

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр детского и юношеского музыкально – хореографического искусства «Эдельвейс»
Приморского района Санкт – Петербурга
(ГБУ ДО ЦИ «Эдельвейс»)

ПРИНЯТА
Протокол Педагогического совета
ГБУ ДО ЦИ «Эдельвейс»
№ 03/21 от « 31 » 08 2021г.

УТВЕРЖДЕНА
Приказ от « 31 » 08 2021г. № 14/08
Директор ГБУ ДО ЦИ «Эдельвейс»
И.В. Полицарова



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ПЕРВЫЕ ШАГИ В ИСКУССТВЕ»

Возраст учащихся: 7 -15 лет
Срок реализации: 2 года

Разработчик:
Буянтуева Наталья Цыденовна,
педагог дополнительного образования

Пояснительная записка

С древних времен человечество использовало искусство и формы творческого действия в целях образования и развития личности и воспитания собственного и общественного сознания. История приобщения человека к искусству дизайна в России зародилась в конце XIX века, помимо этого, в частности, приобщение ребёнка к дизайнерскому делу начало распространяться недавно.

В настоящее время занятие детей творчеством и дизайнерским искусством становится всё более актуальным. В современном мире большинство детей уже в раннем возрасте подвержены сильному влиянию стремительно развивающихся средств коммуникаций. При всей их кажущейся яркости, занимательности, ребенок чаще всего остается пассивным пользователем. Эти игры не затрагивают тех психоэмоциональных центров, которые отвечают за работу активного, действенного воображения. А ведь именно воображение для детей становится локомотивом всей творческой деятельности и общего творческого развития.

Компенсировать недостающие знания и потребности в искусстве дизайна можно в детском творческом коллективе, занятия в котором развивают ребенка во всей его психофизической целостности. Обучение искусству дизайна способствует развитию творческого мышления у ребёнка. Слово «дизайн» в переводе с английского означает «разрабатывать». Это понятие включает в себя не только технический, но и творческий подход к развитию. Обучаясь по данному направлению, ребёнок развивает в себе способности к разностороннему мышлению — творческому, техническому, меняется так и мировоззрение. Но это не единственная сильная сторона дизайнерского образования.

Программа «Первые шаги в искусстве» относится к программам **социально-гуманитарной направленности**.

Актуальность данной программы состоит в том, что обучение искусству дизайна способствует *личностному росту ребенка*. Помогает ему активизировать затрудненные процессы общения, сделать их более радостными и плодотворными. Основной язык дизайнерского искусства заключается в процессе разработки того или иного предмета, основной видовой признак которого результат. Ребёнок, видя перед собой результат проделанной работы, получает безмерное удовольствие, а главное у него появляется желание к созданию чего-то нового и более интересного.

Отличительные особенности программы

Дизайн — не только индивидуальное, но и коллективное искусство. Во-первых, дизайнерский продукт это всегда результат совместной деятельности, требующей концентрации сил каждого учащегося. Например, разработка концепции и ее реализация в целом. Во-вторых, разнообразие задач, которые дети могут поставить перед собой сами, даёт возможность каждому ребенку максимально реализовать свои возможности и способности. В-третьих, дизайнерский процесс богат ситуациями совместного переживания, которое способствует эмоциональному сплочению коллектива.

Привлечение детей к занятиям в искусстве дизайна решает одну из острейших социальных проблем, исключая возможность пребывания детей «на улице». Возможность дать ребёнку шанс на творческое развитие личности — неотъемлемая часть социальной жизни. Развитие детей происходит на разных уровнях, что способствует их раскрепощению при общении со сверстниками. Это новые знания, новые увлечения.

Программа органично соединяет в себе познавательную деятельность обучающихся по овладению теорией, историей дизайна, навыками дизайнерского искусства с непосредственной творческой деятельностью, организуемой в учебном, репетиционном процессе.

Адресат программы

Программа предназначена для мальчиков и девочек в возрасте от 7 до 15 лет.

В группу 1 года обучения набираются все желающие заниматься дизайнерским искусством, без ограничений по здоровью.

Уровень освоения – *общекультурный*.

Объем и срок реализации программы: программа рассчитана на 216 часов, 2 года обучения.

Цель программы: Развитие творческих умений и навыков детей средствами дизайнерского искусства.

Задачи:

Обучающие:

- Получение теоретических знаний, практических умений и навыков в области дизайнерского искусства.
- Овладение приемами художественной выразительности с учетом индивидуальных возможностей каждого ребенка.

Развивающие:

- Развитие творческих способностей детей через:
 - ✓ совершенствование способностей создания и реализации задуманного (дизайн костюма),
 - ✓ развитие фантазии, воображения, зрительного внимания, памяти, наблюдательности, творческого мышления;
- Формирование художественного вкуса, интереса к искусству дизайна костюма.

Воспитательные:

- Формирование навыков межличностного общения и сотрудничества;
- Формирование нравственного отношения к окружающему миру, чувства сопричастности к его явлениям;
- Воспитание самодисциплины, умения организовать себя и свое время;
- Воспитание культуры поведения в общественных местах;
- Воспитание доброжелательности, любви к ближним, внимания к людям, родной земле, равнодушного отношения к окружающему миру.

Условия реализации программы:

Условия набора:

В коллектив принимаются все желающие дети без предварительного отбора. Наличие базовых знаний в данной области не требуется.

Условия формирования групп:

В группы набираются одновозрастные учащиеся. При наличии вакантных мест возможно зачисление ребенка в уже сформированную группу после окончания набора. На второй год обучения могут быть зачислены учащиеся, имеющие знания, умения и навыки, необходимые для обучения.

Количество детей в группе:

1-ый год обучения: 15 человек;

2-ой год обучения: 12 человек;

Особенности организации образовательного процесса:

Режим занятий

1-й год обучения – 3 часа в неделю – 108 часов в год,

2-й год обучения – 3 часа в неделю – 108 часов в год.

Формы проведения занятий:

Общеразвивающие:

- беседа;
- творческая встреча;
- просмотр видеофильмов;
- экскурсия.

Обучающие:

- традиционное учебное занятие;

- мастер-класс;
- самостоятельные творческие проекты.

Отчетные:

- открытое занятие;
- проект;
- викторины;
- тестирование;
- конкурс, фестиваль.

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

- фронтальная: работа педагога со всеми учащимися одновременно (беседа, показ, объяснение);
- коллективная: организация проблемно-поискового или творческого взаимодействия между всеми детьми одновременно (создание коллективной работы, проекта и т.п.);
- групповая: организация работы (совместные действия, общение, взаимопомощь) в малых группах, в т.ч. в парах, для выполнения определенных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого обучающегося (группы могут выполнять одинаковые или разные задания, состав группы может меняться в зависимости от цели деятельности);
- индивидуальная: организуется для работы с одаренными детьми, для коррекции пробелов в знаниях и отработки отдельных навыков.

Материально - техническое оснащение программы:

Для реализации программы необходимы:

- кабинет, оборудованный мебелью (столы и стулья), отвечающим санитарно-гигиеническим нормам, с правильным верхним освещением, вентиляцией;
- материалы и инструменты: бумага для письма, рисунок, карандаши, ручки, фломастеры.
- технические средства обучения: компьютер, магнитофон, диапроектор;
- наглядно-иллюстративный материал, книги, открытки, плакаты по дизайнерскому искусству;

ЭОР

- Видеоматериал
- Музыкальная фонотека.

Планируемые результаты обучения по программе:

✓ **Личностные:**

будут

- сформированы мотивация и учебно - познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения конкретных задач;
- сформированы дисциплина, трудолюбие, самостоятельность, аккуратность, ответственность, чувство товарищества;
- развиты фантазия, воображение, зрительное внимание, память, наблюдательность, творческое мышление.

✓ **Метапредметные:**

будет способен:

- сопоставлять собственные действия с запланированными результатами, контролировать свою деятельность, осуществляемую для достижения целей;
- проявлять толерантность, терпимость, уметь решать конфликты;
- устанавливать причинно-следственные связи в изучаемом круге явлений;

- использовать различные способы поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета;
- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве.

✓ **Предметные:**

учащиеся будут знать:

- основы дизайнерского искусства;
- основы и этапы проектирования;
- профессиональную терминологию в области дизайн-проекта;
- виды изобразительного искусства;
- виды дизайнерского костюма.

уметь:

- использовать полученные знания в области изобразительного и дизайнерского искусства;
- владеть навыками дизайнерского мастерства;
- разрабатывать и создавать проекты;
- создавать различные модели костюмов.

**Учебный план
1-й год обучения**

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	наблюдение
2	Основы дизайнерского искусства	12	6	6	тестирование
3	Основы проектирования	20	4	16	тестирование
4	Изобразительное искусство	20	4	16	творческие работы
5	Культура и искусство дизайна	32	6	26	наблюдение
6	Работа над дизайн - проектом	18	4	14	наблюдение
7	Контрольное занятие	2	0	2	опрос, практические задания
8	Итоговое занятие	2	0	2	защита проекта
	ИТОГО	108	25	83	

2-й год обучения

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	наблюдение
2	Основы дизайнерского искусства	12	6	6	тестирование
3	Основы проектирования	20	4	16	тестирование
4	Изобразительное искусство	20	4	16	творческие работы

5	Культура и искусство дизайна	32	6	26	наблюдение
6	Работа над дизайн - проектом	18	4	14	наблюдение
7	Контрольное занятие	2	0	2	опрос, практические задания
8	Итоговое занятие	2	0	2	защита проекта
	ИТОГО	108	25	83	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
1-го года обучения
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
" Первые шаги в искусстве "

Задачи 1-го года обучения:

Обучающие:

- познакомить с историей возникновения искусства дизайна костюма;
- познакомить с костюмами различных народов мира;
- обучить профессиональной терминологии: «mind map», «эскиз», «проект», «стилизация», «жанр»;
- познакомить с правилами зрительского этикета;
- познакомить с историей и видами изобразительного искусства.

Развивающие:

- развитие творческих способностей и природных задатков ребёнка;
- развитие внимательности и наблюдательности, творческого воображения и фантазии;
- развитие мотивационно-волевых качеств личности ребёнка.

Воспитательные:

- воспитание коммуникативных качеств, интерес к самому себе как субъекту культуры;
- воспитание самодисциплины, умения организовать себя и свое время;
- воспитание культуры поведения в общественных местах;
- воспитание эстетического вкуса и чувства прекрасного.

Содержание программы 1-го года обучения

1. Вводное занятие

Теория:

Обсуждение плана работы, целей и задач 1 года обучения. Особенности занятий по программе. Инструктаж по охране труда и технике безопасности.

Практика:

Игры на знакомство. Викторина на выявление уровня и объема знаний об изобразительном искусстве.

2. Основы дизайнерского искусства

Теория:

Обряды и ритуалы в первобытном обществе. Первобытные орудия труда и средства производства. Общественные потребности орудий труда и производства. Появление массового спроса. Первые признаки проявления дизайна. Первичное совмещение нескольких дисциплин в производстве орудий. Предпосылки к массовому изготовлению изделий.

Формирование сознания потребителя на этом этапе. Внедрение в производство достижения науки и техники. Орудие производства. Средства производства. Взаимоотношение человека в процессе производства. Влияние новых методов и способов производства. Научные открытия. Возникновение термина «дизайн». Первые признаки появления дизайна в изготовлении предметов быта и труда, а также интерьера, одежды и прочее. Первые официально организо-

ванные мастерские дизайна в нашей стране и за рубежом и их представители. Выявление основных направлений деятельности в дизайне (предметы промышленного дизайна, графический дизайн, дизайн одежды и текстиля, дизайн массово - торжественных мероприятий). Влияние дизайн-мышления на формирование сознания общества.

Практика:

Просмотр видеопрезентаций об истории возникновения дизайнерского искусства. Просмотр видео фильмов об основных направлениях в дизайне. Тестирование. Игра - викторина "Дизайнерское искусство".

3. Основы проектирования.

Теория:

Проект. Виды проектов. Разработка mind map (карта мысли). Выделение наиболее важных аспектов. Структурирование информации. Набор материалов. Набор аналогов. Переход к практической реализации. Разработка проекта (костюма) художественными средствами. Особенности костюмов разных народов мира. Идея. Сюжет. Техника реализации проекта: способность к решению задач, работа в команде, активное участие в обсуждении, эскизирование, подача идей, обсуждение проделанного.

Практика:

- Игры и упражнения, направленные на развитие сообразительности («Задачи на скорость»).
- Игры в команде, развивающие связное, образное мышление, пространственное мышление, творческую фантазию.
- Творческие игры на развитие воображения и фантазии, обучение диалогу с партнером, составление предложений и небольших сюжетных рассказов.
- Работа над созданием проекта.

4. Изобразительное искусство

Теория:

Искусство Древней Греции. Изобразительное искусство. Прикладное искусство. Скульптура Древней Греции. Костюм Древней Греции.

Русское народное искусство. Народное творчество и народные промыслы. Творческие мастерские. Иконопись как отдельный жанр изобразительного искусства. Изобразительное искусство царской России. Мода конца XIX века. Известные русские художники и дизайнеры из Санкт-Петербурга.

Музеи. Этикет. Культура посещения музеев. Профессии в изобразительном искусстве. Устройство творческой мастерской.

Искусство восприятия предмета. Стилизация. Передача ритма, динамики, настроения доступными средствами в творческой работе.

Практика:

Тренинги. Игры и упражнения, направленные на развитие естественных психомоторных способностей детей, развитие свободы и способов художественной выразительности. Игры и упражнения на развитие двигательных способностей детей (рисование, умение стилизовать предмет, развитие способности мыслить образно), развитие воображения. Творческие работы.

5. Культура и искусство дизайна

Теория: Дизайн как вид искусства. Особенности дизайнерского искусства. Отличие дизайна от других видов искусства. Виды и жанры дизайнерского искусства. Профессия — дизайнер. Профессиональные качества дизайнера. Стилизация. Виды стилизации и приёмы. Развитие изобразительного мышления.

Практика:

- общеразвивающие упражнения, направленные на развитие зрительного и слухового внимания, наблюдательности, произвольной памяти и быстроты реакции, ориентации в окружающей обстановке;
- специальные игры и упражнения: упражнения на быстроту реакции, упражнения и игры на развитие способности быстро и аргументированно объяснить свои действия;

– импровизации на темы знакомых литературных произведений.

6. Работа над дизайн-проектом

Теория:

Техническое задание (ТЗ): технические требования, конструктивные требования, функциональные требования, требование к технологии изготовления, материал, виды и способы отделки. Предпроектный анализ: сбор информации, просмотр аналогов, анализ материалов, выявление тенденций. Эскизный дизайн проект: поисковое эскизирование, поисковое макетирование, составление конструктивных схем и цвето - фактурных предложений. Рабочий дизайн проект: отработка окончательного решения, изготовление эскизных чертежей и схем, составление цвето – фактурной карты, пояснительная записка.

Практика:

Выбор и обсуждение проекта. Анализ будущих действий (поэтапно). Выполнение технических заданий. Разработка проекта, с использованием необходимых средств. Оформление проекта.

7. Контрольное занятие.

Практика: опрос по разделам программы. Выполнение практических заданий.

8. Итоговое занятие

Практика: Презентация и защита проекта. Анализ показа. Подведение итогов работы за год. Награждение учащихся.

Планируемые результаты 1 -го года обучения:

✓ Личностные:

будет развито

- умение ориентироваться в культурном многообразии окружающей действительности;
- чувство самостоятельности и личной ответственности за свои поступки;
- эмоционально-ценностного восприятие окружающего мира.

✓ Метапредметные:

будет

- повышен интерес к изучению материала, связанного с искусством дизайна, изобразительным искусством.
- уметь владеть навыками работы в команде;
- способен логически выстраивать мысль для последующей реализации идеи.

✓ Предметные:

К концу 1-го года обучения учащиеся должны знать:

- Историю возникновения искусства дизайна костюма;
- специфику костюмов различных народов мира;
- профессиональную терминологию: «mind map», «эскиз», «проект», «стилизация», «жанр»;
- правила зрительского этикета;

уметь:

- определять замысел, сценическую задачу костюма;
- показать индивидуальный эскиз на предложенную тему;
- анализировать свою работу и работу своих товарищей;
- выполнять коллективные задания.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
2-го года обучения
к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе
" Первые шаги в искусстве "

Задачи 2-го года обучения:

Обучающие:

- познакомить с видами дизайнерского искусства костюма;
- познакомить с различиями повседневного и сценического костюма;
- познакомить с устройством дизайнерской мастерской (техническое оснащение, материалы для работы);
- обучить терминологии «костюм», «повседневный костюм», «сценический костюм», «реквизит»;
- научить изготавливать эскизы моделей костюма;
- научить разрабатывать и создавать проект.

Развивающие:

- развитие творческих способностей детей;
- развитие внимательности и наблюдательности, творческого воображения и фантазии;
- развитие познавательной активности в области дизайнерского искусства.

Воспитательные:

- формирование навыков межличностного общения и сотрудничества;
- формирование нравственного отношения к окружающему миру, чувства сопричастности к его явлениям;
- воспитание самодисциплины, умения организовать себя и свое время;
- воспитание культуры поведения в общественных местах;
- воспитание доброжелательности, любви к ближним, внимания к людям, родной земле, равнодушного отношения к окружающему миру.

Содержание программы 2-го года обучения

1. Вводное занятие

Теория: Содержание программы, цели и задачи 2-го года обучения. Повторение материала, пройденного на 1-ом году обучения. Инструктаж по охране труда и технике безопасности. Дизайн в современном мире.

Практика: Просмотр и обсуждение летних работ.

2. Основы дизайнерского искусства

Теория: Виды дизайнерского искусства костюма. Народный костюм. Сценический костюм. Костюм кукол и игрушек (ростовые). Закономерности композиции костюма. Функциональность. Материал. Использование новых технологий. Новизна стиля. Соответствие окружающей среде. Конструирование и моделирование изделий. Костюм в современном мире дизайна. Лучшие дизайнерские разработки. Знаменитые дизайнеры мира. Известные русские дизайнеры.

Практика: Просмотр тематического видеоматериала «Дизайн в современном мире вещей», «Мастера международной моды». Разработка эскизов костюма. Составление характеристики костюма с использованием изученных понятий. Эскизирование моделей одежды. Обсуждение. Анализ коллекций костюмов, созданных для тех или иных спектаклей.

3. Основы проектирования

Теория: Основы дизайн - композиции. Рабочий эскиз. Демонстрационный макет. Цвето-фактурная краска. Технологический этап проекта.

Практика: Выбор новой задачи. Обсуждение. Дизайн – анализ изделия. Подбор материалов и инструментов. Эскизирование. Изготовление проектного изделия. Презентация проекта.

4. Изобразительное искусство

Теория: Виды изобразительного искусства. Прикладное искусство. Костюм как вид прикладного искусства. Сценический костюм.

Практика: Просмотр тематического видеоматериала. Работа над будущим эскизом костюма

с учетом полученных знаний. Создание коллективной творческой работы.

5. Культура и искусство дизайна

Теория: Дизайн костюма. Этапы создания одежды. Виды тканей. Особенности и отличия повседневного и сценического костюмов.

Практика: Просмотр тематического видеоматериала. Создание эскизов на заданную тему. Создание образов на заданную тему (каждый учащийся разрабатывает минимум два эскиза — повседневный и сценический вариант одного и того же костюма). Обсуждение, выявление сходств и принципиальных различий между двумя образами.

6. Работа над дизайн - проектом

Теория: Детали одежды в художественном проектировании. Пропорции. Симметрия и асимметрия. Виды зрительных иллюзий. Их роль в изменении восприятия фигуры. Использование зрительных иллюзий в создании модных форм костюма. Стилиевые тенденции в costume.

Практика: Выполнение эскизов моделей костюмов сказочных персонажей. Работа над отдельными элементами костюма. Эскизирование. Показ и обсуждение. Работа над созданием образа персонажа посредством декорирования костюма. Завершение и оформление проекта.

7. Контрольное занятие.

Практика: опрос по разделам программы. Выполнение практических заданий.

8. Итоговое занятие

Практика: Презентация и защита проекта. Анализ показа. Подведение итогов обучения по программе. Награждение учащихся.

Планируемые результаты 2 -го года обучения:

✓ Личностные:

Будут развиты

- творческие способности и природные задатки ребёнка, внимательность и наблюдательность, творческое воображение и фантазия;
- волевые качества личности (усидчивость, трудолюбие, терпение, ответственность).

будут сформированы

- учебно - познавательный интерес к дизайнерскому искусству;
- дисциплина, трудолюбие, самостоятельность, аккуратность, ответственность, чувство товарищества.

✓ Метапредметные:

будут уметь:

- правильно логически выстраивать и структурировать полученную информацию;
- свободно и уверенно работать как самостоятельно, так и в команде;
- анализировать работу свою и товарищей с точки зрения реализации замысла.
- самостоятельно ставить перед собой цели и задачи для решения проблем.

✓ Предметные:

К концу 2-го года обучения учащиеся будут

знать:

- виды дизайнерского искусства костюма;
- различия между повседневным и сценическим костюмами;
- устройство дизайнерской мастерской (техническое оснащение, материалы для работы);
- профессиональную терминологию «костюм», «повседневный костюм», «сценический костюм», «реквизит».

уметь:

- передавать пластическую форму живой природы посредством стилизации;
- выполнять эскизы моделей костюма,
- работать над созданием образа персонажа посредством декорирования костюма;
- разрабатывать и создавать проекты.

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Эффективность реализации данной программы зависит не только от содержания и объема учебного материала, формы проведения занятий, но и от системы отслеживания результатов и их своевременной корректировки.

Формы контроля результативности освоения программы:

В данном объединении на каждом этапе обучения проводится мониторинг знаний, умений и навыков по освоению общеобразовательной программы.

Вводный контроль — проводится в начале 1 года обучения в виде собеседования, творческого задания, викторины. Он определяет уровень художественных способностей ребенка, его знания об истории создания костюма.

Текущий контроль, в который входит оценка уровня и качества освоения тем/разделов программы и личностных качеств учащихся осуществляется на занятиях в течение всего учебного года.

Промежуточный контроль - включает в себя оценку уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной программы по итогам изучения раздела, темы или учебного года.

Итоговый – это оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеобразовательной программы по завершению обучения.

При этом все результаты процессов творческого развития детей фиксируются в диагностических картах.

Для отслеживания результатов освоения программы проводится:

- педагогические наблюдения, сравнения, опрос, беседы;
- выполнение проверочных заданий;
- анализ выполнения творческих работ;
- работа над созданием проекта сценического костюма;
- участие в викторинах, играх, конкурсах, концертах, социально значимых мероприятиях;
- активное вовлечение родителей к их участию в подготовке костюмов, покупке тканей;
- демонстрация знаний и умений на открытых занятиях для родителей и педагогов.

Критерии отслеживания результатов обучения по общеобразовательной программе

<i>Раздел программы</i>	<i>Формы контроля</i>	<i>Критерии</i>
Основы дизайнерского искусства	Беседа Викторина Тест Игра Конкурс	Знание истории возникновения и развития дизайнерского искусства Знание терминологии
Основы проектирования	Беседа Викторина Тест Игра Конкурс	Умение преподнести материал Эскизирование Знание терминологии
Изобразительное искусство	Творческие показы Конкурсы Открытые занятия Участие в спектаклях, концертах, фестивалях	Способность стилизации живых форм Знания в области изобразительного искусства
Культура и искусство дизайна	Творческие показы	Знания в области дизайна костюма Быстрое эскизирование Умение выстраивать логическую цепочку

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

В процессе занятий применяются следующие *педагогические технологии*:

✓ **на основе личностной ориентации педагогического процесса:**

педагогика сотрудничества,
гуманно-личностная технологии

✓ **на основе активизации и интенсификации деятельности учащихся:**

игровые технологии,
проблемное обучение

✓ **на основе эффективности управления и организации учебного процесса:**

Культуровоспитывающая технология дифференцированного обучения по интересам детей .
Технология индивидуализации обучения
Технология программного обучения
Коллективный способ обучения КСО
Групповые технологии
Компьютерные (новые информационные) технологии обучения.

✓ **технология развивающего обучения:**

Технология развивающего обучения
Системы развивающего обучения с направленностью на развитие творческих качеств личности
Личностно-ориентированное развивающее обучение
Технология саморазвивающего обучения.

✓ **здоровьесберегающие технологии**

Методы и приемы, используемые на занятиях

Методы, в основе которых лежит *способ организации занятий*:

- *словесный* - при объяснении нового материала и самостоятельной работе, через наблюдение, диалог, беседу, любование объектами реального мира, с использованием поэтических и музыкальных фрагментов;
- *наглядный* - педагогический показ, демонстрация слайдов и видеоматериалов, репродукций и реальных объектов; восприятие и сравнение многообразных форм художественного воплощения; *практический* - выполнение упражнений, коротких тестов, дидактических упражнений и игр, самостоятельных творческих заданий и коллективных работ.

Методы, в основе которых лежит *уровень деятельности детей*:

- *частично-поисковый* – получив задание, дети сами ищут пути его реализации, пользуясь ранее полученными знаниями, литературой и помощью педагога
- *исследовательский* – самостоятельная творческая работа (проектная работа).

Особое внимание уделяется развитию интеллектуально-творческого потенциала, воображения, исследовательскому опыту самого ребёнка и дифференцированному подходу при освоении программы.

Гармоничное развитие личности тесно связано с процессом формирования ее духовных запросов, с одной стороны, и с реализацией творческих возможностей, с другой.

Оба эти процесса идут в теснейшей связи друг с другом, находятся в диалектическом единстве.

Любой ребенок, желающий получить представление о дизайнерском искусстве во всех его проявлениях и практически проверить на себе эти знания, получает реальную возможность сделать это, обучаясь по данной программе в данном коллективе.

Данная программа обучения основам дизайнерского искусства направлена, прежде всего, на развитие творческого начала в каждом ребенке, на выражение его личного «Я».

Весь процесс обучения строится на использовании художественной педагогики — технологии дизайнерского мастерства, сочетающей комплекс специальных упражнений, художественных игр, адаптированных для занятий с детьми. В основе адаптации лежит принцип действенного освоения материала через постановку увлекательных творческих задач.

При подаче и усвоении учебного материала учитываются психолого-возрастные особенности детей. Исходя из этого, можно говорить о том, что необходимо учитывать интересы

учащихся, поскольку правильно выбранное направление, тематика, подобранная с учетом возраста учащихся — залог успешного обучения в данной, дизайнерской области.

В процессе обучения должны быть решены следующие проблемы:

- Раскрепощение детей. Снятие зажимов, комплексов.
- Раскрытие возможностей, способностей и талантов самого ребенка.
- Обеспечение детей всевозможными средствами для раскрытия способностей.

Это значит, что все занятия должны быть направлены на развитие следующих качеств: *наблюдательности, творческой фантазии и воображения, внимания и памяти, ассоциативного и образного мышления, партнерских отношений в коллективе, умение формулировать свои мысли, умение донести свои идеи и ощущения до зрителя.*

В программе используются развивающие методики. Все занятия строятся по принципу игрового существования, от элементарного фантазирования к созданию образа. Чтобы развивать способности детей, создается ситуация, где эти способности обнаруживаются, возникает необходимость в использовании этих способностей.

На протяжении всего учебного процесса при подаче и усвоении учебного материала учитываются психолого-возрастные особенности детей. Каждый ребенок проходит путь от упражнения к готовому материалу. Ученики и педагог — участники совместного творческого процесса.

Обучение ведется согласно основным принципам педагогики искусства:

1. От постановки творческой задачи до достижения творческого результата.
2. Вовлечение в творческий процесс всех учеников
3. Смена типа и ритма работы.
4. От простого к сложному.
5. Создание высокой и устойчивой мотивации к обучению.

Основной формой занятий 1 года обучения являются творческие игры, позволяющие учитывать возрастные особенности детей и формировать важнейшие умения и навыки дизайнерского мастерства. Наряду с играми вводятся специальные упражнения художественного тренинга.

На 2 год обучения игровые и диалоговые формы уравниваются. На занятиях используются тренинги: речевой, художественный. Используются творческие формы работы, созерцание, активное слушание, импровизация. Применяются групповые и индивидуальные формы обучения. Полученные в процессе обучения навыки реализуются учениками в конкретной творческой работе.

Обучение искусству дизайна костюма по данной программе представляет целостную систему взаимосвязанных между собою предметов: **«Основы дизайнерского искусства», «Основы проектирования», «Изобразительное искусство», «Культура и искусство дизайна», «Работа над дизайн проектом».**

Все тематические блоки вводятся в программу одновременно и сопровождают учащихся на протяжении всего курса обучения. Уровень постановки задач повышается по мере продолжения обучения. Обучающиеся плавно переходят от простого к более сложному — от игры к выполнению осознанной творческой задачи.

Раздел «Основы дизайнерского искусства» — направлен на ознакомление с историей возникновения дизайна костюма, профессиональной терминологией, культурой восприятия искусства.

Для знакомства с историей театрального движения в родном городе, области в программу включена тема *ознакомления с именами известных художников и дизайнеров из Санкт-Петербурга*, где обучающиеся знакомятся с творческой историей родного города, развитием художественного движения.

Форма оценки знаний проходит в виде *тестов, викторин, конкурсов.*

Раздел «Основы проектирования» — включает в себя работу над изучением заданного материала, структурирования информации для последующей успешной реализации проекта.

В работу над техническими особенностями реализации проекта входит освоение приёмов оптимизации рабочего процесса, помощь в правильном, логическом выстраивании мысли. Для этого используются специальные упражнения и тренинги. Занятия проводятся в групповой форме.

Для работы над реализацией идеи используются произведения изобразительного искусства известных художников и результаты работы известных дизайнеров. Форма контроля проходит в виде *тестов, викторин, конкурсов*.

Раздел «Изобразительное искусство» — направлен на изучение видов искусства живописи, создания костюма.

Упражнения тренинга направлены на максимальное развитие возможностей учащихся, на развитие воображения и способности к стилизации.

Упражнения тренинга построены по индивидуально-групповому методу обучения. На занятиях используются музыкальные произведения, которые помогают погрузиться в собственный мир воображения.

Занятие по стилизации состоит из следующих блоков:

- психофизическая разминка (тренинг)
- содержательная часть, включающая в себя созерцание, импровизацию;
- подведение итогов.

На **2 год** обучения к упражнениям по ритмопластике добавляются упражнения на развитие *Художественной выразительности, приёмы Создания сценического костюма*.

Полученные навыки в работе по стилизации живых форм применяются детьми в работе над созданием сценического костюма для будущего образа персонажа. Форма контроля знаний — *творческие показы эскизов*.

Раздел «Культура и искусство дизайна» — направлен на освоение навыков в области дизайна костюма. Последовательность распределения материала заключается в том, чтобы в течение первого года обучения помочь детям направить свое внимание в творческое русло, развить творческое мышление, подготовить детей для работы в творческом коллективе.

В процессе всего обучения используются *общеразвивающие игры, специальные тренинги упражнения*, направленные на развитие внимания, воображения, логики действия и поведения дизайнера. Большинство упражнений выполняется коллективно, часто в кругу. Упражнения от занятия к занятию варьируются, вводятся новые.

От упражнений на развитие внимания, воображения обучающиеся переходят к освоению законов действия при разработке проекта. **Эскиз** считается самой важной, неотъемлемой частью работы. Это большой отрезок творческой жизни, созданный воображением. Для дизайнера очень важно умение быстро и наиболее понятно донести свою мысль. Именно поэтому знания в области того, как правильно выстроить мысль — наиболее важны.

Именно эскизы задают тон всей дальнейшей работе.

Задача педагога сделать эти упражнения приемлемыми для данного возраста учащихся и вложить в этот этап мысль о необходимости самостоятельного детского анализа. Тогда этап эскизирования принимает еще и статус социальной игры. Эта игра имеет огромное значение в социальном созревании подростков, так как она является главным источником социального опыта.

В эту игру вступают те или иные социальные отношения, действуют различные социальные чувства — и это расширяет и обогащает внутренний мир учащегося.

Все упражнения направлены на освоение главного языка дизайна — языка рисунка. Теоретические знания усваиваются через практические задачи. Все обучающиеся проходят путь от упражнения, эскиза — к участию в подготовке группового проекта.

Занятие по культуре дизайна состоит из следующих блоков:

- тренинг (упражнения на внимание, воображение).
- содержательная часть, включающая в себя специальные упражнения, эскизирование по освоению темы занятия.
- подведение итогов.

Изучение раздела «**Культура и искусство дизайна**» взаимосвязано с изучением других разделов программы. Усваивая материал на практике, получая теоретические сведения по мере возникновения в них необходимости, участники творческого коллектива учатся действию и взаимодействию в различных условиях.

Степень творческого развития детей определяется по их активности, умению выстроить логику поведения в группе, органичности поведения в различных условиях, развитости фантазии и воображения.

Для оценки результатов обучения используются: *творческие показы, конкурсы, открытые занятия.*

Раздел «Работа над дизайн проектом» — завершает учебный процесс и является своеобразным итогом в применении полученных умений и навыков в работе над созданием проекта сценического костюма.

Основной источник для разработки проектов будущих сценических костюмов — произведения художественной литературы отечественных и зарубежных авторов. Для выбора материала важно привить детям хороший художественный вкус.

Создание проекта сценического костюма является итогом творческой работы коллектива. От текста — к результату, от действия к последующему, более глубокому анализу характера выбранного персонажа, для более точной передачи образа посредством сценического костюма. Главная цель этого раздела — ввести детей в рабочую, творческую атмосферу, пробуждая фантазию и воображение.

СПИСКИ ЛИТЕРАТУРЫ

Список литературы, используемой педагогом

1. Иттен И. Искусство цвета [Текст]: М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2004 . — 96 с.
2. Панкратов Ф. Г., Баженов Ю. К., Серегина Т. К., Шахурин В. Г. Рекламная деятельность: учебник для студентов высших учебных заведений — 3-е изд., перераб. и доп. — М.: Информационно-внедренческий центр «Маркетинг», 2001. — 364 с.
3. Эйри Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера — Питер, 2014. — 216 с.

Список литературы для учащихся

1. Аникина В.П. Сказки народов мира. - М: Детская литература, 1985. - 733 с.
2. Кэрролл Л. Алиса в Стране Чудес. Киплинг Р. Сказки; Маугли. Милн А.-А. Вини-Пух и все-все-все. Барри Дж. Питер Пэн: Сказочные повести/Пер. с английского – М:Детская литература, 1983. – 542 с.
3. Литературные сказки зарубежных писателей. - М: Детская литература, 1982. - 655 с.

Интернет-источники

1. Alessio J. About typography and lettering [Electronic resource] — Режим доступа: <http://www.josephalessio.com>. — Загл. с экрана. — На англ. яз.
2. Сайт цифровых учебно-методических материалов ВГУЭС [Электронный ресурс]:/ Методическое обеспечение учебного процесса — Фирменный стиль: руководство. - Козинцева М. Ю., редактор: Моисеева Л. В. — Режим доступа: <http://abc.vvsu.ru>, свободный. — Загл. с экрана. — На рус. яз.

№	Наименование ЭОР	Электронный адрес ЭОР
1	Федеральный портал “Российское образование”	http://www.edu.ru
2	Официальный сайт Министерства образования и науки Российской Федерации	http://www.mon.gov.ru
3	Портал «Петербургское образование»	www.peterburgedu.ru
4	ГБНОУ «Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»	http://www.anichkov.ru
5	Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования	http://www.spbappo.ru
6	Портал "Завуч. Инфо"	http://www.zavuch.ru
7	Сайт ЦИ «Эдельвейс»	http://www.showedelweiss.ru
8	Сайт о дополнительном (внешкольном) образовании "Внешкольник. РФ"	http://dop-obrazovanie.com/
9	Социальная сеть работников образования	http://nsportal.ru/
10	Библиотекарь.Ру	http://www.bibliotekar.ru

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр детского и юношеского музыкально-хореографического искусства «Эдельвейс»
Приморского района Санкт-Петербурга

СОГЛАСОВАН
Зам. директора по УВР
_____ /ФИО/

«___» _____ 20___
Заведующий отделом
_____ /ФИО/

«___» _____ 20___

УТВЕРЖДЕН

Директор
_____ /ФИО/

Приказ «___» _____ 20___ г. № _____

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы
«Первые шаги в искусстве»

Педагог _____

201___/201___ учебный год

Группа	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Всего учебных недель	Всего учебных дней	Всего учебных часов	Режим занятий
1	01.09	31.05	36	72	108	2 раза в неделю по 2 часа, 1 раз в неделю по 1 часу
2	01.09	31.05	36	72	108	2 раза в неделю по 2 часа, 1 раз в неделю по 1 часу