

Управление образования Администрации г. Вологды
Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр творчества»

Структурное подразделение «Ракурс»

Принята на заседании
педагогического совета
от 15 мая 2024 г.
Протокол № 2



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
художественной направленности

Арт-дизайн в Ракурсе 1.0.

Возраст обучающихся: 10-14 лет
Срок реализации: 1 год

Автор-составитель:
Пасько Светлана Витальевна

Вологда 2024

Раздел № 1. Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Арт-дизайн в Ракурсе 1.0» является общеразвивающей программой *художественной* направленности.

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами и методическими рекомендациями:

- Федеральный Закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с последующими изменениями),
- Государственная программа Российской Федерации Развитие на 2019 - 2025 годы / Постановление Правительства РФ от 07.10.2021 № 1701,
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года / Распоряжение правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р,
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам / Приказ Мин Просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629,
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) / Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 г. N 09-3242,
- СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28),
- Устав МАУ ДО «Центр творчества».

Актуальность программы. Дизайн — это особый вид созидательной творческой деятельности человека, направленной на организацию предметно-пространственного мира по законам целесообразной красоты. При этом под целесообразностью подразумевается не только функциональность, точное соответствие изделия своему назначению, но и гармоничное единство формы, содержания, функции и места дизайн-предмета в пространстве.

Термин «дизайн» в переводе с английского (design) обозначает вид творческой проектной деятельности человека, направленной на совершенствование окружающего предметного мира. В данной интерпретации дизайн включает создание промышленных изделий и рациональное формирование целостной предметно-пространственной среды. В переводе с итальянского (disegno) слово «дизайн» понимается многоаспектно: цель, замысел, план, намерение, модель, композиция, эскиз, набросок, рисунок, чертеж, узор, шаблон и даже схема, лежащая в основе изделия (конструкции). Другими словами, дизайн связан с разработкой идеи. По «толковому словарю русского языка» С.И. Ожегова и Н.Ю. Шведовой: «Дизайн – конструирование вещей, машин, интерьеров, основанное на принципах сочетания удобства, экономичности и красоты».

Другими словами, дизайн – это образное проектирование того, чего еще нет и не было ни в природе, ни в культуре, но что могло бы возникнуть, произойти, быть построенным, изготовленным в ходе целенаправленной человеческой деятельности. Дизайн-деятельность является особым способом поиска человеческого смысла и его передачи другим людям через предмет и разумную организацию пространства. Дизайн развивает эстетическое мировоззрение, художественное восприятие и творческие способности детей, повышает стремление к самостоятельному творчеству, позволяет самостоятельно решать творческие задачи, развивает способность к анализу и обобщению. Применяя опыт дизайна, украшая мир вокруг себя, у детей развивается пространственное воображение, образное мышление, эстетический вкус.

Педагогическая целесообразность программы. Программа предполагает работу над индивидуальными и коллективными работами, как одну из форм развития интереса в художественном обучении детей. Программа «Арт-дизайн в Ракурсе» ориентирует на развитие художественных и конструкторских умений обучающихся.

Отличительная особенность программы. Данная программа отличается от других программ по дизайну тем, что предполагается обязательное использование моделирования, изготовления и дизайна предметов. Программа «Арт-дизайн в Ракурсе» также направлена на освоение навыков работы в графических редакторах на компьютере.

Адресат программы: обучающиеся от 10 до 14 лет. Наполняемость групп: 5 – 10 человек.

Срок освоения программы. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Арт-дизайн в Ракурсе 1.0» рассчитана на 1 год обучения.

Объем и режим занятий: 72 академических часа в год, 2 академических часа в неделю. Программой предусмотрена возможность обучения детей по индивидуальному образовательному маршруту (приложения 1, 2).

Допускается реализация дополнительной общеобразовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий.

В каникулярное время занятия проводятся в соответствии с календарным учебным графиком, допускается изменение форм занятий, проведение воспитательных мероприятий.

Цель программы: формирование представлений обучающихся о видах дизайна.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с законами композиции и цветоведения, видами и элементами дизайна;
- познакомить с основами работы в графических редакторах и компьютерной графике;
- сформировать представление о приемах макетирования.

Развивающие:

- развивать творческие способности обучающихся;
- развивать пространственное и образное мышление;
- формировать критическое мышление и креативность.

Воспитательные:

- формировать коммуникативный навык;
- формировать ответственность, организованность, дисциплинированность, самостоятельность;
- воспитать нравственные и эстетические чувства, любовь к малой Родине.

Планируемые результаты:

У обучающихся будут сформированы следующие компетенции:

Предметные компетенции:

- понимать законы создания композиционной и цветовой гармонии;
- иметь представление о дизайне и его основных видах;
- владеть основными инструментами, применяемыми в работе;
- выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами творческой работы;
- выполнять эскизы в соответствии с тематикой творческой работы;
- уметь работать в графических редакторах;
- владеть приемами макетирования.

Универсальные компетенции:

- критическое мышление (умение всесторонне анализировать информацию и делать обоснованные выводы);
- творческое мышление;
- креативность (умение человека отступать от стандартных идей, правил и шаблонов);
- организованность, собранность, умение планировать свою деятельность;
- коммуникабельность, дружелюбие, уважительное отношение к мнению другого человека;
- умение работать в команде, отвечать за результаты своего труда, презентовать свою идею;
- ответственное отношение к обучению, готовность и способность к саморазвитию и самообразованию.

Учебный план
72 академических часа

№	Название разделов, тем	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Введение в программу	2	1	1
2.	Основы рисунка	8	4	4
2.1.	Симметрия и асимметрия	2	1	1
2.2.	Композиция	2	1	1
2.3.	Перспектива	2	1	1
2.4.	Пропорции	2	1	1
3.	Виды компьютерной графики	6	2	4
3.1.	Векторная графика	2	1	1
3.2.	Растровая графика	2	1	1
3.3.	Проект «Силуэты Вологды»	2	-	2
4.	Элементы дизайна	10	5	5
4.1.	Виды дизайна	2	1	1
4.2.	Элементы дизайна: линия, фигура	2	1	1
4.3.	Элементы дизайна: цвет, текстура	4	2	2
4.4.	Элементы дизайна: пространство	2	1	1
5.	Декор из бумаги	8	3	5
5.1.	Оригами	2	1	1
5.2.	Киригами	2	1	1
5.3.	Объемные бумажные фигуры	4	1	3
6.	Виды дизайна	22	7	15
6.1.	Промышленный дизайн	2	1	1
6.2.	Дизайн одежды	2	1	1
6.3.	Архитектурный дизайн	4	1	3
6.4.	Полиграфический дизайн	6	1	5
6.5.	Дизайн интерьера	2	1	1
6.6.	Геймдизайн	2	1	1
6.7.	Интерактивная игра	2	-	2
6.8.	Концепт-арт	2	1	1
7	Плакат	8	4	4
7.1.	Плакат. Виды плакатов	2	1	1
7.2.	Леттеринг	2	1	1
7.3.	Графарет	2	1	1
7.4.	Плакатный дизайн	2	1	1
8	Аттестация	8	-	8
	ИТОГО	72	26	46

Содержание учебного плана программы

Раздел 1. Введение в программу.

Теория. Знакомство с обучающимися. Правила поведения на занятиях и техника безопасности. Введение в программу.

Практика. Игры на знакомство. Практическая работа «Автопортрет».

Раздел 2. Основы рисунка.

Тема 2.1. Симметрия и асимметрия.

Теория. Определение «симметрии» и «асимметрии». Симметрия и асимметрия в природе. Симметрия и асимметрия в дизайне.

Практика. Создание симметричного рисунка: «Бабочка», «Стрекоза».

Тема 2.2. Композиция.

Теория. Понятие «композиция». Виды композиции.

Практика. Игра «Собери композицию» (создание композиции из геометрических фигур).

Тема 2.3. Перспектива.

Теория. Понятие «перспектива». Виды перспективы.

Практика. Выполнение работы «Построение куба».

Тема 2.4. Перспектива. Пропорции.

Теория. Понятие «пропорции». Пропорции в дизайне. Правило «Золотое сечение». Принцип построения композиции «правило третей».

Практика. Построение вазы с цветами с соблюдением пропорций.

Раздел 3. Виды компьютерной графики.

Тема 3.1 Векторная графика.

Теория. Виды компьютерной графики: растровая, векторная, фрактальная. Векторная графика. Программы для создания и редактирования векторного изображения. Знакомство с векторным графическим редактором Inkscape.

Практика. Создание эмблемы в векторном графическом редакторе Inkscape.

Тема 3.2. Растровая графика.

Теория. Понятие «растровая графика». Программы для создания и редактирования растрового изображения. Растровый графический редактор Krita.

Практика. Создание изображения книги в растровом графическом редакторе Krita.

Тема 3.3. Проект «Силуэты Вологды».

Практика: Групповой проект «Силуэты Вологды» в программе на выбор (Krita, Inkscape).

Раздел 4. Дизайн. Элементы дизайна.

Тема 4.1. Виды дизайна.

Теория. Определение «дизайн». Краткая характеристика видов дизайна.

Практика. Проект «Разработка дизайна по техническому заданию».

Тема 4.2. Элементы дизайна: линия, фигура.

Теория. Геометрические фигуры. Виды линий и форм в дизайне.

Практика. Индивидуальный проект «Дизайн логотипа» (использование геометрических фигур в логотипах) в векторном графическом редакторе Inkscape.

Тема 4.3. Элементы дизайна: цвет, текстура.

Теория. Понятие «цвет», «цветовой круг», «цветовая палитра», «теплые цвета», «холодные цвета».

Практика. Работа с цветовым кругом, подбор палитры для будущего рисунка на тему «Геометрическая абстракция». Выполнение открытки к Дню матери в теплых или холодных тонах (на выбор).

Тема 4.4. Элементы дизайна: пространство.

Теория. Понятие «пространство». Виды пространства.

Практика. Выполнение рисунка на тему «Геометрическая абстракция» в векторном графическом редакторе Inkscape.

Раздел 5. Декор из бумаги.

Тема 5.1. Оригами.

Теория. Понятие «оригами». История оригами.

Практика. Выполнение фигурок в технике оригами.

Тема 5.2. Киригами.

Теория. Понятие «киригами». История киригами.

Практика. Выполнение новогодней открытки «Дед Мороз» в технике киригами.

Тема 5.3. Объемные бумажные фигуры.

Теория. Понятие «объем». Отличия плоской фигуры от объемной. Макет. Виды макетов.

Практика. Создание геометрических фигур из бумаги (куб, пирамида, шар). Создание макета новогоднего домика.

Раздел 6. Виды дизайна.

Тема 6.1. Промышленный дизайн.

Теория. Понятие «промышленный дизайн». Компоненты промышленного дизайна. Промышленность Вологодской области.

Практика. Групповой проект «Мой бренд» (изготовление собственного дизайна упаковки молока, масла, мороженого в растровом графическом редакторе Krita).

Тема 6.2. Дизайн одежды.

Теория. Понятие «Дизайн одежды». Понятие «мода», «модельер». Виды моды. Лен. Вологодское кружево.

Практика. Практическое задание «Я – модельер» (создание дизайна одежды).

Темы 6.3. Архитектурный дизайн.

Теория. Понятие «архитектурный дизайн». Стили архитектуры. Особенности архитектуры города Вологды.

Практика. Групповой исследовательский проект «Вологда сквозь века» (исследование архитектурных стилей в зданиях и сооружениях города).

Тема 6.4. Полиграфический дизайн.

Теория. Понятие «полиграфия», «полиграфический дизайн». Способы печати. Виды полиграфической продукции.

Практика. Практическое задание «Изготовление календаря с достопримечательностями Вологды» в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop. Изготовление брошюры «Праздник настоящих мужчин» (к дню защитников Отечества) в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop. Изготовление открытки к Международному женскому дню в растровом графическом редакторе Krita.

Тема 6.5. Дизайн интерьера.

Теория. Понятие «дизайн интерьера». Стили интерьера в дизайне.

Практика. Проект «Интерьер будущего».

Тема 6.6. Геймдизайн.

Теория. Понятие «геймдизайн». История игровой индустрии.

Практика. Коллективный проект «Вологодчина – моя Родина» (создание дизайна игры с использованием достопримечательностей и народных промыслов региона).

Тема 6.7. Интерактивная игра.

Практика. Интерактивная игра на тему «Дизайн: немного обо всем».

Тема 6.8. Концепт-арт.

Теория. Определение «концепт-арт». Этапы создания концепт-арта.

Практика. Проект по разработке персонажа-символа структурного подразделения «Ракурс» (создание собственного персонажа) в растровом графическом редакторе Krita.

Раздел 7. Плакат.

Тема 7.1. Плакат. Виды плакатов.

Теория. Понятие «плакат». Виды плакатов.

Практика. Групповая практическая работа «Ничто не забыто, никто не забыт».

Тема 7.2 Леттеринг.

Теория. Понятие «леттеринг». Виды леттеринга. Этапы создания открытки в технике леттеринг.

Практика. Выполнение открытки в технике леттеринг.

Тема 7.3. Трафарет.

Теория. Определение. Виды трафаретов.

Практика. Изготовление собственного трафарета.

Тема 7.4. Плакатный дизайн.

Теория. Плакатный дизайн. Выбор тем для создания собственного плаката.

Практика. Создание собственного плаката.

Раздел 8. Аттестация.

Практика. Выполнение дизайна подарка. Проект «Арт-объекты Вологды».

Календарный учебный график
72 академических часа

№	Месяц	Тема занятия	Номер раздела	Количество ак.ч.		Форма занятия
				теория	практика	
1	сентябрь	Знакомство с обучающимися. Правила поведения на занятиях и техника безопасности. Введение в программу.	1	1	1	беседа с игровыми элементами
2	сентябрь	Определение «симметрии» и «асимметрии». Симметрия и асимметрия в природе. Симметрия и асимметрия в дизайне. Практическая работа «Бабочка», «Стрекоза».	2	1	1	беседа, индивидуальная работа
3	сентябрь	Понятие «композиция». Виды композиции. Игра «Собери композицию».	2	1	1	занятие-игра
4	сентябрь	Понятие «перспектива». Виды перспективы. Построение куба. Выполнение работы на тему «Перспектива».	2	1	1	беседа, индивидуальная работа
5	сентябрь	Понятие «пропорции». Пропорции в дизайне. Правило «Золотое сечение». Принцип построения композиции «правило третей». Построение вазы с цветами с соблюдением пропорций.	2	1	1	беседа, индивидуальная работа
6	октябрь	Виды компьютерной графики: растровая, векторная, фрактальная. Векторная графика. Программы для создания и редактирования векторного изображения. Знакомство с векторным графическим редактором Inkscape.	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
7	октябрь	Понятие «растровая графика». Программы для создания и редактирования растрового изображения. Знакомство с растровым графическим редактором Krita.	3	1	1	беседа, индивидуальная работа
8	октябрь	Групповой проект «Силуэты Вологды» в программе на выбор (Krita, Inkscape).	3	-	2	групповая работа
9	октябрь	Определение «дизайн». Краткая характеристика видов дизайна. Проект «Разработка дизайна по техническому заданию».	4	1	1	беседа, индивидуальная работа
10	ноябрь	Геометрические фигуры. Виды линий и форм в дизайне. Индивидуальный проект «Дизайн логотипа» (использование геометрических фигур в логотипах) в векторном графическом редакторе Inkscape.	4	1	1	индивидуальная работа

11	ноябрь	Понятие «цвет», «цветовой круг», «цветовая палитра», «теплые цвета», «холодные цвета». Работа с цветовым кругом, подбор палитры для будущего рисунка на тему «Геометрическая абстракция».	4	1	1	беседа, индивидуальная работа.
12	ноябрь	Выполнение открытки ко Дню матери в теплых или холодных тонах (на выбор).	4	1	1	беседа, индивидуальная работа.
13	ноябрь	Понятие «пространство». Виды пространства. Выполнение рисунка на тему «Геометрическая абстракция» в векторном графическом редакторе Inkscape.	4	1	1	индивидуальная работа
14	декабрь	Понятие «оригами». История оригами. Выполнение фигурок в технике оригами.	5	1	1	беседа, индивидуальная работа
15	декабрь	Понятие «киригами». История киригами. Выполнение новогодней открытки «Дед Мороз» в технике киригами.	5	1	1	беседа, индивидуальная работа
16	декабрь	Понятие «объем». Отличия плоской фигуры от объемной. Макет. Виды макетов. Создание геометрических фигур из бумаги (куб, пирамида, шар).	5	1	1	беседа, индивидуальная работа
17	декабрь	Создание макета новогоднего домика.	5	-	2	индивидуальная работа
18	январь	Промежуточная аттестация.	8	-	2	индивидуальная работа
19	январь	Понятие «промышленный дизайн». Компоненты промышленного дизайна. Промышленность Вологодской области. Групповой проект «Мой бренд».	6	1	1	беседа, групповая работа
20	январь	Понятие «дизайн одежды». Понятие «мода», «модельер». Виды моды. Лен. Вологодское кружево. Практическое задание «Я – модельер».	6	1	1	беседа, индивидуальная работа
21	февраль	Понятие «архитектурный дизайн». Стили архитектуры. Особенности архитектуры города Вологды. Групповой исследовательский проект «Вологда сквозь века».	6	1	1	групповая работа
22	февраль	Завершение работы над проектом «Вологда сквозь века».	6	-	2	групповая работа

23	февраль	Понятие «полиграфия», «полиграфический дизайн». Способы печати. Виды полиграфической продукции. Изготовление брошюры «Праздник настоящих мужчин» в растровом графическом редакторе Krita.	6	1	1	беседа, индивидуальная работа
24	март	Изготовление открытки к Международному женскому дню в растровом графическом редакторе Krita.	6		2	беседа, индивидуальная работа
25	март	Практическое задание «Изготовление календаря с достопримечательностями Вологды» в растровом графическом редакторе Adobe Photoshop.	6		2	беседа, индивидуальная работа
26	март	Понятие «дизайн интерьера». Стили интерьера в дизайне. Проект «Интерьер будущего».	6	1	1	индивидуальная работа
27	март	Понятие «геймдизайн». История игровой индустрии. Коллективный проект «Вологодчина – моя Родина».	6	1	1	беседа, групповая работа
28	апрель	Интерактивная игра на тему «Дизайн: немного обо всем».	6	-	2	занятие-игра
29	апрель	Определение «концепт-арт». Этапы создания концепт-арта. Проект по разработке персонажа-символа структурного подразделения «Ракурс» (создание собственного персонажа) в растровом графическом редакторе Krita.	6	1	1	беседа, индивидуальная работа
30	апрель	Понятие «плакат». Виды плакатов. Групповая практическая работа «Ничто не забыто, никто не забыт».	7	1	1	групповая работа
31	апрель	Понятие «леттеринг». Виды леттеринга. Этапы создания открытки в технике леттеринг. Выполнение открытки в технике леттеринг.	7	1	1	беседа, индивидуальная работа
32	май	Определение. Виды трафаретов. Изготовление собственного трафарета.	7	1	1	беседа, индивидуальная работа
33	май	Плакатный дизайн. Выбор тем для создания собственного плаката. Создание собственного плаката.	7	1	1	беседа, индивидуальная работа
34	май	Проект «Арт-объекты Вологды»	8	-	2	групповая работа

35	май	Проект «Арт-объекты Вологды»	8	-	2	групповая работа
36	май	Проект «Арт-объекты Вологды»	8	-	2	групповая работа
		ИТОГО		26	46	

Раздел №2. Комплекс организационно-педагогических условий.

Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение программы:

- магнитно-маркерная доска;
- ноутбуки;
- Программное обеспечение (Krita, Inkscape);
- набор акварельных карандашей;
- нож макетный 18 мм;
- клей-карандаш;
- ножницы.

Дополнительные материалы (приобретаются родителями):

- бумага для черчения (белые листы);
- ластик или клячка;
- гуашь 6 цветов, акварель;
- цветная бумага;
- цветной картон;
- карандаши;
- фломастеры;
- палитра, емкость для воды;
- кисти.

Кадровое обеспечение. Программа реализуется педагогом дополнительного образования, имеющим высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование в области, соответствующей профилю детского объединения без предъявления требований к стажу работы либо высшее профессиональное образование или среднее профессиональное образование и дополнительное профессиональное образование по направлению «Образование и педагогика» без предъявления требований к стажу работы.

Воспитательный компонент программы. В учреждении реализуется программа воспитания на 2022-2025 годы. В качестве ее ценностно-целевой основы выступает Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России, которая даёт представления о современном национальном воспитательном идеале: высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества, как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее своей страны, укорененный в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

Цель программы воспитания: воспитание гражданина России как высоконравственной личности, разделяющей российские традиционные духовные ценности, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества, готовой к мирному созиданию и защите Родины.

Целевые приоритеты программы воспитания:

- активное познание окружающего мира, расширение кругозора, развитие познавательного интереса обучающихся;
- активное формирование российской гражданской идентичности, гражданской позиции, развитие чувства патриотизма через обогащение знаний об Отечестве, объектах национального достояния России;
- осмысление нравственных ценностей отечественной культуры и следование им в своих действиях и поступках;
- формирование навыков сотрудничества, командной работы, умения договариваться, находить оптимальные/компромиссные, рациональные решения проблем;
- профессиональная ориентация.

Перечисленные целевые приоритеты реализуются при помощи различных мероприятий, проводимых в рамках воспитательного компонента программы. Проводимые мероприятия отражают не только направления воспитательной работы, но и специфику дополнительной общеобразовательной программы.

Календарный план воспитательной работы на учебный год

Сроки проведения	Название мероприятия, события	Форма проведения	Направление
сентябрь	Правила дорожного движения.	Информ-минутка	профилактическое
октябрь	День отца.	Беседа, творческое задание	духовно-нравственное
ноябрь	День матери.	Беседа, творческое задание	духовно-нравственное
декабрь	Новый год.	Викторина	духовно-нравственное
январь	День российской науки.	Беседа, просмотр фильма	интеллектуальное
февраль	День защитников отечества.	Беседа, игра	патриотическое
март	Международный женский день.	Конкурс поздравлений	духовно-нравственное
апрель	День космонавтики.	Викторина	патриотическое
май	День Победы.	Беседа, викторина	патриотическое

Формы подведения итогов реализации программы

Педагогический мониторинг позволяет систематически отслеживать результативность реализации программы. Мониторинг включает в себя традиционные формы контроля: промежуточную аттестацию и итоговый контроль результатов обучения детей.

Промежуточная аттестация проводится в конце первого полугодия. Итоговый контроль проводится в конце года с целью определения степени достижения результатов обучения и получения сведений для совершенствования программы и методов обучения.

Контроль обучающихся проходит в форме выставки лучших работ обучающихся и презентации коллективной творческой работы (Приложение 3).

Мониторинг результатов программы

Параметры	Критерии	Методы
Предметные Компетенции	Теоретические знания.	Педагогическое наблюдение
	Практические навыки и умения	Выставка. Презентация коллективной творческой работы
Универсальные компетенции	Творческие способности	Педагогическое наблюдение
	Коммуникативный навык	
	Ответственность, организованность, дисциплинированность.	
	Пространственные представления	

Методические материалы:

В процессе обучения используются следующие *методы*:

- объяснительно-иллюстративный;
- репродуктивный;
- деятельностный;
- исследовательский;
- проблемного обучения;
- проектной деятельности.

При выполнении практической работы занятия проходят в форме консультаций с педагогом и обучающихся друг с другом. Раскрытию у детей творческого потенциала способствует создание неформальной обстановки на занятиях и сочетание различных форм работы (конкурсов, викторин, игр и др.). Постоянный поиск новых форм и методов организации образовательного процесса позволяет делать занятия разнообразными, эмоционально и информационно насыщенными.

В процессе обучения используются следующие *формы занятий*:

- на этапе изучения нового материала – лекция, объяснение, рассказ, игра, демонстрация;
- на этапе практической деятельности – беседа, дискуссия, практическая работа;
- на этапе освоения навыков – творческое задание;
- на этапе проверки полученных знаний – публичное выступление с демонстрацией результатов работы, дискуссия, рефлексия.

Педагогические технологии:

- технология личностно – ориентированного обучения;
- игровые технологии;
- технология проблемного обучения;
- технология проектной деятельности.

Список литературы.

1. Адамс Ш. Словарь цвета для дизайнеров / Ш. Адамс. — М.: КоЛибри, 2018.
2. Алиева, Н.З. Физика цвета и психология зрительного восприятия: Учебное пособие. — М.: Академия, 2008.
3. Берман Д. Do Good Design: как дизайнеры могут изменить мир / Д. Берман. — М.: Символ, 2015.
4. Вся история искусства. Живопись, архитектура, скульптура, декоративное искусство / пер. с ит. Т. М. Котельниковой. — М.: Астрель, 2007.
5. Голубева, О. Л. Основы композиции: Учебное пособие. — М.: Изобразительное искусство, 2001.
6. Основы дизайна и композиции: современные концепции: учеб. пособие для СПО / Е. Э. Павловская [и др.] ; отв. ред. Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — М.: Юрайт, 2019.
7. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна: Стандарт третьего поколения / И.А. Розенсон. — СПб.: Питер, 2016.
8. Саакян С.Г. Промышленный дизайн— М.: Фонд новых форм развития.
9. Самат, Т. Структура дизайна. Стильное руководство. — М.: Гуманитарный центр, 2011.
10. Чулюскина Т. Буква к букве: Леттеринг для начинающих. М.: МАНН, ИВАНОВ И ФЕРБЕР, 2018.
11. Эйри, Д. Логотип и фирменный стиль. Руководство дизайнера. — М.: ВHV, 2008.

Интернет-источники:

1. Идеи для работы: <https://www.pinterest.ru/>
2. Композиция: <https://sites.google.com/site/otakompozicia/home>
3. Правила хорошей композиции: <https://dtf.ru/gamedev/759215-pravila-horoshey-kompozicii-v-risovanii>
4. Ребрендинг
<https://trends.rbc.ru/trends/innovation/61df11499a79474caf8eb045>
5. Цветоведение <http://razvitedetei.info/risovanie-i-zhivopis/cvetovedenie-dlya-detej.html>
6. Что такое промышленный дизайн
<http://www.fotokomok.ru/promyshlennyj-industrialnyj-dizajn-cto-eto-takoe/>

Литература для обучающихся

1. Беркун, С. Дизайн всего: как появляются вещи, о которых мы не задумываемся. — М.: Альпина паблишер, 2022.
2. Братья Маклеод. Создай свою вселенную: как придумывать истории, персонажей и развивать воображение. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2017.
3. Бэнкрофт, Т. Наставник по персонажам.
4. Вильямс Р. Дизайн для Недизайнеров / Р. Вильямс. — М.: Символ, 2015.
5. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги. Ташкент, Орнамент всех времён и стилей (в 4-х книгах-альбомах). М., 2012 год.

6. Дизайн персонажей. Концепт-арт для комиксов, видеоигр и анимации. — СПб.: Питер, 2021.
7. Жданов Н. В. Промышленный дизайн: бионика. — М.: Юрайт, 2020.
8. Мортон К. Сделай жизнь прекрасной. Потрясающие идеи для творчества от культовых дизайнеров мира моды / К. Мортон. — М.: Одри, 2016.
9. Триггс, Т. Школа искусств. 40 уроков для юных художников и дизайнеров / Т. Триггс, Д. Фрост. — М.: Манн, Иванов и Фербер, 2018.

Карта индивидуального сопровождения ребёнка

Наименование объединения

1. Сведения о ребёнке

- Ф.И.О. _____
- Краткая характеристика ребёнка, сильные стороны, интересы ребёнка

3. Цель сопровождения _____

4. Запрос родителей _____

5. Возможные риски _____

6. Мероприятия (примерный перечень мероприятий с указанием конкретных сроков и распределением обязанностей)

Наименование мероприятия	Сроки	Ответственные	Промежуточные результаты	Перспективные задачи развития/ рекомендации
Психолого-педагогическая диагностика	1 раз в год	Педагог - психолог		
Психолого-педагогическое просвещение родителей: Информирование о результатах диагностических исследований 1. Совместные творческие работы родителей и ребенка 2. Открытое занятие для родителей		Педагог-психолог Педагог		
Индивидуальная работа по ИОМ	1 раз в неделю	Педагог		
Оформление выставки творческих работ	Раз в квартал	Педагог		
Организация участия в конкурсах различного уровня	Раз в квартал	Педагог		

Маршрутный лист обучающегося

ФИО _____

Объединение _____

Руководитель _____

Ожидаемые результаты: _____

Критерии оценки ожидаемых результатов: _____

Индивидуальный маршрут:

№	Тема	Кол-во часов	Сроки	Методы изучения темы	Результат	Подпись руководителя

Рефлексия индивидуальной образовательной деятельности:

1. Полученные результаты _____ соответствуют (указывается в какой степени) поставленным целям
2. Мне удалось _____
3. Я создал (достиг, участвовал и т.п.) _____
4. Я научился _____
5. Самооценка результатов на основании критериев

№	Полученные образовательные продукты	Критерии оценки		
		1 критерий	2 критерий	3 критерий
		Новизна и актуальность	Практическая значимость	Культура оформления материалов

В дальнейшем мне бы хотелось изучить (научиться, освоить)

Критерии оценки творческого задания (проекта).

1.Личная заинтересованность автора, творческий подход к работе:	
1.1. Работа шаблонная, заинтересованность низкая. 1.2. Есть интерес к теме задания, но нет самостоятельности в работе, творческий подход слабо выражен. 1.3. Работа самостоятельная, демонстрирующая серьезную заинтересованность автора, предпринята попытка представить личный взгляд на тему задания, применены элементы творчества.	0-2
2.Глубина раскрытия темы проекта (задания):	
2.1. Тема не раскрыта. 2.2. Тема раскрыта поверхностно. 2.3. Тема раскрыта полностью и исчерпывающе.	0-2
3.Соответствие содержания теме:	
3.1. Содержание не соответствует теме. 3.2. Содержание частично раскрывает тему. 3.3. Содержание полностью соответствует теме.	0-2
4.Качество проектного продукта:	
4.1. Продукт отсутствует. 4.2. Продукт не полностью соответствует требованиям качества. 4.3. Продукт полностью соответствует требованиям качества (соответствует заявленным целям).	0-2

Баллы	Уровень
6-8	Высокий
6-4	Средний
Менее 4	Низкий