

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ
ПРОМЫШЛЕННОВСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

Рассмотрено:
На педагогическом совете
Протокол № 2
От 28.11.2023



Утверждаю:
Директор УДО ДДТ
Горемыкина И.В.
Приказ №122-о
От 01.12.2023



АРТ-ПРОСТРАНСТВО

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности
«Волшебный дизайн»

Базовый уровень
Для учащихся 10-14 лет
Срок реализации: 8 месяцев

Разработчик:
Бочарова Светлана Андреевна,
педагог дополнительного образования

пгт. Промышленная, 2023

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.....	3
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	6
1.3. Содержание программы.....	7
1.3.1. Учебно-тематический план.....	7
1.3.2. Содержание учебно-тематического плана.....	8
1.4. Планируемые результаты.....	12
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	
2.1. Календарный учебный график	12
2.2. Условия реализации программы	13
2.3. Формы аттестации / контроля	14
2.4. Оценочные материалы	15
2.5. Методические материалы	16
3. Список литературы	18
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	19

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Волшебный дизайн» (далее – Программа) имеет художественную направленность. Программа реализуется в рамках модели «Арт-пространство» - мероприятия по созданию новых мест в образовательных организациях различных типов для реализации дополнительных общеразвивающих программ всех направленностей федерального проекта «Успех каждого ребенка» национального проекта «Образование».

Программа базового уровня, является продолжением программы «Волшебный дизайн» стартового уровня, реализуемой в первом полугодии.

Программа разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030г. и плана мероприятий по ее реализации от 31 марта 2022г. N 678-р;
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015 N 996-р);
- Государственной программой РФ «Развитие образования» на 2018- 2025 гг. (постановление Правительства РФ от 26.12.2017 №1642);

- Приказом Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Письмом Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015г. 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных программ» (включая разноуровневые программы);
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020г. № 28, вступившие в силу 01.01.2021 г. «Об утверждении СанПиН 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Законом «Об образовании в Кемеровской области» редакция от 03.07.2013 №86-ОЗ;
- Уставом УДО «Дом детского творчества»;
- Учебным планом УДО «Дом детского творчества».
- Календарным учебным графиком УДО «Дом детского творчества».

Актуальность программы. В связи с активным развитием современных технологий всё большее внимание уделяется проектно-художественной деятельности (дизайну). В современном обществе не осталось практически ни одной области деятельности человека, которая не была бы подвержена влиянию дизайна, понятие дизайна приобрело новый более широкий смысл и является целым направлением деятельности человека (в профессии, быту и пр.).

Предпосылками дизайнерского искусства является естественное человеческое стремление к прекрасному, желание воплощения новых и всё более свершенных образцов.

Идея создания программы «Волшебный дизайн» - это познание мира техники, искусства, природы, объемного пространства. Многообразие видов деятельности, а именно объемное проектирование, перспектива, стилизация, художественное конструирование и форм работы с учениками стимулирует их интерес к предмету, изучению искусства и является необходимым условием формирования личности ребёнка.

Новизна программы в том, что знания, получаемые детьми из литературы, наглядных пособий, экскурсий, будут объектом не отражения, копирования, а объектом творческой переработки, создания чего-либо нового, стилизации, комбинаций, требующих незаурядного подхода, что характерно для архитектурно-дизайнерской деятельности.

Педагогическая целесообразность. Существующая в настоящее время система уроков технологии и изобразительного искусства, дифференцированных по стандартам учебного плана образовательной организации (школы), не всегда в полной мере способствует формированию потребности ребёнка в творческом самовыражении, и последующем, сознательно регулируемом самоопределении.

Содержание программы даёт обучающимся возможность личностного понимания дизайна, как способа эстетической организации окружающего пространства, а родителям – возможность увидеть перспективы и потенциал своего ребёнка.

Срок реализации и объём программы - продолжительность реализации программы 8 месяцев, 31 учебную неделю, общее количество часов - 93.

Режим занятий – занятия проводятся 1 раз в неделю по три часа.

Форма обучения – очная.

Форма организации образовательной деятельности - групповая.

Наполняемость группы - 15 человек.

Программа адресована учащимся 10 – 14 лет, обладающих разным уровнем развития творческих способностей, и имеющие стартовый уровень.

1.2. Цель и задачи программы

Цель: развитие творческих способностей учащихся посредством обучения основам дизайна.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить учащихся с графическим дизайном и художественным искусством;
- познакомить учащихся с видами компьютерной графики;
- познакомить учащихся с программами GIMP, Adobe Photoshop, InDesign, Adobe Illustrator и другими редакторами;
- познакомить учащихся с особенностями пленэрной практики.

Развивающие:

- развивать у учащихся навыки работы в графических редакторах;
- развивать художественные навыки учащихся;
- формировать у учащихся основные компетенции: познавательные коммуникативные, рефлексивные;
- развивать у учащихся навыки рисования в условиях пленэрной практики.

Воспитательные:

- воспитывать потребность в «Я – концепции» через усвоение, освоение и принятие учащимися социально значимых знаний, приобретение соответствующего этим знаниям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний;

- воспитывать у учащихся устойчивый интерес к выбранному виду деятельности;

- воспитывать у учащихся потребность в социально-значимой деятельности, проявлении инициативы и творчества;

- воспитывать у учащихся уважение к культуре, традициям, истории своего народа, его героическому прошлому и настоящему, осознание российской гражданской идентичности путем наполнения ценностно-смысловой сферы.

1.3. Содержание программы

1.3.1. Учебно-тематический план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Формы контроля
		всего	теория	Практика	
1.	Введение. Компьютерная графика в современном мире	2	1	1	Вводная Беседа
2.	Освоение программ Adobe Illustrator, Adobe InDesign, CorelDRAW Graphics Suite, GIMP, Adobe Photoshop	67	21	46	
2.1	GIMP	5	2	3	практическая работа
2.2.	CorelDRAW Graphics Suite. Изучение основных азов работы в программе	5	3	2	творческое задание, обсуждение
2.3	CorelDRAW Graphics Suite. Самостоятельная разработка сказки в графическом редакторе	6	1	5	практическая работа
2.4	Adobe Photoshop. Изучение основных азов работы в программе	6	2	4	практическая работа
2.5	Adobe Photoshop. Самостоятельная работа, редактирование фотографий	7	1	6	самостоятельная работа

2.6	Adobe InDesign. Изучение основных азов работы в программе	6	2	4	самостоятельная работа
2.7	Adobe InDesign. Самостоятельная работа разработка афиши	7	1	6	выставка работ
2.8	Adobe Illustrator. Изучение основных азов работы в программе	6	3	3	презентация
2.9	Adobe Illustrator. Самостоятельно разработка рекламного флера	5	1	4	самостоятельная работа
2.10	Adobe Photoshop. Повторение программы, изучение построения сложных элементов.	8	4	4	самостоятельная работа
2.11	Adobe Photoshop. Самостоятельная разработка композиций	6	1	5	самостоятельная работа
3	Пленэр - живописная техника изображения объектов при естественном свете и в естественных условиях	24	3	21	
3.1	Пленэр «Жилые дома»	10	3	7	выставка
3.2	Пленэр «Пейзаж»	7		7	выставка
3.3	Пленер достопримечательностей	7		7	выставка
	Итого:	93	25	68	

1.3.2. Содержание учебно-тематического плана

Раздел 1. Введение (2ч.)

1.Тема: Введение. Компьютерная графика в современном мире.

Теория: В жизни современного человека информация играет огромную роль. Наиболее эффективной и удобной для восприятия была, есть и будет информация графическая.

Раздел 2. Освоение программ Adobe Illustrator, Adobe InDesign, InDesign, CorelDRAW Graphics Suite, GIMP, Adobe Photoshop (67 часов)

2.1. Тема: GIMP

Теория: Свободно распространяемый растровый графический редактор, программа для создания и обработки растровой графики и частичной поддержкой работы с векторной графикой.

Практика: Работа в компьютерном редакторе, рисование человека.

Форма контроля: практическая работа.

2.2. Тема: CorelDRAW Graphics Suite

Теория: Графический редактор Корел Драв – это программа векторной компьютерной графики, обладающая очень широкими возможностями.

Практика: Разработка открытки.

Форма контроля: творческая работа.

2.3. Тема: CorelDRAW Graphics Suite

Теория: Программа используется дизайнерами для различных целей: обработка изображений проектировка мебели создание визуального контента.

Практика: Создание ленточных орнаментов при помощи графических примитивов и преобразований.

Форма контроля: практическая работа.

2.4. Тема: Adobe Photoshop

Теория: Adobe Photoshop — это передовое программное обеспечение для обработки цифровых изображений, которое используют фотографы, а также дизайнеры графики, веб-страниц и видео.

Практика: изменение фотографий с помощью графического редактора.

Форма контроля: практическая работа.

2.5. Тема: Adobe Photoshop

Теория: Формат Photoshop (PSD) является форматом файла по умолчанию, а также единственным форматом, кроме формата больших документов (PSB), поддерживающим все свойства Photoshop.

Практика: разработка открытки.

Форма контроля: самостоятельная работа.

2.6. Тема: Adobe InDesign

Теория: InDesign — программа профессиональной верстки, это мощный комбайн для работы с текстом. И тут есть до боли знакомый веб-дизайнеру аналог каскадных стилей.

Практика: разработка технического макета.

Форма контроля: самостоятельная работа.

2.7. Тема: Adobe InDesign.

Теория: Знакомство с техникой витража.

Практика: Изготовление из ватмана объемного замка с элементами витража. Материалы: бумага, ножницы, картон, витражные краски, маркеры, клей.

Форма контроля: выставка работ.

2.8. Тема: Adobe Illustrator

Теория: Adobe Illustrator был задуман как редактор векторной графики, однако дизайнеры используют его в разных целях: в рекламе, поздравительных открытках, плакатах, книгах, графических романах, раскадровках, журналах, газетах и других.

Практика: разработка баннера на любую рекламу.

Форма контроля: презентация.

2.9. Adobe Photoshop

Теория: Adobe Photoshop - многофункциональный графический редактор. В основном работает с растровыми изображениями, однако имеет некоторые векторные инструменты.

Практика: разработка объемной открытки.

Форма контроля: выставка.

2.10. Adobe Photoshop

Теория: Photoshop тесно связан с другими программами для обработки медиафайлов, анимации и пр. творчества.

Практика: разработка визитки с использованием сложных элементов.

Форма контроля: презентация

2.11. Adobe Photoshop. Самостоятельная разработка композиций

Практика: Самостоятельная разработка макета.

Форма контроля: Выставка

3. Пленэр — живописная техника изображения объектов при естественном свете и в естественных условиях (24 часа)

3.1 Пленэр «Жилые дома».

Теория: Пленэр - живописная техника изображения объектов при естественном свете и в естественных условиях.

Практика: Пишем акварелью частный дом.

Форма контроля: выставка.

3.2 Пленэр «Пейзаж»

Практика: Пишем акварелью пейзаж.

Форма контроля: выставка.

3.3 Пленэр достопримечательностей

Практика: Нарисовать твердым карандашом местные достопримечательности.

Форма контроля: выставка.

1.4. Планируемые результаты

По окончании обучения учащийся *будет знать*:

- основы графического дизайна и художественного искусства;
- виды компьютерной графики;
- программы GIMP, Adobe Photoshop, InDesign, Adobe Illustrator и другие редакторы;
- особенности пленэрной практики.

Будет уметь:

- работать в программах GIMP, Adobe Photoshop, InDesign, Adobe Illustrator;
- создавать художественные работы в условиях пленэрной практики.

Будут владеть развитыми навыками работы в графических редакторах; развитыми художественными навыками, основными компетенциями: познавательными, коммуникативными, рефлексивными.

У учащихся формируются:

- выраженная гражданская позиция;
- устойчивый интерес к выбранному виду деятельности;
- уважение к культуре, традициям, истории своего народа, осознание российской гражданской идентичности;
- потребность в социально-значимой деятельности.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график.

Программа разработана в соответствии с календарным учебным графиком УДО «Дом детского творчества». Срок реализации программы: 8 месяцев, 31 учебная неделя (с 1 января по 31 мая). Количество часов – 93. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 3 часа. Между занятиями предусмотрены 10-минутные перерывы.

В каникулярное время занятия проводятся в виде выставок, экскурсий, пленэров.

2.2. Условия реализации программы

Формы проведения занятий: практическое занятие, выставка, открытое занятие, презентация, конкурс, совместная разработка творческих проектов и др.

Метапредметные результаты:

- умение видеть и воспринимать проявление художественной культуры в окружающей жизни (техника, архитектура, дизайн);

- желание общаться с искусством, участвовать в обсуждении содержания и выразительных средств произведений искусства;

- активное использование языка изобразительного искусства и различных художественных материалов для освоения содержания разных учебных предметов;

- обогащение ключевых компетенций (коммуникативных, деятельностных) художественно – эстетическим содержанием;

- формирование мотивации и умений организовывать самостоятельно художественно– творческую и предметно–продуктивную деятельность, выбирать средства для реализации художественного замысла;

- формирование способности оценивать результаты художественно– творческой деятельности, собственной и одноклассников.

Наглядные:(просмотр учебных фильмов, обучающих презентаций, рассматривание схем, таблиц, иллюстраций, дидактические игры, организация выставок, личный пример взрослых);

Словесные (описание, чтение литературы, беседы, дискуссии)

Практические (проекты, опыты с постройками, обыгрывание постройки, моделирование ситуации).

Условия набора учащихся: по заявлению родителей (законных представителей).

Материально-техническое обеспечение:

- просторный светлый кабинет, столы и стулья для учащихся, автоматизированное рабочее место педагога (цветной принтер, ноутбук), мультимедийная установка (проектор, экран, колонки), выставочные стенды для экспонирования детских рисунков в рамах, выставочные стенды, позволяющие демонстрировать работы детей, выполненные на бумаге, стеллажи для книг и работ, интерактивная панель, лампы на крепеже, фотоаппарат, ноутбуки, магнитная доска, 3D ручки; художественные материалы.

Методическое обеспечение

На каждом занятии предполагается использование нескольких учебных методов, являющихся наиболее эффективными в конкретной ситуации. В основе всех методов лежит движение:

- от целого к частному;
- от образа к образу;
- от повтора вариаций к импровизации;
- от интуитивного к осознанному, к пониманию «общего» в структуре разных этапов творческого процесса.

2.3. Формы аттестации / контроля

1. Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов.

Определять уровень качества обучения и отслеживать реальную степень соответствия того, что ребенок усвоил, а также внести соответствующие коррективы в процесс его последующего обучения необходимо на всех этапах реализации программы. Для этого проводится начальная, промежуточная и итоговая диагностика.

Основными формами контроля учебной деятельности являются:

Демонстрация детских работ - это временная выставка учебных работ и проектов, форма подведения итогов в конце занятия, каждой темы. При этом учащиеся сравнивают собственные работы и работы своих друзей и дают оценки.

Тестирование, устный опрос – это контрольные срезы в начале, середине и конце учебного года.

2. Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов.

Текущий контроль знаний учащихся осуществляется педагогом практически на всех занятиях.

Программа предусматривает промежуточную аттестацию.

Отслеживание результатов проводится в форме творческих просмотров работ учащихся, опрос, анализ работ учащихся. В конце учебного года проводится защита творческих проектов.

Участие в конкурсах, выставках различного уровня и результаты мероприятий характеризуют степень усвоения учащимися программного материала.

Важными критериями служат:

- грамотное владение художественными материалами;
- оригинальность художественного образа;
- творческий подход;
- аккуратность выполнения работ.

2.4. Оценочные материалы:

- диагностическая карта;
- тестирование;
- анкетирование;

- защита проектов.

2.5. Методические материалы

Методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный: рассказ, беседа, инструктаж, показ готовых изделий, альбомов, иллюстраций, мультимедийных презентаций;

- репродуктивный: для приобретения необходимых умений и навыков учащиеся повторяют за педагогом;

- частично-поисковый: ребенок может внести изменения в определенном изделии (форму, материал, цветовую гамму);

- исследовательский метод.

Формы занятия: беседа, объяснение, игра, видеозанятие, анализ работ, обсуждение, практическая работа, творческая работа, самостоятельная работа, творческие выставки, экскурсия, рецензирование работ, подготовка презентаций, представление проектов, рефлексивный анализ.

Педагогические технологии, используемые в образовательной деятельности:

- информационно – коммуникационная технология;
- проектная технология;
- игровые технологии;
- обучение в сотрудничестве (командная, групповая работа);
- здоровьесберегающие технологии.

Дидактические материалы:

• методический фонд объединения (состоит лучших работ учащихся);

- репродукции (по темам программы);
- инструкционные карты;
- раздаточный материал;

- специализированная литература;
- обучающие компьютерные диски по темам программы
- электронные книги и альбомы;
- подборка мастер-классов и презентаций к занятиям в MS Power

Point.

3. Список литературы

Основная литература для педагога:

1. Гузеев, В. В. «Метод проектов» как частный случай интегральной технологии обучения //Директор школы. 2005. №6. С. 39 - 47.
2. Копцев, В. Учим детей чувствовать и создавать прекрасное. Основы объемного конструирования – Ярославль: Академия Развития, 2021.
3. Лаврентьев А.Н. История дизайна: учебное пособие. М.: Гардарики, 20018г. 303 с.
4. Нестеренко, О. Краткая энциклопедия дизайна. – М.: 2019.
5. Павлова А., Корзинова Е., Графика в средней школе. Методическое пособие для учителя. – М.: ВЛАДОС, 2006
6. Холмянский, Л. Макетирование и графика в художественном конструировании. – М.: 2015.
7. Энциклопедия для детей и юношества: история искусства. Изобразительное искусство и архитектура, 4,1.- сост., С. Т. Исмаилова. – М.: Русская энциклопедия, 2019.
8. Ячменева, В. Занятия и игровые упражнения по художественному творчеству с детьми 7-14 лет. – М.: Гуманит. Изд. Центр «Владос», 2016.

Литература для учащихся:

1. Большаков, А. Д. Декор и орнамент в книге. – М.: Книга. 2017.
2. Грожан, Д. Практикум начинающего дизайнера. – Ростов н/Д: Феникс, 2005.
3. Горяинова, О., Медведева О., Школа юного дизайнера. – Ростов н/Д.: Феникс, 2018.
4. Горяева, Н., Декоративно-прикладное искусство в жизни человека. – М.: Просвещение, 2019.

Диагностическая карта
уровня освоения дополнительной образовательной общеразвивающей
программы «Волшебный дизайн»

№	ФИО	Критерии из образовательной программы		
		Работа с Графическими редакторами,	Работа над идеей и производство художественного продукта,	Творческий проект
1				
2				
3				

№	Критерии	Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Работа с картоном, бумагой	Хорошо осваивает новые техники, строит ритмическое изображение. Самостоятельно придумывает сюжет по заданной теме. Соблюдает технику безопасности.	Испытывает затруднения с освоением новых техник и самостоятельным придумыванием сюжета. Не всегда соблюдает технику безопасности.	Работу делает по шаблону, не проявляя фантазии. Работа не аккуратная, плохая подача.
2.	Работа над созданием	Умело использует стилизацию,	Возникают трудности при стилизации	Не может создать

	орнамента, стилизация изображения	декоративное изображение растительного орнамента, проявляя фантазию и воображение. Хорошо владеет графическими навыками, чувством ритма, метра.	предметов. Не достаточно проявляет фантазию и воображение. Возникают сложности с изображением орнамента. Не достаточно профессионально владеет графическими навыками.	стилизованную композицию. Не обладает образным видением, срисовывает с картинки. Не владеет графическими навыками, чувством ритма.
3.	Творческий проект	Имеет богатую фантазию и воображение. Самостоятельно придумывает сюжет, эскиз. Свободно владеет материалом, начальными приемами бумагопластики. Аккуратно исполняет работу.	Испытывает затруднения с самостоятельным придумыванием сюжета, эскиза. Не всегда соблюдает технику безопасности. Работа не совсем аккуратно выполнена.	Работу делает по шаблону, не проявляя фантазии. Работа не аккуратная, плохая подача. Технику безопасности не соблюдает.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Таблица оценки проекта и его защита в группе

Баллы	Фамилия, имя учащегося	Оценка работы
	Актуальность и новизна предлагаемых решений, сложность темы	

	Уровень самостоятельности	Оценка защиты
	Качество выполненной работы	
	Качество доклада	
	Проявление глубины знаний по излагаемой теме	
	Ответы на вопрос педагога	
	Ответы на вопрос учащихся	
	Оценка творческих способностей докладчика	
	Оценка деловых качеств	
	Итоговая сумма баллов	