

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Центр детского и юношеского музыкально-хореографического искусства  
Приморского района Санкт-Петербурга  
(ГБУ ДО ЦДЮИ)

ПРИНЯТА  
Педагогическим советом  
ГБУ ДО ЦДЮИ  
Протокол № 3 от 26.05.2025 г.



УТВЕРЖДЕНА

Приказ № 7/05 от 26.05.2025 г.

Директор ГБУ ДО ЦДЮИ

И.В. Поликарпова

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ПЕРВЫЕ ШАГИ В ИСКУССТВЕ»**

Срок освоения: 2 года  
Возраст обучающихся: 7-15 лет

Разработчик:  
**Буянуева Наталья Цыденовна,**  
педагог дополнительного образования

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая программа «Первые шаги в искусстве» относится к программам **социально-педагогической (социально-гуманитарной) направленности**.

### **Адресат программы**

Программа предназначена для мальчиков и девочек в возрасте от 7 до 15 лет. Для обучения по программе наличие у детей базовых знаний, специальных способностей не требуется.

### **Актуальность программы**

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, у него меняется мировоззрение. Но это не единственная сильная сторона дизайнерского образования.

Обучение искусству дизайна способствует *личностному росту ребенка*. Помогает ему активизировать затрудненные процессы общения, сделать их более радостными и плодотворными. Основной язык дизайнера 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 мотивация к созданию чего-то нового и более интересного.

### **Отличительные особенности программы**

Дизайн — это не только индивидуальное, но и коллективное искусство. Во-первых, дизайнерский продукт — это всегда результат совместной деятельности, требующей концентрации сил каждого участника процесса. 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.

**Уровень освоения — общекультурный.**

**Объем** общеразвивающей программы - 216 часов, **срок освоения** - 2 года.

**Цель программы:** Раскрытие и реализация личностного потенциала и творческой индивиду-

альности учащихся через обучение искусству дизайна.

**Задачи:**

*Обучающие:*

- Получение теоретических знаний, практических умений и навыков в области дизайнерского искусства;
- Научить изготавливать эскизы моделей костюма;
- Научить разрабатывать и создавать проект;
- Овладение приемами художественной выразительности с учетом индивидуальных возможностей каждого ребенка.

*Развивающие:*

- Развитие творческих способностей, познавательной активности в области дизайнерского искусства;
- Развитие фантазии, воображения, зрительного внимания, памяти, наблюдательности, творческого мышления;
- Развитие эмоциональной и коммуникативной сфер личности;
- Развитие мотивационно-волевых качеств личности;
- Формирование художественного вкуса, интереса к искусству дизайна.

*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, внимания к людям, родной земле, неравнодушного отношения к окружающему миру.

### **Планируемые результаты освоения программы:**

✓ **Личностные:**

будут сформированы:

- мотивация и учебно - познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения конкретных задач;
- самодисциплина, трудолюбие, самостоятельность, аккуратность, ответственность, чувство товарищества;

развиты:

- творческие способности и индивидуальность;
- волевые качества личности (усидчивость, трудолюбие, терпение, ответственность).
- фантазия, воображение, зрительное внимание, память, наблюдательность, мышление.

✓ **Метапредметные:**

будет способен:

- сопоставлять собственные действия с запланированными результатами, контролировать свою деятельность, осуществляющую 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.

## **ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ**

*Обучение по программе осуществляется на русском языке.*

**Форма обучения:** очная.

**Особенности реализации образовательной программы:**

При изучении отдельных тем возможно использование электронного обучения и дистанционных образовательных технологий с применением информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном (на расстоянии) взаимодействии обучающихся и педагога.

**Особенности организации образовательного процесса:**

В процессе обучения по общеразвивающей программе «Первые шаги в искусстве» учащиеся познакомятся с основами дизайнерского искусства, узнают о возникновении одежды, истории костюма, познакомятся с новыми направлениями в моде, научатся изготавливать эскизы моделей, приобретут опыт проектной творческой деятельности, создавая дизайн-проекты.

**Условия набора в коллектив:**

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

**Условия формирования групп:**

Группы 1 года обучения формируются преимущественно из учащихся в возрасте 7-8 лет. Допускается обучение в разновозрастных группах. На второй год обучения зачисляются учащиеся, имеющие знания, умения и навыки, необходимые для успешного освоения соответствующего уровня образовательной программы.

**Количество детей в группе:**

1-ый год обучения: не менее 15 человек;

2-ой год обучения: не менее 12 человек.

**Форма организации занятий** – групповая. Занятия могут проводиться как со всем составом объединения, так и в малых группах. При подготовке учащихся к участию в конкурсных или фестивальных программах допускаются индивидуальные занятия с целью отработки материала, коррекции.

**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.

**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, рисунка, карандаши, ручки, фломастеры.
- технические средства обучения: компьютер, магнитофон, проектор, экран;
- наглядно-иллюстративный материал, книги, открытки, плакаты по дизайнерскому искусству.

**Учебный план  
1-й год обучения**

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля/аттестации
		всего	теория	практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	
2	Основы дизайнерского искусства	12	6	6	Тестирование Игра - викторина
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
		<b>ИТОГО</b>	<b>108</b>	<b>25</b>	<b>83</b>

**2-й год обучения**

№	Название раздела, темы	Количество часов	Формы контроля/

		всего	теория	практика	аттестации
1	Вводное занятие	2	1	1	
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
<b>ИТОГО</b>		<b>108</b>	<b>25</b>	<b>83</b>	

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**к дополнительной общеразвивающей программе**  
**«Первые шаги в искусстве»**  
**1 год обучения**

**Задачи:**

**Обучающие:**

- познакомить с историей возникновения искусства дизайна;
- познакомить с основами проектирования;
- познакомить с этапами создания дизайн – проекта;
- 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 индивидуальности;
- развитие внимательности и наблюдательности, творческого воображения и фантазии;
- развитие эмоциональной и коммуникативной сфер детей;
- развитие мотивационно-волевых качеств личности ребёнка.

**Воспитательные:**

- воспитание интереса 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;
- формирование навыков работы в коллективе;
- формирование мотивации к учебной деятельности.

**Содержание программы**

**1. Вводное занятие**

**Теория:** Обсуждение плана работы, целей и задач года обучения. Особенности занятий по программе.

**Практика:** Игры на знакомство. Викторина на выявление уровня и объема знаний по изобразительному искусству.

**2. Основы дизайнерского искусства**

**Теория:** Обряды и ритуалы в первобытном обществе. Первобытные орудия труда и средства производства. Общественные потребности орудий труда и производства. Появление массо-

вого 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. Первые официально организованные 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 объяснять 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.

### **Планируемые результаты:**

#### **✓ Личностные:**

будет развито:

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

будут развиты:

- творческие способности и индивидуальность;
- внимательность и наблюдательность, творческое воображение и фантазия;

#### **✓ 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:**

Учащиеся будут знать:

- Историю возникновения искусства дизайна
- специфику костюмов различных народов мира;
- профессиональную терминологию: «mind map», «эскиз», «проект», «стилизация», «жанр»;
- правила зрительского этикета;
- историю и виды изобразительного искусства;
- основы проектирования.

уметь:

- определять замысел, сценическую задачу костюма;
- создавать дизайн-проект на заданную тему;
- анализировать свою работу и работу своих товарищей;
- выполнять коллективные задания.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**к дополнительной общеразвивающей программе**  
**«Первые шаги в искусстве»**  
**2 год обучения**

**Задачи:**

**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 дизайнера искусств.

**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 близким, внимания к людям, родной земле, неравнодушного отношения к окружающему миру.

**Содержание программы**

**1. Вводное занятие**

**Теория:** Содержание программы, цели и задачи года обучения. Дизайн в современном мире.

**Практика:** Просмотр и обсуждение летних работ.

**2. Основы дизайнера искусств**

**Теория:** Виды дизайнера искусств 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 дизайнера. Лучшие дизайнера 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. Стилевые тенденции в костюме.

**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:**

#### **✓ Личностные:**

Будут развиты:

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

будут сформированы:

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

#### **✓ Метапредметные:**

будут уметь:

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

#### **✓ Предметные:**

К концу обучения по программе 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.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

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:*

Культуро воспитывающая 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*

- ✓ *технологии дистанционного обучения*

### 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 процессы 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 дизайнера 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 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 начала, от элементарного фантазирования к созданию образа.

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 учащихся.
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 дизайнера мастерства. Наряду с играми вводятся специальные упражнения художественного тренинга.

**На 2 год обучения** игровые и диалоговые формы уравновешиваются. 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 протекают 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*.

**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 при-

ёмов оптимизации рабочего процесса, помочь 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*.

**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 учащихся, 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 дру-

гих 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, 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.

#### **Дидактический материал:**

- Конспекты занятий;
- Методические разработки;
- Презентации, подборка аудио и видео материала по темам занятий;
- Специальная литература;
- Иллюстрационный материал;
- Игровые практики;
- Подборка творческих заданий (раздаточный материал: тесты, схемы, шаблоны, трафареты, тексты);
- Наглядные пособия: образцы изделий, альбомы с образцами, книги, чертежи.

### Методическое обеспечение программы

Раздел программы	Форма организации деятельности	Методы, приёмы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Формы контроля
Вводное занятие	Фронтальная, групповая в малых группах, индивидуальная	Словесный: беседа Наглядный: демонстрация видеоматериала, иллюстрационного материала Практический: выполнение практических заданий, игры	Иллюстрации, сборник игр на знакомство, тесты	Тестирование, выполнение практических заданий, наблюдение
Основы дизайнерского искусства	Фронтальная, групповая в малых группах, индивидуальная	Словесный: объяснение, беседа Наглядный: демонстрация видеоматериала, иллюстрационного материала Практический: выполнение практических заданий	Презентация, видеофильмы, образцы изделий, книги	Выполнение практических заданий, наблюдение, тестирование, игра - викторина
Основы проектирования	Фронтальная, групповая в малых группах, индивидуальная	Словесный: объяснение, беседа Наглядный: демонстрация видеоматериалов, фотоматериалов Практический: выполнение практических заданий	Презентация, видеоматериал, иллюстрации, шаблоны, книги, сборник игр	Выполнение практических заданий, наблюдение
Изобразительное искусство	Фронтальная, групповая в малых группах, коллективная, индивидуальная	Словесный: рассказ Наглядный: демонстрация видеоматериалов, фотоматериалов Практический: выполнение практических заданий	Презентации и видеоматериал, книги, иллюстрации, образцы изделий, сборник игр, тренинги	Творческие работы
Культура и искусства дизайна	Фронтальная, групповая в малых группах, индивидуальная	Словесный: рассказ Наглядный: демонстрация видеоматериалов, презентации, книг, иллюстраций Практический: выполнение практических заданий	Презентации и видеоматериал, книги, иллюстрации, сборник игр и упражнений, тренинги	Выполнение практических заданий, наблюдение
Работа над дизайн - проектом	Фронтальная, групповая в малых группах, коллективная, индивидуальная	Словесный: объяснение, беседа Наглядный: демонстрация видеоматериалов, презентации Практический: выполнение практических заданий	Презентации и видеоматериал, шаблоны	Выполнение практических заданий, наблюдение

Контрольное занятие	Фронтальная, групповая в малых группах, индивидуальная	Словесный: объяснение, беседа Практический: выполнение практических заданий	Тесты	Опрос, выполнение практических заданий
Итоговое занятие	Фронтальная, групповая в малых группах, индивидуальная	Словесный: объяснение Наглядный: демонстрация видеоматериалов, презентации Практический: защита проекта	Презентация	Презентация, защита проекта

## Список литературы для педагогов

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.
4. Чинюкин. Д., редактор. Журнал Волшебные грани. Развитие пространственного воображения. Издательство Многогранники. 2015-2017 гг. Электронный адрес: [Mnogogranniki.ru](http://Mnogogranniki.ru)
5. Алпатов М. Художественные проблемы искусства Древней Греции. - М.: Искусство, 1987.
6. Любимов Л. Искусство Древней Руси. - М.: Просвещение, 1974.
7. Бердник, Т.О. Дизайн костюма [Текст] / Т.О. Бердник, Т.П. Неклюдова. - Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 2000. - 448 с.
8. Бердник, Т.О. Моделирование и художественное оформление одежды [Текст] / Т.О. Бердник. - Ростов-на-Дону: «Феникс», 2001. - 683 с.
9. Дарда И. Наряд за пять минут. М.: Аст-Пресс книга. 2003.
10. Игнатьев Р.В. Программа «Детская студия дизайна». - В кн.: Занятия в школе дизайна. 5-9 классы / авт.- сост. Е.Г. Вершинникова, Р.В. Игнатьев.- Изд. 2-е.- Волгоград: Учитель, 2011, с. 96-113.
11. Ильина Л. Азбука кроя. М.: Асмо-Пресс. 2000.
12. История моды/энциклопедия. Я познаю мир. М.: Астрель. 2003

## 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.josephalellio.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.vvvsu.ru>, свободный. — Загл. с экрана. — На рус. яз.

№	Наименование ЭОР	Электронный адрес ЭОР
1	Федеральный портал “Российское образование”	<a href="http://www.edu.ru">http://www.edu.ru</a>
2	Официальный сайт Министерства образования и науки Российской Федерации	<a href="http://www.mon.gov.ru">http://www.mon.gov.ru</a>
3	Портал «Петербургское образование»	<a href="http://www.peterburgedu.ru">www.peterburgedu.ru</a>

4	ГБНОУ «Санкт-Петербургский городской Дворец творчества юных»	<a href="http://www.anichkov.ru">http://www.anichkov.ru</a>
5	Санкт-Петербургская академия постдипломного педагогического образования	<a href="http://www.spbappo.ru">http://www.spbappo.ru</a>
6	Портал "Завуч. Инфо"	<a href="http://www.zavuch.ru">http://www.zavuch.ru</a>
8	Сайт о дополнительном (внешкольном) образовании "Внешкольник. РФ"	<a href="http://dop-obrazovanie.com/">http://dop-obrazovanie.com/</a>
9	Социальная сеть работников образования	<a href="http://nsportal.ru/">http://nsportal.ru/</a>
10	Библиотекарь.Ру	<a href="http://www.bibliotekar.ru">http://www.bibliotekar.ru</a>

## 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, мотивации к обучению по программе.

**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 обще развивающей программы по итогам изучения раздела, темы или учебного года.

**Итоговый** – это оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной обще развивающей программы по завершению обучения.

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

### ***Формы контроля:***

- педагогические наблюдения, сравнения, опрос, беседы;
- выполнение практических заданий;
- анализ выполнения творческих работ;
- выполнение тестовых заданий;
- презентация дизайн-проекта;
- участие в викторинах, играх, конкурсах, концертах, социально значимых мероприятиях.

### ***Формы фиксации результатов:***

- Диагностическая карта «Уровень творческого развития учащихся (входной контроль)»
- Диагностическая карта результативности освоения обще развивающей программы «Первые шаги в искусстве»

## Диагностическая карта «Уровень творческого развития учащихся (входной контроль)»

ФИО педагога: \_\_\_\_\_

## ДОП – «Первые шаги в искусстве»

Группа №\_\_\_\_\_, 1 год обучения

Дата заполнения « » сентября 20\_\_ г.

## Оценка критериев:

Низкий уровень – 1 балл

### Средний уровень – 2 балла

Высокий уровень – 3 балла

**Уровень по сумме баллов:**

Низкий уровень – 5-8 баллов

Средний уровень – 9-12 баллов

Высокий уровень – 13-15 баллов

## ИТОГО:

Низкий уровень - %

### Средний уровень -%

### Высокий уровень - %

### Критерии творческого развития учащихся (входной контроль)

№	Параметры оценки	Уровень		
		Низкий	Средний	Высокий
1.	Образно-художественное мышление	С большим трудом формирует разнообразные зрительные образы	С затруднением формирует разнообразные зрительные образы	Легко формирует разнообразные зрительные образы, предлагает много разнообразных вариантов на предъявленный образ
2.	Творческое задание	Не справляется с заданием, делает неправильно, не проявляет инициативу, заинтересованность	Частично справляется с заданием, частично проявляет инициативу, быстро теряет интерес	Полностью справляется с заданием, легко и быстро, проявляет инициативу, имеет большое количество идей
3.	Уровень развития внимания, памяти	Не может правильно понять, запомнить и сосредоточиться на задании.	Может правильно понять, запомнить, но не может на длительное время сосредоточиться на задании.	Способен правильно понять, запомнить и точно выполнить задание.
4.	Уровень коммуникативных навыков	Ребенок замкнут, обидчив, стеснителен, конфликтен. Неспособен сосредоточиться и работать в коллективе.	Ребенок не всегда активно участвует в совместной деятельности, иногда испытывает затруднения в согласовании своих идей и действий с действиями и инициативами других.	Ребенок активно участвует в совместной деятельности, инициативен, успешно согласовывает свои действия, инициативы с действиями и инициативами других.
5.	Уровень мотивации к творчеству	Личных мотивов к занятиям нет, есть желание родителей, интересы друзей	Не может конкретно определиться, для чего хочет заниматься по данной программе	Интерес к творчеству достаточно высокий, ребёнок стремится наиболее успешно выполнять все задания педагога

## ДИАГНОСТИЧЕСКАЯ КАРТА РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОСВОЕНИЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «Первые шаги в искусстве»

Срок реализации ОП – 2 года

Ф.и.о. педагога \_\_\_\_\_

Год обучения \_\_\_\_\_ № группы \_\_\_\_\_

Дата заполнения « \_\_\_\_\_ » 20 г.

№	Фамилия, имя учащегося	Параметры оценки								
		Теория				Практика				
Основы дизайнерского искусства		Основы проектирования		Этапы создания дизайн-проекта		Игровые практики по разделам программы		Творческие работы		
Основы изобразительного искусства		Культура и искусство дизайна		Игра – викторина «Дизайнерское искусство»		Общеразвивающие упражнения		Защита дизайн - проекта		
				</						

### Критерии диагностики результатов освоения общеразвивающей программы «Первые шаги в искусстве»

№	Параметры оценки	Уровень		
		Низкий	Средний	Высокий
1.	Теоретические знания	Ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ объема знаний, предусмотренных программой. Не владеет специальной терминологией, как правило, избегает употреблять специальные термины.	Объем усвоенных знаний составляет более $\frac{1}{2}$ . Понимает значение терминов, но затрудняется точно сформулировать определение. Сочетает специальную терминологию с бытовой.	Ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период. Специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.
2.	Практические навыки	Ребенок овладел менее чем $\frac{1}{2}$ предусмотренных умений и навыков.	Объем усвоенных умений и навыков составляет более $\frac{1}{2}$ .	Ребенок овладел практически всеми умениями и навыками, предусмотренными программой за конкретный период
3.	Развитие личностных качеств учащихся	Отсутствует позитивный опыт эмоционально-ценостных отношений (проявление элементов агрессии, защитных реакций, негативное, неадекватное поведение)	Учащийся не конфликтен, умеет слушать и воспринимать информацию, адекватно оценивает себя и других. Не всегда комфортно чувствует себя в коллективе и в обществе, имеет мало друзей, не всегда умеет объединять коллективные и личные интересы.	Приобретен полноценный, разнообразный опыт эмоционально-ценостных отношений, адекватный задачам и содержанию занятий, способствующий развитию личностных качеств учащегося.
4.	Уровень социализации учащихся	Взаимодействие между участниками процесса отсутствует, уровень активности и мотивации очень низкий, и как следствие ожидаемый результат не достигаем.	Взаимодействие между участниками процесса носит не всегда постоянный характер, мотивация и активность учащихся проявляется непостоянно, иногда с негативными моментами.	Участие в процессе взаимодействия характеризуется высоким уровнем мотивации и активности всех участников, в основе которых лежат субъект-субъектные отношения.
5.	Творческий рост учащихся (участие детей в мероприятиях различного уровня, их достижения)	Ребенок в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога. Не проявляет интереса к творческой деятельности коллектива. Отсутствуют достижения в изучаемой деятельности.	Выполняет в основном задания на основе образца. Имеет средние достижения в изучаемой деятельности. Эпизодическое участие в творческой деятельности коллектива.	Имеет наиболее значимые достижения в изучаемой деятельности. Активно участвует в творческой деятельности коллектива.

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования  
Центр детского и юношеского музыкально-хореографического искусства  
Приморского района Санкт-Петербурга  
(ГБУ ДО ЦДЮИ)

УТВЕРЖДЕН  
Приказ №\_\_\_\_\_ от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.  
Директор ГБУ ДО ЦДЮИ  
\_\_\_\_\_ И.В. Поликарпова

**КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК**  
реализации дополнительной общеразвивающей программы  
«Первые шаги в искусстве»  
на \_\_\_/\_\_\_ учебный год

Педагог \_\_\_\_\_

Год обучения	Начало занятий	Окончание занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год	10.09	31.05	36	72	108	1 раз в неделю по 2 часа, 1 раз в неделю по 1 часу
2 год	01.09	31.05	36	72	108	1 раз в неделю по 2 часа, 1 раз в неделю по 1 часу