поддержание интереса у детей к техническому виду деятельности, формирование потребности в приобретении специальных знаний и навыков для подготовки к осознанному выбору профессии.

Отличительные особенности программы

Учебно-воспитательный процесс направлен на формирование и развитие различных сторон личности обучающихся, связанных с реализацией как их собственных интересов, так и интересов окружающего мира. При этом гибкость программы позволяет вовлечь обучающихся с различными способностями.

Программа предполагает вариативную реализацию в зависимости от условий на площадке. Программа реализуется в очном формате с доступом к оборудованию в период образовательных сессий мобильного технопарка «Кванториум» в агломерации. Наставник мобильного технопарка (педагог дополнительного образования) обучает работе на оборудовании, использованию программного обеспечения, руководит работой над учебными кейсами.

Возраст обучающихся – 8-10 лет.

Наполняемость групп: до 25 человек, группы разновозрастные, состав постоянный.

Режим занятий: в очной форме в период пребывания мобильного технопарка «Кванториум» в течение учебного года согласно графику посещения агломерации.

Условия приема на программу: без особых условий, по желанию обучающихся.

Цель реализации программы: создать условия для будущего предпрофессионального самоопределения обучающихся, для привлечения обучающихся к процессу эскизирования, изучения истории дизайна, его назначения, для формирования интереса у вновь прибывших учеников к профессии дизайнера, к структуре и этапам его работы.

Важно показать учащимся перспективность данного технического направления, подготовить их к следующей ступени обучения и приобретению более глубоких познаний. Сформировать у обучающихся правильное восприятие профессии. Реализация модуля позволит раскрыть таланты обучающихся в области дизайн-проектирования и содействовать в их профессиональном самоопределении.

Задачи:

- формирование основ дизайн-мышления в решении и постановке творческих аналитических задач проектирования предметной среды;
- формирование навыков дизайнерского скетчинга;
- формирование базовых навыков эскизирования, рисовки и чертежа;
- развитие аналитических способностей и творческого мышления;
- развитие коммуникативных умений: изложение мыслей в чёткой логической последовательности, отстаивание своей точки зрения, анализ

ситуации и самостоятельный поиск ответов на вопросы путём логических рассуждений;
- развитие умения работать в команде;
- совершенствование умения адекватно оценивать и представлять результаты совместной или индивидуальной деятельности в процессе создания и презентации объекта промышленного дизайна.

Формы занятий:

- практическое занятие. Основная форма работы, в ходе которой обучающиеся выполняют задания: рисование эскизов, выполнение скетчей, создание простых чертежей. Позволяет формировать базовые навыки эскизирования, рисовки и дизайнерского скетчинга;
- игровое занятие. Использование игровых методов и творческих заданий (игры, мозговой штурм, ассоциативные упражнения), которые помогают развивать воображение, аналитическое мышление и способность находить нестандартные решения;
- рефлексия и обсуждение результатов. Коллективное обсуждение выполненных работ, анализ удачных решений и возможных улучшений. Помогает формировать умение оценивать собственную деятельность и результаты командной работы.

Методы обучения, используемые на занятиях:

- словесные (рассказ, беседа, инструктаж, изучение соответствующей темам занятий литературы и ресурсов);
- наглядные (демонстрация мультимедийных презентаций, фотографий);
- практические (упражнения, решение практических задач);
- эвристический (частично-поисковый)
- исследовательский – обучающиеся сами открывают и исследуют знания.

Методы познания: конкретизация и абстрагирование, синтез и анализ, сравнение, обобщение, классификация, систематизация, индукция и дедукция.

Программа реализуется:

- в непрерывно-образовательной деятельности, совместной деятельности, осуществляемой в ходе режимных моментов, где обучающийся осваивает, закрепляет и апробирует полученные умения;
- в самостоятельной деятельности обучающихся, где каждый из них может выбрать деятельность по интересам, взаимодействовать со сверстниками на равноправных позициях, решать проблемные ситуации и др.

Требования к результатам освоения программы

По завершении программы обучающиеся должны сформировать представление о профессии промышленного дизайнера как о творческой деятельности, позволяющей создавать предметную среду с положительным пользовательским опытом.

В результате освоения содержания программы обучающиеся должны:

- понимать взаимосвязь между потребностями пользователей и свойствами проектируемых предметов и процессов;
- уметь анализировать процессы взаимодействия пользователя со средой;
- уметь выявлять и фиксировать проблемные стороны существования человека в предметной среде;
- уметь разбивать задачу на этапы её выполнения;
- познакомиться с методами дизайн-мышления;
- познакомиться с методами дизайн-анализа;
- познакомиться с методами визуализации идей;
- научиться проверять свои решения;
- освоить навыки презентации.

Стоит обратить внимание, что количество часов, выделяемое на каждый кейс или другой вид учебной деятельности, может варьироваться в зависимости от условий, уровня подготовки группы и пр.

Наставнику (педагогу дополнительного образования) рекомендуется помимо кейсов, предлагаемых программой, иметь в арсенале достаточное количество игр, дизайнерских загадок, задач формирования идей, исследовательских и практических задач, рассчитанных по времени на 15–30 минут. Это может потребоваться для переключения внимания обучающихся, вовлечения в учебный процесс ребят, выпавших из него.

Система оценки достижения планируемых результатов освоения программы

Виды контроля:

- текущий контроль, проводимый во время занятий;
- промежуточный контроль, проводимый по завершении крупных тем, разделов;
- итоговый контроль, проводимый после завершения всей учебной программы.

Формы контроля:

- индивидуальный - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи обучающимся при возникновении затруднений, не

уменьшая активности обучающегося и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;

- групповой - обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности;
- фронтальный - подача информационного материала всем учащимся в группе.

Методы проверки результатов:

- наблюдение за деятельностью обучающихся в процессе работы;
- игры;
- индивидуальные и коллективные творческие работы;
- беседы с обучающимися.

Формы подведения итогов:

- выполнение практических работ;
- дискуссия.

Основным методом текущего контроля является наблюдение.

Промежуточная аттестация проводится в форме выполнения практических работ, дискуссий.

Итоговая аттестация проводится в мобильном технопарке «Кванториум» в форме защиты кейсов, выполнения индивидуальных или творческих заданий.

Основные цели текущего, промежуточного и итогового контроля – определение уровня освоения содержания программы на том или ином этапе прохождения программы, определение эффективности оказанного педагогического воздействия.

Учебно-тематический план

дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Я хочу изменить мир. Первый модуль» (22 часа)

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.	Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием	3		3	Опрос
2.	Основы компьютерной грамотности	1	3	4	Опрос

3.	Знакомство с понятиями: идея, макет		3	3	Опрос
4.	Знакомство с понятиями: инфографика, конструкция, симметрия, пропорции		3	3	Наблюдение
5.	Основы перспективы		3	3	Наблюдение
6.	Основы построения объемных тел		3	3	Наблюдение
7.	Рефлексия. Итоговая аттестация	1	2	3	Опрос
	Итого	5	17	22	

Содержание программы

Тема 1. Введение в образовательную программу, техника безопасности. Знакомство с оборудованием.

Тема 2. Основы компьютерной грамотности

Цель: сформировать у обучающихся начальные навыки работы на компьютере, необходимые для успешного освоения содержания программы с использованием оборудования мобильного технопарка.

Описание: дети научатся пользоваться компьютером: узнают, что такое операционная система, как взаимодействовать с рабочим столом, дисками и папками, как запускать программы, о разрешениях файлов и как их открывать. Узнают, как пользоваться горячими клавишами.

Тема 3. Знакомство с понятиями: идея, макет.

Цель: на основе входных условий в социальной сфере и в сфере развития технологий сформировать идею нового продукта, ввести понятие «макет». Развитие навыков макетирования и презентации. Развитие креативного мышления; освоение методики генерирования идей нового продукта.

Описание: создание объекта, придуманного на прошлом занятии, выполненного по существующим технологиям, собранного из ненужных предметов. Объекты можно упаковать и сделать ценник, как для продажи в магазине. Презентация проектов по группам.

Тема 4. Знакомство с понятиями: инфографика, конструкция, симметрия, пропорции

Цель: научить обучающихся строить объекты в перспективе.

Описание: обучающиеся изучают симметрию, учатся строить пропорциональные сетки, «видеть» общий конструктивных каркас будущего эскиза. Наставник обозначает проблему. Проводится анализ и оценка

существующих решений этой проблемы. Предлагаются собственные идеи решения. Анализ оформляется в виде инфографики.

Тема 5. Основы перспективы

Цель: изучение понятия «перспектива», зачем она нужна, на какие виды делится. Узнать, что такое фронтальная и угловая перспектива. Освоить основные правила линейной и воздушной перспективы.

Описание: обучающиеся выполняют несколько заданий по различным видам перспектив с помощью карандаша и листа бумаги. Дается домашнее задание по зарисовке любого выбранного объекта в двух перспективах.

Тема 6. Основы построения объемных тел

Цель: изучить определение объема, понятие пространства, аксиомы о взаимном расположении точек, прямых и плоскостей в пространстве, а также следствия из них.

Описание: освоение метода схематичного рисунка посредством выполнения заданий наставника.

Тема 7. Рефлексия. Итоговая аттестация

Цель: подведение итогов работы по темам модуля первого года обучения по программе, рефлексия, проверка знаний и навыков.

Описание: учащиеся выражают свое мнение относительно проведенных занятий, коллективно обсуждают наиболее интересные темы, идеи для выработки видения плана работы на второй год обучения по программе.

Материально-техническое обеспечение программы

Материально-техническое обеспечение (оборудование, расходные материалы на учебный год) дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы «Я хочу изменить мир. Первый модуль»:

1. Ноутбуки «Dell», 15 шт.
2. Компьютерные мыши, 15 шт.
3. Графический редактор векторной графики «CorelDRAW».
4. Проекционный экран, 1 шт.
5. Проектор «Xiaomi Mi Smart Projector 2», 1 шт.
6. Сетевые фильтры, 5 шт.
7. Бумага А4, 1 пачка.
8. Маркеры «Copic», 68 шт.
9. Графические планшеты «Wacom Intuos», 12 шт.

10. Канцелярский нож, 1 шт.
11. Ножницы, 1 шт.
12. Коврик-подложка, 1 шт.
13. Линейка металлическая 50 см, 1 шт.
14. Линейка металлическая 25 см, 1 шт.

Критерии оценивания

Контроль предполагает выявление уровня освоения учебного материала при изучении как отдельных разделов, так и всего курса. Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного/практического опроса. Критерии оценивания доклада и презентации по результатам работы см. в Приложении 1.

Методическое обеспечение программы

Методы обучения и воспитания

Методы обучения: словесный, наглядный практический; объяснительно-иллюстративный, репродуктивный, частично-поисковый, исследовательский, проблемный; игровой, дискуссионный, метод кейсов.

Методы воспитания: убеждение, поощрение, упражнение, стимулирование, мотивация, пример.

Формы организации образовательного процесса

Групповая: работа в группах может обеспечить глубокое, осмысленное обучение. Преимущество групповой работы состоит в том, что в совместной работе можно справиться с более сложным заданием, развить навыки командной работы.

Индивидуально-групповая: занятия педагог ведет уже не с одним учеником, а с целой группой разновозрастных детей, уровень подготовки которых может быть различным.

Формы организации учебного занятия:

- тренинг;
- кейс-стади;
- ролевая игра;
- креативные группы;
- работа в парах;
- обмен опытом;
- мозговой штурм;
- тематические обсуждения;
- презентация;

- мастер-класс;
- эксперимент;
- конференция.

Педагогические технологии

Виды педагогических технологий, используемых в рамках образовательной программы:

- технология группового обучения;
- технология коллективного взаимообучения;
- технология развивающего обучения;
- технология исследовательской деятельности;
- технология игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия

1. Организационный момент;
2. Объяснение задания: введение в проблему и обсуждение, изучение проблемы, определение тематики;
3. Практическая часть занятия;
4. Подведение итогов;
5. Рефлексия.

Дидактические материалы

Видео- и аудиоматериалы, иллюстрации, таблицы, задания с проблемными вопросами, задания на развитие воображения и творчества, экспериментальные задания, памятки.

Источники информации

Литература, периодические издания и методические материалы:

1. Келби, С. Скетчинг маркерами с Клаудией Ницше / Скотт Келби. – М.: Вильямс, 2017. – 240 с.
2. Мартин, Б., Ханингтон, Б. Универсальные методы дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханингтон. – СПб.: Питер, 2014. – 208 с.
3. Хэйнс, М. Дизайн для детей. Руководство по проектированию для маленьких пользователей / Марк Хэйнс. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2020. – 224 с.
4. Ньюэлл, Д. Творческие игры и задания для маленьких дизайнеров / Дэвид Ньюэлл. – М.: Эксмо, 2021. – 160 с.
5. Журнал «Юный техник» – ежемесячное издание

Дистанционные и очные курсы для профессионального развития, видео, вебинары, онлайн-мастерские:

1. «Скетчинг для детей» – канал «Рисуем вместе с Таней»: https://vk.com/risuemstaney
2. Цифровой ликбез (обучающий портал): https://digital-likbez.datalesson.ru/
3. Сириус.Курсы (материалы по проектной деятельности): https://edu.sirius.online/#/
4. Skillbox Медиа (статьи о дизайне и макетировании): https://skillbox.ru/media/design/

Тематические web-ресурсы: сайты, группы в социальных сетях, видеоканалы, симуляторы, цифровые лаборатории

1. Канал «Простая Наука» https://vk.com/simplescience
2. «Арзамас. Детская комната» – раздел «Дизайн и архитектура»: https://arzamas.academy/special/kids
3. Instructables (раздел «Kids»): https://www.instructables.com/circuits/projects/ – Пошаговые инструкции для создания объектов своими руками

Приложение 1

Критерии оценки доклада и презентации

Критерии	Оценка
Структура	– количество слайдов соответствует содержанию и продолжительности выступления (для 5-минутного выступления рекомендуется использовать не более 7 слайдов); – наличие титульного слайда и слайда с выводами
Наглядность	– иллюстрации хорошего качества, с четким изображением, текст легко читается; – используются средства наглядности информации (таблицы, схемы, графики и т. д.)
Дизайн и настройка	– оформление слайдов соответствует теме, не препятствует восприятию содержания, для всех слайдов презентации используется один и тот же шаблон оформления
Содержание	– презентация отражает основные этапы исследования (проблема, цель, гипотеза, ход работы, выводы, ресурсы); – содержит полную, понятную информацию по теме работы; – орфографическая и пунктуационная грамотность
Требования к выступлению	– выступающий свободно владеет содержанием, ясно и грамотно излагает материал; – выступающий свободно и корректно отвечает на вопросы и замечания аудитории; – выступающий точно укладывается в рамки регламента (5 минут)