

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
Центр анимационного творчества «Перспектива»

Принята
на заседании педагогического совета
МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»
Протокол № 4
« 12 » 05 2025 год

У Т В Е Р Ж Д А Ю
Директор МОУ ДО ЦАТ «Перспектива»

О.В. Кулигина
« 12 » мая 2025 год
М.П.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

художественной направленности

«Дизайн (вариант)»

(возраст детей - 7-11 лет, срок реализации 1 год
и творческая группа)

Составитель:
педагог дополнительного образования
Кротова Марина Вениаминовна

Ярославль
2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Дизайн (вариант)» предназначена для организованных групп, предлагает обучающимся освоить основы дизайна (композицию, формообразование, цветоведение, приемы проектной графики). В процессе выполнения обучающих упражнений, творческих заданий, реализации мини-проектов дети познакомятся с различными видами дизайна, его историей и мастерами, освоят приемы графической подачи и способы формообразования, научатся составлять дизайн-композицию по законам гармонии, приобретут опыт коллективной творческой деятельности. Программа относится к *художественной направленности*.

Программа разработана на основании следующих нормативных документов:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» N 273-ФЗ от 29.12.2012 года;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утв. распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 года № 678-р;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (утв. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. N 28);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Дизайн традиционно рассматривается в контексте взаимодействия с такими видами изобразительного искусства как графика, архитектура и декоративное искусство. Особенностью данной программы является акцентированная связь с искусством анимации, профильным для «Центра анимационного творчества «Перспектива»». На практике дизайн и анимация, как интеграционные области деятельности имеют множество точек соприкосновения: в индустрии развлечений (создание компьютерных игр), рекламе (мультимедийные заставки, рекламные ролики), в промышленности (компьютерные макеты и действующие модели технологических процессов). Создавая мультфильм, дети применяют знания и опыт, полученные на занятиях по рисунку, прикладному творчеству, дизайну.

Систематизирующим методом освоения дизайна является синтез основных видов деятельности, свойственных для визуально-пространственных искусств: конструктивного, изобразительного и декоративного.

Ведущая роль принципа обучения в практике акцентирует внимание не только на созданном ребенком объекте дизайна, но и на самой деятельности обучающегося, на выявлении его связей с искусством в повседневной жизни.

Актуальность программы

Сегодня во всем мире утвердилось мнение, что дизайн является эстетическим символом современной цивилизации. Стремление людей приобщиться к этому виду художественно-конструктивной деятельности в первую очередь обусловлено возросшими культурными потребностями современного общества, стремительной динамикой преобразований во всех сферах жизнедеятельности общества. В связи с этим, государством и обществом особо выделяется необходимость формирования у обучающихся особых качеств личности, позволяющих им творчески решать как профессиональные, так и жизненные задачи.

Дизайн изначально относится к творческому типу деятельности, который предполагает обязательное внесение новизны в проектируемый объект и соответственно способствует развитию креативности автора. Таким образом, занятия по дизайну стимулируют познавательную деятельность обучающихся, способствуют развитию индивидуальности личности автора, его потребности в самосовершенствовании и самообразовании.

В последнее время в нашей стране активно развивается новое направление эстетического воспитания детей - детский дизайн. Знакомые детям с детского сада конструирование и декоративно-оформительская деятельность, по сути, знакомят их с основами дизайна и являются предпосылками дальнейшего развития детей в рамках таких предметных областей общего образования как «Технология» и «Искусство». Естественно, не все дети в дальнейшем станут дизайнерами, но каждый сможет использовать свой художественно-конструктивный опыт в организации своего жизненного пространства по законам гармонии, что является основной целью освоения дизайн-деятельности.

Обучение детей элементам дизайна является эффективным способом развития их творческих способностей, что очень важно еще и потому, что в школьном образовании слишком часто используются шаблоны, готовые формы деятельности, предполагающие лишь выполнение типовых заданий. Дизайн – деятельность позволяет детям самостоятельно решать нестандартные задачи.

Программа разработана с учетом требований к содержанию и оформлению ДООП (Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. N 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных образовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы).

Отличительные особенности программы

Новизна программы, её отличие от аналогов, заключается в том, что в её основе лежит стройная теоретическая основа профессиональной дизайн-композиции, цветоведения и цветоделения, художественного конструирования, адаптированная для восприятия детьми младшего школьного возраста

Адресат программы

Программа предполагает обучение детей младшего школьного возраста от 7 до 11 лет.

Срок освоения программы «Дизайн» – 1 год обучения (72 часа) и творческая группа (72 часа), определяется содержанием программы и обеспечивает возможность достижения учеником планируемых результатов, заявленных в программе.

Объем программы – 144 часа.

Режим занятий: периодичность – 1 раз в неделю, продолжительностью 2 учебных часа по 45 минут с динамической паузой – 10 минут.

Форма организации образовательного процесса и вид занятий по программе определяются содержанием образовательного материала и предусматривают практические занятия, мастер-классы, мастерские, игры разного типа, выполнение самостоятельной творческой работы и др. в том числе, с использованием нетрадиционных форм (занятие праздник; занятие-сюрприз, занятие просмотр

В начале и в конце года проводятся диагностические и контрольные мероприятия в форме просмотров работ обучающихся.

Цель и задачи программы

Цель: развитие креативности обучающихся средствами художественно-конструкторской деятельности.

Задачи данной дополнительной образовательной общеразвивающей программы направлены на обеспечение обучения, воспитания, развития детей

- 1) развивать личность ребенка, его мотивацию к познанию и творчеству;
- 2) формировать первичные представления о видах дизайн-деятельности;
- 3) развивать навыки самостоятельной творческой деятельности;
- 4) формировать навыки делового взаимодействия с детьми разного возраста.

Предполагаемое количество обучаемых: 8-12 человек в группе.

Ведущие виды деятельности: изобразительная, анимационная.

Виды и формы контроля: выставки и просмотры работ обучающихся; презентации творческих проектов.

Планируемые результаты освоения ДООП

В результате **первого года обучения** дети

узнают

- основные виды дизайна и их специфику;
- основные законы композиции;
- средства выражения художественного образа в плоскостной композиции;
- свойства цвета;

научатся

- применять знания об основных свойствах цвета на практике;

- выполнять рисунки несложного композиционного решения;
- переводить рисунки на рабочую поверхность;
- составлять орнаментальные композиции для художественного оформления на основе самостоятельной стилизации элементов.

овладеют

- способами творческой деятельности;
- опытом работы в паре, микрогруппе;
- навыками рефлексивной деятельности.

В результате освоения **программы обучения в творческой группе** дети

узнают

- средства гармонизации дизайн-композиции;
- основные средства выражения художественного образа в объемной и объемно-пространственной композиции;
- особенности восприятия цвета, его символику;
- принципы гармонизации цвета в композиции;

научатся

- распознавать и составлять светлотные и хроматические контрасты;
- самостоятельно осуществлять эскизный поиск;
- выполнять графическую подачу проектного предложения;

овладеют

- способами самостоятельной творческой деятельности;
- опытом взаимо- и самообучения, коллективной творческой деятельности.

Способы определения результативности индивидуальной образовательной деятельности: педагогическое наблюдение; анализ учебной документации, продуктов образовательной деятельности, просмотров творческих работ, участия детей в мероприятиях (конкурсах, фестивалях и пр.); защита творческих проектов; мониторинг результатов индивидуальной образовательной деятельности обучающихся: анкетирование, рефлексия и самоанализ деятельности обучающихся, др.

В целях повышения уровня качества освоения новых знаний и более глубокого закрепления умений и навыков весь объем изучаемого материала поделен на крупные тематические блоки.

Содержание программы

Учебный план ДООП «Дизайн (вариант)»

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	<i>1 год обучения</i>			
1	Инструктаж по ТБ. Вводное занятие: «Как Мастер-Дизайнер изменяет мир».	2	2	
2	Мастер-Дизайнер рисует и чертит. Помощники Мастера-Дизайнера: точка, линия, пятно.	14		14
3	Мастер-Дизайнер учит фантазировать (художественный образ, средства выражения).	24	2	22
4	Мастер-Дизайнер рассказывает о законах гармонии.	16		16
5	Мастер-Дизайнер учит передавать движение в рисунке	14	2	12
6	Итоговое занятие. «Наш вернисаж» - отчетная выставка работ обучающихся	2	2	
	ИТОГО:	72	6	66
	<i>Творческая группа</i>			
1	Мастер-Дизайнер изучает свойства цвета.	24	3	21
2	Мастер-Дизайнер изучает свойства формы (от плоскости к объему).	24		24

3	Мастер-Дизайнер работает с объёмными формами (объёмная композиция, её закономерности)	22	2	20
4	Обобщающее занятие: игра-повторение изученного.	2	2	
	ИТОГО	72	7	65
	ВСЕГО	144		

Учебно-тематическое планирование

1-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	2	3	4	5
1	Инструктаж по ТБ. Вводное занятие: «Как Мастер-Дизайнер изменяет мир».	2	2	
2	Мастер-Дизайнер рисует и чертит. Помощники Мастера-Дизайнера: точка, линия, пятно.	14		14
2.1	Все начинается с точки. Декоративная композиция: «Узоры из точек»	2		2
2.2	Какие бывают линии. Обучающие упражнения: «О чем рассказывает линия»	2		2
2.3	Рисовать можно пятном. Обучающие упражнения: «Орнаменты в технике оттиска».	2		2
2.4	Удивительные оттиски. Цветная печать штампами из подручных материалов. Декорирование салфеток, закладок для книг, этикеток для домашних заготовок.	2		2
2.5	«Нарядная бумага» - серия упражнений на отработку приемов придания бумаге различной текстуры и фактуры.	2		2
2.6	Творческий проект: «Оформление страницы фотоальбома» Применение текстурной бумаги в декоративных целях.	4		4
3	Мастер-Дизайнер учит фантазировать (художественный образ, средства выражения).	24	2	22
3.1	Восприятие и изображение формы на плоскости. Обучающая игра «Забавная геометрия»	2	2	
3.2	Многообразие форм. Силуэт. Обучающие упражнения: вырезание ножницами. Монтаж коллективного панно «Чудесный лес».	4		4
3.3	Учимся видеть главное. Упражнения по стилизации природных форм	4		4
3.4	Учимся передавать настроение. «Декоративный пейзаж».	4		4
3.5	Учимся передавать характер: анимационного персонажа (стилизации изображений животных и человека).	6		6
3.6	Коллективная работа «Сказочная страна». Монтаж декоративного панно.	4		2
4	Мастер-Дизайнер рассказывает о законах гармонии.	16		16
4.1	Выделение композиционного центра «Открытка к весенним праздникам».	4		4
4.2	Отсутствие композиционного центра: оформление плаката поздравления «Мы желаем счастья Вам!!!» (коллективная творческая работа)	6		6
4.3	Центральная симметрия: «Салфетка декоративная для торта». Вырезание	2		2
4.4	Единство и соподчинение. Дизайн элементов украшения праздничного стола «Скоро праздник»	4		4
5.	Мастер-Дизайнер учит передавать движение в рисунке	14	2	12
5.1	Статика, динамика. Учимся передавать в рисунке движение, скорость, звук	6		
5.2	Раскадровка анимационного фильма	6		
5.2	«Студия анимационного кино» игра-имитация профессиональной деятельности	2		
6	Итоговое занятие. «Наш вернисаж» - отчетная выставка работ обучающихся	2	2	
	ИТОГО	72	6	66

Творческая группа

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	2	3	4	5
1.	Мастер-Дизайнер изучает свойства цвета.	24	3	21
1.1	Инструктаж по ТБ. Вводное занятие: «Цвета рассказывают о себе» (психологические свойства цвета)	2	1	1
1.2	Мастер-Дизайнер в гостях у теплых и холодных цветов. Обучающие упражнения.	4		4
1.3	Тоновой контраст. Выразительные возможности белого и черного. Обучающие упражнения.	4		4
1.4	Мастер-Дизайнер украшает интерьер картинами. Творческая работа: «Декоративный натюрморт».	4		4
1.5	Мастер-Дизайнер украшает интерьер картинами: подготовка декоративных натюрмортов к экспозиции. Выставка работ обучающихся.	2		2
1.6	Роль цвета и тона в анимационном фильме	6	1	5
1.7	Обобщение изученного по теме: «Мастер-Дизайнер изучает свойства цвета». Коллективная работа: монтаж стенда «Что мы знаем о цвете».	2	1	1
2.	Мастер-Дизайнер изучает свойства формы (от плоскости к объему).	24		24
2.1	Трансформация плоскости в рельеф. Творческая работа: «Волшебный веер».	2		2
2.2	Рельеф как вид объемной композиции. Творческая работа: «Декоративная розетка» пластилин.	2		2
2.3	Творческая работа: «Дизайн рамки для фото».	2		2
2.4	Творческая работа «Художественное оформление настольного календаря» (пирамида).	2		2
2.5	Коллективная работа: украшаем класс к Новому году.	2		2
2.6	Декорирование объемных форм: украшение коробки для хранения художественных материалов (аппликация).	2		2
2.7	Декорирование объемных форм: витражное украшение декоративной бутылки (банки).	4		4
2.8	Декорирование объемных форм: украшение подарочного трехмерного пакета. Свободная техника.	2		2
	Творческая работа: «Открытка с объемными динамичными элементами».	4		4
3	Мастер-Дизайнер работает с объемными формами (объемная композиция, её закономерности)	22	2	20
3.1	Основы макетирования. Приемы бумажной пластики.	2		2
3.2	Коллективная творческая работа: оформление фойе ОУ к Дню Победы (объемно-пространственная композиция «Журавли»)	2		2
3.3	Основы макетирования: учимся чертить и понимать чертежи.	2	2	2
3.4	Творческая работа: «Подарочная упаковка» (на основе развертки куба и пирамиды).	2		2
3.5	Мастер-Дизайнер в гостях у Бионики. Обучающая игра.	2		2
3.6	Творческая работа: «Конструируем природные формы подводного мира».	2		2
3.7	Коллективная работа: «Подводный мир»	2		2
3.8	Творческий коллективный проект. Макет фона для кукольного анимационного фильма «Город будущего»	8		8
4	Обобщающее занятие: игра-повторение изученного	2	2	
	ИТОГО	72	7	65

Содержание программы

1-й год обучения

1. Инструктаж по ТБ. Вводное занятие: «Как Мастер-Дизайнер изменяет мир»

Инструктаж ТБ. Урок-знакомство. Везде: дома, на улице, в школе – нам встречаются различные объекты, которые придумали и спроектировали дизайнеры. Знакомство с Мастером-Дизайнером, который поможет нам придумывать, рисовать, украшать, моделировать. Курс обучения начинается с рассказа о специфике дизайна, как вида художественной деятельности человека, целях и задачах обучения. В процессе проведения беседы демонстрируются работы обучающихся прошлых лет, фотографии объектов дизайна. Теоретическая часть заканчивается повторением и закреплением изученного материала в игровой форме.

Первое задание имеет диагностическую направленность, оно помогает выявить уровень и характер дошкольной подготовки учеников.

2. Мастер-Дизайнер рисует и чертит. Помощники Мастера–Дизайнера: точка, линия, пятно.

Овладение первичными навыками изображения на плоскости. Изображение точками и линией на плоскости. Линией можно рассказывать; повествовательные возможности линии. Умение видеть линии в природе. Навыки работы с помощью линейки и треугольника. Пятно – одно из главных средств изображения. Развитие воображения и аналитических возможностей глаза.

Тень – пример пятна в реальной жизни; по тени можно узнать ее хозяина. Присмотреться к разным пятнам (мох на камне, осыпь на стене, узоры на мраморе и т. д.) и постараться увидеть в них какие-либо изображения. В этом поможет Мастер-Дизайнер. Сравнить, какие бывают у деревьев листья и кроны у зверей уши, хвосты, лапы, усы (они потребуются, чтобы дорисовать пятно)

Навыки работы пальцами, штампом, кистью, краской (один-два цвета) и водой. Методический прием: «Сказка про точку», «Сказка про линию», «Сказка про кляксу».

3. Мастер-Дизайнер учит фантазировать (художественный образ, средства выражения)

Этот раздел посвящен знакомству с Миром фантазии, по которому мы путешествуем вместе с Мастером-Дизайнером, т. е. началам декоративной художественной деятельности. Этот раздел особенно насыщен нарядными, яркими заданиями, которые позволяют освоить многие художественные материалы. Фантазия помогает Мастеру-Дизайнеру украшать мир. Украшения всюду вокруг нас – украшена наша одежда, игрушки, наши дома, комнаты, посуда и т. д. Природа является источником вдохновения для фантазии Мастера-Дизайнера. Он сам учится у природы и помогает нам увидеть ее красоту. Приобретение опыта эстетических впечатлений: цветы украшают все наши праздники, все события нашей жизни: вместе с Мастером-Дизайнером рассматриваем формы лепестков, тычинки, узорчатые детали разнообразных цветов. (Развитие наблюдательности). Наблюдаем деревья, пейзажи. Животных и насекомых учимся видеть красоту разнообразных поверхностей: любоваться узорами чешуи рыбы, корой дерева, рябью на воде, спилами камней, листьями растений, шероховатыми и гладкими раковинами, кожей змеи или ящерицы на фотографии. Мир наполнен неброскими рисунками узоров разных поверхностей, их надо уметь замечать. Знакомимся с основами декоративной живописи. Учимся передавать характер: анимационного персонажа (стилизации изображений животных и человека). Завершает раздел коллективная работа «Сказочная страна». Монтаж декоративного панно.

4. Мастер-Дизайнер рассказывает о законах гармонии

Мастер-Дизайнер рассказывает на доступном детям языке, что за общепринятыми оценочными критериями «красиво» – «некрасиво» скрыты более конкретные понятия гармонии. Знание законов гармонии помогает дизайнеру придумывать вещи, которые понравятся большинству людей. Симметрия и асимметрия заимствована дизайнером из природы. Наблюдаем и анализируем симметричные природные объекты (цветы, листья, снежинки, насекомые, животные, человек). Применяем законы симметрии при изготовлении салфетки для торта (вырезание из бумаги). Находим в природе и предметной среде асимметричные формы, анализируем их различия. Находим симметрию и асимметрию в окружающем мире, применяем знания в практических работах. Отсутствие композиционного центра применяем в оформлении плаката поздравления «Мы желаем счастья Вам!!!» (коллективная творческая работа). Выделение композиционного центра используем в изготовлении открытки к весенним праздникам. Продолжая тему, знакомимся еще с одним законом гармонии: «Единство и соподчинение» в процессе создания дизайн-элементов праздничного стола. В ходе изготовления открыток к весенним праздникам учимся выделять композиционный центр.

Праздничный плакат-поздравление в технике коллажа поможет в понимании отличительных особенностей композиции без выделенного композиционного центра.

5. Мастер-Дизайнер учит передавать движение в рисунке Мастер-Дизайнер знакомит нас с ритмом. Ритм – это универсальное природное свойство, он присутствует во многих явлениях действительности: смена дня и ночи, цикличность времен года и т. д. Ритм всегда подразумевает движение. Ритм – это чередование каких-либо элементов в определенной последовательности. В дизайне, как и в других видах искусства, это одно из выразительных средств композиции, которое не только участвует в построении изображения, но и придает ему особую эмоциональность. Ритм может быть задан линиями, пятнами цвета, света и тени, а так же чередованием одинаковых элементов композиции. Особая роль отводится ритму в орнаменте: все многочисленные композиции разнообразных орнаментов построены на определенном ритмическом чередовании их элементов. Ритм – это одна из «волшебных палочек», с помощью которых можно передать движение на плоскости. Почему же ритм передает движение? Это связано с особенностями нашего зрения. Взгляд, переходя от одного изобразительного элемента к другому, ему подобному, сам как бы участвует в движении. Например, когда мы смотрим на волны, переводя взгляд с одной на другую, нам кажется, что они движутся, т.е. создается иллюзия движения. Произведения искусства, в которых присутствует движение, называют динамичными, те же в которых движения нет – статичными. Мы будем передавать движение разными способами, в том числе линиями, пятнами, словами (как в комиксе), а так же будем учиться у аниматоров и создадим свой собственный мультфильм, пока еще только в форме раскадровки. Завершает раздел игра-имитация профессиональной деятельности «Студия анимационного кино».

6. Итоговое занятие. «Наш вернисаж» - отчетная выставка работ обучающихся Оформление лучших работ, выполненных обучающимися в учебном году. Монтаж экспозиции. Анализ и обсуждение работ, рефлексия.

Творческая группа

1. «Мастер-Дизайнер путешествует по миру красок» Инструктаж ТБ. Цвет – это один из признаков видимых нами предметов. Каждый предмет или объект имеет свой цвет. Многие похожие по форме предметы мы различаем только благодаря цвету. Цвет помогает нам понять, поспели ли ягоды, наступила ли осень и т.д. Цвет может передать настроение и рассказать о характере. Основные задачи – познакомить детей с выразительными возможностями цвета; открыть своеобразие, красоту и характер живописных художественных материалов. Основные, составные и дополнительные цвета, формирование навыков смешения цветов, цветовые растяжки. Цвета теплые и холодные, светлые и темные, яркие и блеклые. Пространственные свойства цвета. Смешение цвета с черным, серым и белым. Практические советы по работе с красками. Живопись может быть украшением: основные сведения о декоративной живописи. Декоративный натюрморт. Знакомимся с мастерами декоративной живописи: А. Матисс, В. Ван Гог, М. Сарьян. Роль произведений живописи в формировании эстетики интерьера можно оценить в процессе выполнения декоративных работ для интерьера. Важное значение знания цветоведения для профессиональной деятельности художника анимационного фильма поможет анализ кадров мультфильмов при просмотре шедевров мастеров жанра.

2. Мастер-Дизайнер изучает свойства формы (от плоскости к объему)

Понятие формы. Многообразие форм в мире. Линейные, плоскостные и объемные формы. Простые и сложные формы. Конструкция сложной формы. Каждую сложную форму можно представить в виде сочетания простых форм. Правила изображения и средства выразительности. Выразительность формы. Выразительные возможности объемных изображений. Связь объема с окружающим пространством и освещением. Трансформация плоскости в рельеф, бумагопластика. Приобретение навыков работы с бумагой. Рельеф как вид объемной композиции, работа с пластилином. Декорирование объемных форм на основе трехгранной пирамиды, цилиндра, усеченного конуса и призмы. Открытка с объемными динамичными элементами.

3. Мастер-Дизайнер работает с объёмными формами (объёмная композиция, её закономерности)

Учимся чертить и понимать простые чертежи. Композиция плоскостная и объемная: что общего? Прочтение плоскостной композиции как схематического изображения объемов при виде на них сверху: знакомство с планом классной комнаты в игровой форме (игры: «Найди клад» и «Спрячь клад и нанеси его местоположение на карту»). Знакомимся с работой дизайнера, который придумывает форму для вещей. Основы макетирования. Учимся чертить развертки куба и пирамиды для конструирования подарочной упаковки. Мастер-Дизайнер знакомит нас с бионикой. Наблюдаем и

изучаем конструкции природных форм. Формирование первичных умений видеть конструкцию, строение предмета. Приемы бумажной пластики. Исполнение отдельных объемных объектов на заданную тему и использование их в коллективных работах. Большое значение имеет коллективная творческая работа: оформление фойе ОУ к Дню Победы (объемно-пространственная композиция «Журавли»). Итоговой работой, позволяющей закрепить полученные в учебном году знания умения и навыки, является творческий коллективный проект: макет фона для кукольного анимационного фильма «Город будущего».

4. Обобщающее занятие: игра-повторение изученного

Раздел завершается занятием-обобщением изученного в учебном году в форме соревновательной командной игры, которая обеспечивает проверку не только знаний и умений, но и поможет выявить уровень развития у обучающихся функциональной грамотности с учетом возраста детей.

Календарный учебный график

Год обучения	Начало учебного года	Окончание учебного года	Кол-во часов	Форма контроля
1-й	01.09.	31.05.	72	Просмотр работ обучающихся
Творческая группа	01.09.	31.05.	72	Просмотр работ обучающихся

Обеспечение программы **Материально-техническое обеспечение**

– Проектор для просмотров, компьютер (программное обеспечение)

Наглядные пособия:

- Фильмы центра «Перспектива»
- Сайт центра «Перспектива»
- Коллекция рисунков в компьютере
- Интернет-информация
- Плакаты и оформленные материалы стенда по технике безопасности
- Книги с рисунками по тематике урока и техническому сопровождению
- Плакаты и детали прорисовки животного, человека, растения и тп.

Обучение не возможно без надлежащей материальной базы: помещения, мебели, оборудования, инструментов и материалов, наглядных пособий, учебной литературы и т.д.

Методическое обеспечение

В процессе реализации программы в ходе групповой работы детям предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципов сотрудничества, и взаимопомощи Групповая работа позволяет выполнять более сложные и интересные работы с наименьшими затратами времени, так как каждый ученик может научиться конкретному приему работы на отдельном образце, являющимся частью продукта деятельности.

Образовательные технологии

Здоровьесберегающие

Субъектно-ориентированные технологии

Мультимедийные технологии (ИКТ)

Групповая работа

Коллективная творческая работа

Контрольно-измерительные материалы

Мониторинг образовательных результатов обучающихся, осваивающих ДООП «Дизайн» (вариант) направлен на диагностику развития как каждого ребенка, так и развития детского коллектива (образовательного взаимодействия в творческом объединении детей).

План мониторинга

1. Отслеживание образовательных результатов обучающихся и развития взаимодействия в коллективе воспитанников путем фиксации личных достижений обучающихся в сводной таблице.
2. Анализ и оценка образовательных результатов.
3. Обобщение результатов мониторинга.

Результаты отслеживаются путем проведения входящего и итогового контроля каждый год.

Входящий контроль

Срок проведения: сентябрь-октябрь.

Цель – определение уровня или степени развития творческих способностей детей в начале обучения.

Итоговый контроль

Срок проведения: май

Цель – подведение итогов обучения в учебном году, оценка количественных и качественных показателей участия обучающихся в выставках, конкурсах и других творческих мероприятий.

Формы проведения – открытые занятия, просмотры, педагогическое наблюдение, презентация результатов коллективной творческой деятельности.

Диагностика направлена на оценку результативности педагогической работы в творческом объединении, и предусматривает педагогическую оценку уровня освоения ДООП.

Таблицы с результатами контроля заполняются в течение учебного года. На основе результатов, отраженных в таблицах на начало и конец учебного года, включая результаты промежуточного контроля, педагог заполняет итоговый мониторинг, который позволяет выявить как положительные результаты, так и затруднения, которые испытывали обучающиеся, скорректировать дальнейшие действия, наметить перспективу работы с отдельными детьми (ИОМ) и со всей группой.

Показатели:

1. *Сформированность первичных представлений о видах дизайн-деятельности* (определяется посредством устных опросов, беседы, собеседования, тематических игр и др..)
2. *Развитие навыков самостоятельной творческой деятельности* (определяется по итогам педагогического наблюдения).
3. *Коммуникативные навыки, умение работать в команде* навыки делового взаимодействия и командной работы оцениваются посредством методики «Ковер» Р.П. Овчаровой и др.
4. *Развитие мотивации к познанию и творчеству* (определяется по уровню активности участия в коллективной творческой деятельности, конкурсах, познавательных мероприятиях).

П / №	ФИО ученика	Сформированность первичных представлений о видах дизайн-деятельности		Коммуникативные навыки, умение работать в команде		Потребность в самовыражении средствами дизайна и художественного творчества		Развитие мотивации к познанию и творчеству	
		контроль		контроль		контроль		контроль	
		входящий	итоговый	входящий	итоговый	входящий	итоговый	входящий	итоговый

Уровень освоения ЗУН по программе:

«Н» - низкий (качество выражено слабо)

«С» - средний (качество выражено удовлетворительно)

«В» - высокий (ярко-выраженное качество)

1. Первичные представления о видах дизайн-деятельности

Высокий уровень – проявляет устойчивый интерес к разным видам дизайна и художественного творчества; знает и поясняет термины, использует их в деятельности, знает историю и выдающихся деятелей дизайна и ИЗО; самостоятельно выполняет задания по дизайн-композиции, консультирует других обучающихся.

Средний уровень - интересуется видами и направлениями дизайна и художественного творчества; знает основные термины, понимает их в беседе; составляет дизайн-композицию под присмотром педагога.

Низкий уровень - не проявляет видимого интереса к дизайну и другим видам художественного творчества; затрудняется в использовании терминов, не может пояснить большинство из них. На практических занятиях предпочитает работать в группе, выполняя работу малой сложности или ассистируя другим.

2. Коммуникативные навыки, умение работать в команде

Высокий уровень – проявляет инициативу, согласованность действий с партнерами, творческую активность на всех этапах работы в группе. В коллективной деятельности берет на себя ответственность за результат работы группы, стремится помогать обучающимся, испытывающим трудности.

Средний уровень – умеренно проявляет инициативу, в коллективной деятельности чаще выполняет роль рядового исполнителя, при этом не отказывает в помощи, если к нему за ней обращаются другие.

Низкий уровень – не проявляет инициативы, пассивен на всех этапах работы на занятии, к сотрудничеству не стремится, предпочитает индивидуальные виды работы.

3. Потребность в самовыражении средствами экранных видов искусств и мультимедийных технологий

Высокий уровень – формулирует и реализует цели и задачи самостоятельной творческой деятельности; самостоятельно подбирает необходимые для работы материалы, при необходимости осваивает новые для себя техники и технологии; участвует в конкурсах, различных познавательных мероприятиях, организует и проводит мастер-классы в творческом объединении, активен в творческой и проектной деятельности; имеет высокие творческие достижения, занимает призовые места в смотрах и конкурсах городского, регионального, всероссийского и международного уровня.

Средний уровень – планирует этапы выполнения работы на занятии; работает с материалами и технологиями, предложенными педагогом, в ходе проектной деятельности часто консультируется, принимает эпизодическое участие в конкурсах и других мероприятиях, рекомендованных педагогом или другими значимыми взрослыми или старшими детьми, занимает призовые места в смотрах и конкурсах городского уровня и уровня образовательной организации.

Низкий уровень – работает по плану, предложенному педагогом, выполняет задания под контролем педагога или старших в группе; принимает участие в конкурсах, не проявляет интереса к демонстрации результатов деятельности.

Результаты творческой активности и достижений фиксируются в таблице участия обучающихся в творческих конкурсах и выставках.

Творческая активность и достижения обучающихся

Участие обучающихся, осваивающих ДООП «Дизайн (вариант)» в творческих конкурсах и выставках 20__/20__ учебный год

Уровень и наименование конкурса	ФИО обучающихся															

У

С

Л

– третье место;

О

Л – лауреат (спец. приз, др.);

В

Н – второе место;

Ы

У – участник.

Список информационных источников

для педагога

1. Архитектура + дизайн. Объемно – пространственная композиция: Учебник – М: Арх-ра С, 2005
2. Барта Ч. «200 моделей для умелых рук». Санкт-Петербург «Кристалл» 1997.
3. Блейк В. «Начинаем рисовать». Минск «Попурри» 2003
4. Гибсон Р. «Карнавал. Маски. Костюмы». Москва «Росмэн» 2002.
5. Гусакова М. А. «Аппликация». Москва «Просвещение» 1987.
6. Гульянц Э.К., Базик И.Я. «Что можно сделать из природного материала». Москва «Просвещение» 1991.
7. Джексон Ш. Костюм для сцены (Пособие по изготовлению театрального костюма) М.: «Искусство», 1994
8. Ермолаева – Томина. Психология художественного творчества: Учебное пособие. –М: Академический проект: Культура, 2005
9. Зайцев К. Графика и архитектурное творчество. М.: «Стройиздат», 1999
10. Залесская Е.М., Микулина Е. М. Ландшафтная архитектура. М.: «Стройиздат», 2005
11. Запаренко В. С. «Энциклопедия рисования». Санкт-Петербург «Нева», Москва «ОЛМА-ПРЕСС» 2002.
12. Калинина Т.В. Первые успехи в рисовании. Большой лес. – СПб.: Речь., Образовательные проекты; М.: Сфера, 2009
13. Калинина Т.В. Первые успехи в рисовании. Птицы, звери комары и мухи. – СПб.: Речь.,
14. Катханова Ю.Ф. Дизайн: Учебное пособие для младших школьников: ВЛАДОС, 1994. - 48 с.
15. Кильпе Т.Л., Кулебакин Г.И. Рисунок и основы композиции. М.: «Высшая школа», 2004
16. Кирьянова О.Н. «Бумажные фантазии». Москва «Профиздат» 2006.
17. Ковешникова Н.А. Дизайн: история и теория: Учебное пособие. – М: Омега – Л, 2005
18. Лыкова И.А., Грушина Л.В., журнал «Мастерилка» №5.2008. «Тестопластика»
19. Лыкова И.А., Грушина Л.В., журнал «Мастерилка» №6.2008. «Тестопластика»
20. Лыкова И.А., Грушина Л.В., журнал «Мастерилка» №8.2008. «Тестопластика»
21. Мартин Б. «Рисуем с удовольствием». Минск «Попурри» 2003.
22. Неменский Б.Н. (под ред.) Программа «Изобразительное искусство и художественный труд» 1-9 классы. М.: «Просвещение», 2011.
23. Пантелеев Г. Детский дизайн. - М.: КАРАПУЗ-ДИДАКТИКА, 2006
24. Петрушин В.И. Психология и педагогика художественного творчества: Учебное пособие. –М: Академический проект, Гаудеамус, 2006
25. Рождественская Н.В., Толшин А.В. Креативность: пути развития и тренинги. СПб.: Речь, 2006
26. Сарафанова Н. А. «Подарки к праздникам». Москва «Мир книги» 2005.
27. Соколова С. В. «Школа оригами. Аппликации и мозаика». Москва «Эксмо», Санкт-Петербург «Валери СПД» 2008.
28. Сомов Ю.С. Композиция в технике. М.: «Машиностроение», 1997
29. Степанов А.В. и др. Объемно-пространственная композиция. М.: «Стройиздат», 2003
30. Тасалов В. Искусство технического века. М.: «Искусство», 2007
31. Устин В.Б. Художественное проектирование интерьеров. Учебник. М.: АСТ; Астрель: Полиграфиздат, 2010
32. Устин В.Б. Композиция в дизайне Методические основы композиционно-художественного формообразования в дизайнерском творчестве: учебное пособие. М.: АСТ; Астрель: Полиграфиздат, 2008
33. Хайн Д. «Игрушки-мобиле». Москва «Айрис-пресс» 2007.
34. Хайнс К., Харви Д., Дангворд Р., Гибсон Р. «Домашний кукольный театр». Москва «Росмэн» 2002.
35. Холмянский Л.М., Щипанов А.С. «Дизайн». М.: «Просвещение», 1994
36. Щеблыкин И.К., Романина В. И., Кагакова И.И. «Аппликационные работы в начальных классах». Москва «Просвещение» 1983.

для детей и родителей

1. Калинина Т.В. Первые успехи в рисовании. Большой лес. – СПб.: Речь., Образовательные проекты;. М.: Сфера, 2009
2. Калинина Т.В. Первые успехи в рисовании. Птицы, звери комары и мухи. – СПб.: Речь., Образовательные проекты;. М.: Сфера, 2009
3. Катханова Ю.Ф. Дизайн: Учебное пособие для младших школьников: ВЛАДОС, 1994.
4. Клейборн А. Пусть меня научат. Хочу рисовать. М.: Махаон, 1998.
5. Конышева Н.М. Дизайнерское образование в начальной школе// Начальная школа. -2006. - № 5. -с. 26-30.
6. Лыкова И. Чудо-писанки - шедевры миниатюрной живописи// Начальная школа. - 2007. - № 3. - с. 46-52.
7. Пантелеев Г. Детский дизайн. - М.: КАРАПУЗ-ДИДАКТИКА, 2006
8. Парамонова Т. Лоскутный стиль// Обруч: образование, ребенок, ученик. - 2006. - № 3. - С. 34-36.
9. Уатт Ф. Как научиться рисовать. Универсальное пособие для детей и взрослых. М.: РОСМЭН, 1999.
10. Ярыгина А. Графический дизайн// Начальная школа - 2005. - № 2. - С. 35-41.