

Муниципальное казённое образовательное учреждение
Дополнительного образования
«Тосненский Дом Юных Техников»

Программа рассмотрена на
Заседании педагогического совета
МКОУДО «Тосненский ДЮТ»
Протокол №3 от «18» августа 2020 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
И.о. директора МКОУДО «Тосненский ДЮТ»
В.В. Клюкин
«18» августа 2020 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
«Дизайн и макетирование»

Возраст обучающихся: 9- 12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор программы: Щеголева Ольга Анатольевна –
педагог дополнительного образования

г. Тосно
2020 год

Муниципальное казённое образовательное учреждение
Дополнительного образования
«Тосненский Дом Юных Техников»

Программа рассмотрена на
Заседании педагогического совета
МКОУДО «Тосненский ДЮТ»
Протокол №3 от «18» августа 2020 г.

«УТВЕРЖДАЮ»
И.о.директора МКОУДО «Тосненский ДЮТ»

В.В. Клюкин
«18» августа 2020 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ПРОГРАММА ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
«Дизайн и макетирование»

Возраст обучающихся: 9- 12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Автор программы: Щеголева Ольга Анатольевна –
педагог дополнительного образования

г. Тосно
2020 год

Содержание

Аннотация

Пояснительная записка

2.1. Актуальность программы

2.2. Новизна

2.3. Основные идеи программы

2.4. Цель программы

2.5. Образовательные задачи программы

Обучающие

Воспитательные

Развивающие

2.6. Характеристика ожидаемых результатов

2.7. Технологическое обеспечение программы

2.8. Организация деятельности объединения

2.9. Междисциплинарные связи

2.10. Контроль и результаты по программе

Прогнозируемый результат

Мониторинг

2.11. Материально-техническое обеспечение

3. Учебно-тематический план. Содержание программы

4. Рекомендуемая литература для педагога

5. Рекомендуемая литература для детей и родителей

1. Аннотация

Дизайн — органичное новое соединение существующих материальных объектов и (или) жизненных ситуаций на основе метода компоновки при необходимом использовании данных науки с целью придания результатам этого соединения эстетических качеств и оптимизации их взаимодействия с человеком и обществом. Это определяет наличие присущих дизайну социальных последствий, проявляющихся в содействии общественному прогрессу и формированию личности. Термином «дизайн» может определяться собственно замысел (проект), процесс его реализации и полученный результат. Н. В. Воронов

Дизайн является творческой деятельностью, цель которой — определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью; эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но, главным образом, к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство (с точки зрения как изготовителя, так и потребителя). Дизайн стремится охватить все аспекты окружающей человека среды, которые обусловлены промышленным производством» (Википедия). Томас Мальдонадо

Слово «дизайн» в переводе с английского значит «чертёж», «проект», «эскиз», «замысел». В наши дни это слово обозначает особую область искусства конструирования предметного мира по законам красоты. Смысл дизайна заключается в комплексном, системном подходе к каждой вещи. Проектирование каждого объекта предполагает учет

многих сторон, например технологии упаковки объекта, условий доставки на транспорте, как и где хранится, как используется, какова окружающая световая и цветовая среда и т. д.

Художественное проектирование любой вещи требует умений рисовать, чертить, моделировать из бумаги, картона, лепить. Точно так же необходимо знание теоретических основ рисунка, цветоведения, композиции, декоративно прикладного искусства, черчения, лепки, моделирования.

Основные материалы, используемые в дизайне и макетировании для начинающих – бумага, картон, пленка, различная бытовая упаковка, шрифты, инструменты и природные материалы.

Почему именно начинаем макетирование из бумаги? Бумага является доступным материалом с уникальными тектоническими и пластическими свойствами для работы в области формотворчества, носителем и хранителем многих идей и художественной мысли. Курс предлагает детальное рассмотрение всех возможных этапов становления бумажной формы. Основной упор делается на практические занятия. При движении от простого к сложному, от плоскости к пространству поэтапно осваиваются категории объемно-пространственного мышления и бумажного конструирования. Одним из самых ярких проявлений, результирующих развитие взглядов и представлений о форме является архитектура.

Архитектура- (лат. architectura, от греч. architekton - зодчий, строитель), зодчество, искусство проектировать и строить объекты, оформляющие пространственную среду для жизни и деятельности человека. Произведения архитектуры - здания, ансамбли, а также сооружения, организующие открытые пространства (монументы, террасы, набережные и т. д.). Планировка и застройка городов и населённых мест составляют особую область строительного искусства - градостроительство. Частью архитектуры являются пространства, сформированные посредством преобразования и объединения элементов естественной природы (Википедия)

Комплекс знаний о художественно-пространственном проектировании зданий и сооружений. В современном понимании архитектура является разновидностью дизайна, в области проектирования помещений, комплексов помещений, зданий, сооружений, комплексов зданий и сооружений, а так же населенных пунктов и комплексов населенных пунктов, основным предназначением которых является обеспечение различных потребностей человека. Архитектурная форма сегодня как одно из самых монументальных формообразований является камертоном культуры формотворчества. В эпоху всеобщей компьютеризации общественность уже забывает про ручную подачу проектов. А при этом лишь бумага обладает такими пластическими свойствами как гибкость, прочность, вариативность одновременно. Таким образом предполагается макетирование от простых геометрических форм, абстрактных композиций домов до детально проработанных усложнённых средовых композиций целых улиц, районов, собственного представления города будущего.

Моделирование – универсальный инструмент создателя. Для того, чтобы оценить и понять те возможности, которые предлагает автору процесс моделирования,

использующий сегодня огромный спектр высокотехнологичных творческих средств, нужно заново оценить такое, казалось бы, очевидное и безусловное явление как «модель». Модели – это и воплощения целей, и в то же время инструменты осуществления этих целей. Образ, сформировавшийся в сознании архитектора, не может быть перемещён в материальную реальность мастером собственноручно: архитектурная идея, какой бы сложной и многомерной она не была, прежде, чем она будет реализована, должна быть воплощена в виде модели. Таким образом, дети будут учиться доносить через созданные ими макеты свои идеи до социума.

2. Пояснительная записка

Данная программа предназначена для педагогов дополнительного образования в режиме работы как детского объединения, кружка в системе дополнительного образования, так и учебных факультативных и альтернативных занятий в общеобразовательных учреждениях. Реализовать программу может педагог дополнительного образования с высшим образованием в области дизайна и архитектуры, имеющий опыт работы с проектированием. Данная программа даёт знания и навыки в области бумагопластики, основы композиции, дизайна, цветоведения и макетирования. В программе представлено авторское видение структуры обучения детей 9-12 лет работе с бумагой и макетированию ими архитектурных форм. Отобрана и придумана часть практических упражнений с бумагой, представлена теоретическая платформа необходимых для макетирования знаний в области архитектуры, истории искусства, дизайна, проектировании среды, теории цвета. Количество часов для освоения знаний и навыков в области архитектурного дизайна указано в соответствии с санитарными нормами и качеством практической реализации обработанной теории. - 2 раз в неделю – 4 академических часа.

Рассчитана программа на ознакомление с видами дизайна и освоение искусства макетирования для детей 5-6 классов (10-12 лет). Программа насыщена практическими упражнениями и новыми для такой возрастной категории дизайнерами теоретическими знаниями, позволяющими детям освоить для себя новые художественные и технические знания и умения.

Структура учебного плана отражает сферы приобретаемых знаний. Программный материал построен по принципу усложнения поставленных задач макетирования. При этом используются различные педагогические технологии и методы, формы и приёмы организации учебных занятий, в том числе и социально-педагогические технологии, такие как опора на : положительные личностные качества, профориентация, терпение, выдержка и аккуратность, уважение в отношениях с педагогом и одноклассниками.

2.1. Актуальность программы

Программа "Дизайн. Макетирование" на первом уровне, вводит в удивительный мир другого понимания и использования бумаги, картона, имеющихся модулей и подсобных материалов.. С помощью такого вида художественного творчества, как конструирование, даёт возможность поверить в себя, в свои способности. Программа предусматривает развитие у обучающихся изобразительных, художественно-конструкторских

способностей, нестандартного мышления, творческой индивидуальности, технической интуиции, пространственного представления и общих интеллектуальных способностей. Это вооружает детей, будущих взрослых граждан, способностью не только чувствовать гармонию, но и создавать ее в любой жизненной ситуации, в любой сфере деятельности, распространяя ее и на отношения с людьми, с окружающим миром.

Особенно бумага.

Бумага, как материал для детского творчества, ни с чем не сравнима (легкость обработки, минимум инструментов). Способность бумаги сохранять придаваемую ей форму, известный запас прочности позволяет делать интересные макеты, при помощи которых можно донести до широкого круга общественности свои творческие идеи. Любая работа с бумагой - складывание, вырезание, плетение - не только увлекательна, но и познавательна. Бумага дает возможность ребенку проявить свою индивидуальность, воплотить замысел, ощутить радость творчества. Дети постигают поистине универсальный характер бумаги, открывая ее поразительные качества, знакомятся с самыми простыми геометрическими формами из бумаги и с приготовлениями более сложных, трудоемких моделей. Кроме того, дети приобретают навыки конструкторской, учебно-исследовательской работы, опыт работы в коллективе, умение выслушивать и воспринимать чужую точку зрения, аккуратность и терпение.

Таким образом, актуальность программы, заключается в развитии у школьников 9-12 лет нестандартного творческого мышления, привязанного к ручному макетированию, которого так не хватает детям в век всеобщей компьютеризации. В таком возрасте уже начинает формироваться общее представление о будущей профориентации и каждый ребёнок ознакомившись с курсом сможет сделать выбор стоит ли ему двигаться в направлении связанном с дизайном, архитектурой, конструированием, либо исключить для себя эти специальности. В любом случае полученные навыки и умения на дисциплине «дизайн, макетирование» в той или иной степени помогут раскрыть ребёнку для себя, преподавателей и родителей творческий потенциал, развить терпение, техническое мышление, помогут в понимании протекающих в мире физических процессов.

2.2. Основные идеи программы

Воспитание и обучение в объединении осуществляется "естественным путем", в процессе творческой работы. Участие преподавателя в создании макетов и композиций осуществляется "сквозь" ребенка, т.е. ученик получает от педагога ту информацию, те примеры, которые необходимы ему для осуществления собственного замысла и собственных, соответствующих возрасту, представлений о мире. Одно из условий освоения программы - стиль общения педагога с детьми на основе личностно-ориентированной модели. Программа предполагает соединение игры, труда и обучения в единое целое, что обеспечивает единое решение познавательных, практических и игровых задач (при ведущем значении последних). Занятия проводятся в игровой форме, в их основе лежат творческая деятельность, т.е. создание оригинальных творческих работ. Все модели функциональны: ими можно играть, их можно использовать в быту, их можно

подарить друзьям и родным. Любой предмет, любая случайная находка могут быть преобразены им и стать художественным произведением. Особое внимание уделяется созданию в коллективе доброжелательной творческой обстановке, что способствует выявлению индивидуальности каждого.

2.3. Цель программы

Цель – это создание условий для самореализации ребенка в творчестве (по средствам индивидуальной работы и работы в коллективе), воплощения в художественной работе собственных неповторимых черт, своей индивидуальности, помощь в профориентации, платформа знаний для будущих свершений по выбранному направлению, развитие технической интуиции и конструктивного мышления на основе процесса формообразования из бумаги.

2.4. Образовательные задачи программы.

Обучающие:

- освоение основ композиции и дизайна;
- изучение истории искусств, дизайна, архитектуры;
- формирование навыков работы с разными видами бумаги, картона и инструментами;
- закреплять и расширять знания, полученные на уроках трудового обучения, использование знаний по предмету - изобразительного искусства, математики, природоведения, литературы и т.д. и способствовать их систематизации;
- обучать учащихся умению владеть различными техниками макетирования;
- расширение социальных навыков и знаний;
- знакомить с основами знаний в области формообразования, цветоведения;
- участие в конкурсах с итоговыми работами;
- развитие проектного мышления: умение идти от частных простых малых форм к единому общему сложному целому;
- развить умение работать в коллективе и индивидуально;
- научить решать поставленные задачи;
- дать практических навыки в области бумагопластики;
- развить у детей творческое мышление, техническую интуицию, объёмно-пространственное представление и интеллектуальные способности;
- совершенствовать умения и формировать навыки работы нужными инструментами и приспособлениями при обработке материалов.

Воспитательные:

- воспитать аккуратность и терпение;
- осуществлять трудовое, техническое и эстетическое воспитание школьников;
- умение работать самостоятельно, принимать решения единолично;
- умение работать в едином коллективе и принимать решения совместно с другими участниками процесса;
- воспитание находчивости, культуры общения и этики;

- воспитание восприятия культуры, умения отбирать и создавать эстетически привлекательные объекты;
- воспитание стремления к прекрасному;
- обучить нормам поведения в коллективе при решении нестандартных творческих задач;
- воспитать личностные качества и активную жизненную позицию.

Развивающие:

- пробуждать любознательность в области технической эстетики, архитектуры;
- развивать смекалку, изобретательность и устойчивый интерес к творчеству художника, дизайнера, проектировщика, конструктора;
- формировать творческие способности, духовную культуру и эмоциональное отношение к действительности;
- развивать умение ориентироваться в проблемных ситуациях;
- развивать способность к синтезу и анализу, гибкость и мобильность в поисках решений и генерирования идей;
- развить творческие способности и волевой, познавательной сфер деятельности учеников;
- развитие способностей работать руками, умения выполнять мелкие детали;
- формирование интереса к истории мира, открытиям и искусствам;
- развитие конструктивной, абстрактной, образной форм мышления в подходе к решению поставленных задач;
- развитие исследовательских навыков и умения пользования источниками информации;
- развитие таких психологических качеств, как : внимание, воображение, память, сила воли, терпение, аккуратность, позитивность;
- обучение владению своими психологическими качествами;
- развитие умственных способностей: сообразительности, логического мышления, интеллекта;
- совершенствование через решение логических задач.

2.6. Характеристика ожидаемых результатов

В результате обучения в студии в течение полного курса обучения по программе предполагается, что обучающиеся получают следующие основные знания и умения:

- познакомятся со свойствами и возможностями бумаги и других материалов ,как материалов для художественного творчества;
- познакомятся с основами знаний в области композиции, формообразования, цветоведения;
- овладеть основными приемами работы с бумагой: складывание, сгибание, вырезание, гофрирование, склеивание;
- научатся последовательно вести работу (замысел, эскиз, выбор материала и способов изготовления, готовое изделие);
- научатся работать нужными инструментами и приспособлениями;
- познакомятся с основными видами работ из бумаги (вырезки, плетения, оригами, аппликация, папье-маше, объемное конструирование);
- изучат приемы пластической проработки поверхности и ее трансформации в объемные элементы;

- познакомятся с основными понятиями композиционного построения объекта - композиционным моделированием;
- научатся в доступной форме подчеркивать красоту материалов, форм, конструкций при создании авторских проектов;
- научатся сознательно использовать знания и умения, полученных на занятиях для воплощения собственного замысла в бумажных объемах и плоскостных композициях.

2.7. Технологическое обеспечение программы

Прохождение программы предполагает овладение учащимися комплексом знаний, умений и навыков, обеспечивающих в целом ее практическую реализацию.

Программа предполагает работу с детьми в форме занятий, совместной работе детей с педагогом, а так же их самостоятельной творческой деятельности. Место педагога в деятельности по обучению детей, работе с бумагой, картоном и модулями, меняется по мере развития интереса и овладения детьми навыками конструирования. Основная задача на всех этапах освоения программы - содействовать развитию инициативы, выдумки и творчества детей в атмосфере эстетических переживаний и увлеченности, совместного творчества взрослого и ребенка. Программа предусматривает преподавание материала по "восходящей спирали", то есть периодическое возвращение к определенным темам на более высоком и сложном уровне. Все задания соответствуют по сложности детям определенного возраста. Это гарантирует успех каждого ребенка и, как следствие, воспитывает уверенность в себе. Образные представления у учеников значительно опережают их практические умения. Поэтому предполагаются игры-упражнения, упражнения по цветоведению, задания, обогащающие словарный запас детей.

Информативный материал, небольшой по объему, интересный по содержанию, дается как перед конструированием, так и во время работы. Подобная установка дисциплинирует обучающихся, дает хороший осознанный подход к решению и чисто пластических задач объемной формы. С первых же занятий дети приучаются работать по плану:

- 1) эскиз,
- 2) воплощение в материале,
- 3) выявление формы с помощью различных фактур и текстур.

Коллективные работы незаменимы для объединения коллектива, разработки творческих проектов, приобретения коммуникативных навыков, для естественного детского обмена опытом в атмосфере дружбы и доверия, открытости, развития толерантности.

2.8. Организация деятельности объединения

Программа работы кружка рассчитана на одногодичное обучение. Группа комплектуется из учащихся 4-6 классов. Также программа может стать платформой знаний для получения творческой или технической профессии. Оптимальное количество детей в группе для успешного освоения программы - 12 человек. Режим работы объединения - два занятия в неделю по 2 академических часа,. Всего: 144 часа (72 занятия в году).

В ходе обучения изучается:

- архитектура;
- дизайн

- основы композиции;
- правила работы с инструментами;
- приёмы макетирования;
- формообразование.

Обучение предполагает использование уже существующих схем развёртки и чертежей макетов. Образовательный процесс реализуется в двух формах организации деятельности: теоретическая часть (история архитектуры, дизайна, бумаги, техника безопасности, введение в архитектонику) предполагается в виде лекций с последующим контролем, бесед, рассказов, докладов; практическая часть – основная составляющая – это упражнения по изготовлению макетов, проектирование, участие с итоговыми работами в конкурсе. Этапы: простейшие формы, сложные формы, составные, организация пространства и среды.

Формы организации педагогического процесса

Форма обучения

— Очная.

Форма проведения занятий

— Аудиторная

— Внеаудиторная (экскурсионная)

Форма организации занятий

— Всем составом объединения

— Групповые

— Индивидуальные

Форма аудиторных занятий

— Учебное занятие

— Видеоурок

— Лекция

— Практикум

— Самостоятельная работа

— Создание проекта

— Исследовательская деятельность

2.9. Междисциплинарные связи

Архитектоника

Геометрия - построение развёрток, работа циркулем, транспортиром, угольником, линейкой, объёмно-пространственное мышление.

Алгебра – расчёт размеров элементов построения.

География – план местности.

Черчение – чертёж развёртки, эскиз составных деталей и макетов.

Иностранные языки – название материалов, инструментов, элементов и термины.

Архитектура – стили, законы, базовые элементы, определения.

История – орнамента, дизайна, архитектуры, бумаги, искусства.
Проектная графика – зарисовка элементов построений, моделей, развёрток, эскизов.
Физика – восприятие цвета, ребро жёсткости, статика.
Психология - восприятие цвета, формы, объёма.
Композиция – ритм, цвет, объём в пространстве, структура, статика, динамика.
ОБЖ – техника безопасности.

2.10. Контроль и результаты по программе

Прогнозируемый результат:

Результатом являются практические навыки и теоретические знания. В том числе интересные авторские разработки макетов. Осуществляемая форма контроля: проверка выполнения заданий, упражнений, посещаемости, проверка ведения записей в тетради. В итоге дети получают знания в области бумагопластики, предметного макетирования, архитектоники, истории архитектуры, дизайна, основы композиции и цветоведения, техники безопасности.

Мониторинг (контроль выполнения заданий по следующим параметрам):

Теория.

1. Достоверность информации в докладах.
2. Проверка записей в тетради.
3. умение работы с источниками информации.
4. Общая осведомлённость и свобода рассуждения на заданную тему.

Практика. 1

- . Аккуратность выполнения макета.
2. Точность построений.
3. Самостоятельность выполнения поставленных задач
- . 4. Индивидуальность творческого решения.
5. Креативность.
6. Внимательность.
7. Построение композиционного решения.

2.11. Материально-техническое обеспечение

У каждого ребёнка должна быть подготовлена папка со следующими материалами и инструментами для работы по дисциплине «Архитектоника»:

1. Пластиковая папка размера А3.
2. Наборы плотной бумаги для черчения формата А3 и А4 (или альбом для рисования).
3. Ножницы и резак (канцелярский нож).
4. Кусок плотного картона (линолеума, пластика) для работы на нём ножом.
5. Ручка (предпочтительно чёрная гелевая).
6. Простые карандаши в количестве 3 штук (остро заточенные).
7. Металлическая линейка.
8. Клей ПВА и тонкая кисть из свиной щетины для работы с клеем.
9. Тетрадь (блокнот) в клеточку.
10. Транспортир, угольник, циркуль.
11. Набор белого картона А4.
12. Набор цветной бумаги.
13. Точилка для карандашей.
14. Ластик.
15. Другие материалы на усмотрение учеников для выполнения творческих заданий.

Курс предполагает использование обучающей литературы, интернет источников, конспекты к каждому занятию, чертежи, эскизы и рисунки развёрток и моделей.

3. Учебно-тематический план

№	Вводный блок	Название темы	Теория	Практика
1	Введение в дисциплину Дизайн. 32 часа	Знакомство с группой.	2	2
		Техника безопасности.	4	2
		Презентация программы.	2	
		История развития дизайна.	2	
		Развитие дизайна в России.	1	1
		Основные виды дизайна.	4	6
		Современные проблемы дизайна.	2	2
2	Дизайн-техника	Заключительное занятие		4
		Общие понятия о дизайн-технике.	2	2
		Основные инструменты, материалы.		
		Приёмы и правила работы с инструментами и материалами.	2	6
		Прямые линии и организация пространства.	2	4
		Виды графики.	4	

	Цветоведение.	2	4	
	Аппликация.	2	4	
		1	3	
3	Рисунок – чертеж – макет. .	Значение рисунка и чертежа в дизайне.	1	3
		Композиционные основы макетирования.		
		Художественное конструирование	2	2
			1	5
4	Форма и формообразование.	Общие понятия.	2	
		Графические приёмы отображения формы.	1	3
		Формы и стиль.	1	3
		Формы и мода	2	2
5	Шрифт.	История шрифта.	2	
		Требования предъявляемые к шрифту.	1	3
		Шрифт и цвет.	1	1(
		Шрифт и оптические иллюзии	2	2
6	Проектирование.	Виды и этапы объемного проектирования	1	1
		Этапы художественного проектирования		
		Особенности проектирования отдельных вещей	2	2
			2	2
		Вещь: красота и целесообразность.		
				2
7	Человек в зеркале дизайна и архитектуры.	Образ и стиль.	2	2
		Б) Мой дом – мой образ жизни.	2	6
		В) Дизайн и архитектура сада.		
		г) Мода, культура и ты.	2	2
		<i>(Композиционно-конструктивные принципы</i>		

дизайна одежды)	1	1
Д) Мой костюм – мой облик. (Дизайн современной одежды)		
Е) Имидж: что это?	1	1
Итоговое занятие. Защита проекта		
	2	2
	2	2

144

3.2. Содержание программы.

I. Вводный модуль (32 часа)

Знакомство с программой всего года обучения, с материалами, которые необходимы в процессе обучения.

Дизайн – что это такое? История развития дизайна. «Веркбунд» и первый дизайнер Петер Беренд.

История зарождения и развития дизайна в России. Вхутеин и его роль в развитии отечественного дизайна.

Основные виды дизайна (промышленный, жилой, ландшафтный, одежда, графический, фитодизайн). Стили, школы, направления.

Современные проблемы дизайна в России и за рубежом.

II. Дизайн-техника (34 часа)

Теория:

Краткий обзор простейших приемов дизайн-технике графики, общие понятия о дизайн-технике графики и её определение.

Практика:

Основные инструменты, используемые дизайнерами: карандаши, рейсфедеры (прямой и циркульный), перо и рапидограф, мягкие и жёсткие кисти, губки, аэрограф.

Теория:

Основные материалы дизайнера: бумага, тушь, акварель, темпера, гуашь.

Практика:

Приёмы и правила работы с инструментами и материалами в дизайн-технике.

Теория:

Виды графики. Чёрно-белая линейная графика: линии, штрихи, точки. Тоновая графика – отмывка. Цветоведение. Цвет – элемент композиционного творчества. Свободные формы: линии и пятна. Работа цветом: отмывка, ретушь, лессировка, имитация цвета и текстуры материала.

Практика:

Создание эскизов (обои, портьеры, напольные покрытия)
Аппликация
Шаблоны.

III. Рисунок - чертеж – макет. (10 часов)

Теория:

Значение рисунка и чертежа в дизайне. Основные выразительные средства в художественном конструировании.

Отличия рисунка, технического рисунка и чертежа.

Практика:

Основные выразительные средства в художественном конструировании (начальное ознакомление).

Макетирование.
Эскиз решетки.

IV. Форма и формообразование. (14 часов)

Теория:

Общие понятия и представления о форме. Выразительность формы и внешний вид (стайлинг) изделия. Основные свойства объёмно-пространственных форм: масса, величина, геометрический вид, положение в пространстве.

Графические приёмы отображения формы на плоскости. Эмоциональное воздействие формы. Визуальная целостность формы. Формы и стиль. Формы и мода.

Практика:

Создание коллажа
Эскиз костюма
Бумагопластика (создание макета дома).

V. Буква – строка – текст. Искусство шрифта. (12 часов)

Теория:

Из истории шрифта. Основные виды шрифтов и их классификация (антиква, рубленые, брусковые, чертёжные).

Требования предъявляемые к шрифту: удобочитаемость, красота, простота выполнения, единство стиля, соответствие содержанию.

Шрифт как необычный элемент и выразительное средство художественного проекта. Шрифт и цвет. Шрифт и оптические иллюзии.

Практика:

Создание шрифтовых композиций.
Макет разворота или обложки журнала.

VI. Проектирование. В мире вещей. (12 часов)

Теория:

Виды и этапы объемного проектирования. Этапы художественного проектирования (художественно-конструкторский поиск, разработка эскизного проекта, художественно-конструктивный проект).

Особенности проектирования отдельных вещей.

Вещь: красота и целесообразность. Единство художественного и функционального в вещи.

Практика:

Проектное упражнение на функциональное использование формы (чем может быть шар?)
Проектное задание «фантазийные вещи»: сапоги- скороходы, ковер-самолёт (полуфантастическое соединение функций).
Особенности проектирования среды: игровых площадок, жилищ, выставок, спортивного и актового залов.

VII. Человек в зеркале дизайна и архитектуры. (28 часов).

Теория:

Дизайн – средство создания пространственно – вещной среды интерьера. Историчность и социальность интерьера. Дизайнерские детали интерьера. Зонирование интерьера. Интерьеры общественных мест (театр, кафе, вокзал, офис, школа и пр.)

Функционально-архитектурная планировка своего дома. Принципы организации и членения пространства на различные функциональные зоны: для работы, отдыха, спорта, хозяйства, детей и т. д.

Дизайн и архитектура моего сада. Сад (английский, французский, восточный) и традиции русской городской и сельской усадьбы. Планировка сада, огорода, зонирование территории. Альпийские горки. Малые архитектурные формы сада: беседка, ограда, бельведер. Садовая мебель. Икебана как пространственная композиция в интерьере.

Композиционно-конструктивные принципы дизайна одежды. Соответствие материала и формы в одежде. Целостность и мода. Законы композиции в одежде. Силуэт, линия, фасон.

Дизайн современной одежды. О психологии индивидуального и массового. Возраст и мода. Философия «стаи» и её выражение в одежде. Стереотип и кич.

Сфера имидж-дизайна. Человек как объект дизайна. Понятие имидж-дизайна как сферы деятельности, объединяющей различные аспекты моды и визажистику, искусство грима, парикмахерское дело, ювелирную пластику, фирменный стиль и т. д., определяющий форму поведения и контактов в обществе.

Моделируя себя - моделируешь мир. Человек – мера вещного мира. Создавая «оболочку» - имидж, создаёшь и «душу».

Практика:

Разработка упаковки для овощей, фруктов, ягод, мороженого (эскиз).

Конструирование и изготовление упаковки (макет)

Выполнение композиций школьных эмблем, эмблем класса, кружка.

Конструирование игрушек, состоящих из геометрических форм (кубиков, шаров, пирамид, конусов, цилиндров). (эскиз и макет)

Выполнение шрифтовых композиций (название учебного кабинета, учебного предмета).

Выполнение эскизов и дальнейшая лепка из глины, пластилина народных игрушек (дымковская, филимоновская и др.).

Раскраска игрушек.

Выполнение эскизов старинных русских костюмов и костюмов других народов (удмуртских, башкирских, осетинских и др.)

Создание эскизов декоративных решеток для ограждения участков датского сада, школы, окон, банков.

Выполнение упражнений на гармоничное сочетание цветов, подбор цветов по колориту.

Разработка экслибриса.

Разработка оформления актового зала к праздникам.

Разработка современной посуды для салона самолёта, купе поезда, буфета.

Разработка проектов сувениров.

Составление орнаментов для обивки декоративной ткани, обоев

Эскизный макет витрины магазина.

Создание макета ландшафтно-городского фрагмента среды (сквер с фонтаном и памятником, детский парк).

Коллективная работа «Город будущего»

Создание поэтажного плана воображаемого дома; выбор особенностей дома – роскошь, удобство и аскетизм (чертёж).

Эскизный рисунок с использованием коллаж-проекта пространственного воплощения плана своей комнаты.

Макетирование фрагмента сада из природных материалов.

Создание композиции из цветов, веток по мотивам искусства икебаны.

Создание проекта вечернего платья – рисунок или рельефный коллаж.

Проектный рисунок одного из комплектов костюма (для дома, для улицы, для работы).

Коллективное задание (по группам) : создание имиджмейкерского сценария- проекта (« Иванов – лучший ученик года», «Петрова - в мэры», «Сидорова – мисс Европы») с использованием различных визуальных элементов.

4. Организационно-педагогические условия реализации программы

1. Педагогические технологии:

Групповая технология:

Организация совместных действий, коммуникации, общения, взаимопонимания, взаимопомощи, взаимокоррекции.

Разновидности групповых технологий:

- групповой опрос;
- общественный смотр знаний;
- учебная встреча;
- дискуссия;
- диспут;

Технология коллективной творческой деятельности:

Организационные принципы:

- социально-полезная направленность деятельности детей и взрослых;
- сотрудничество детей и взрослых;
- романтизм и творчество.

Технология исследовательского (проблемного) обучения.

Ребенок самостоятельно постигает ведущие понятия и идеи, а не получает их от педагога в готовом виде.

Технология проблемного обучения:

- Педагог создает проблемную ситуацию, направляет учеников на ее решение, организует поиск решения.
- Ученик ставится в позицию субъекта своего обучения, разрешает проблемную ситуацию, в результате чего приобретает новые знания и овладевает новыми способами действия.

Принципы проблемного обучения:

- самостоятельность обучающихся;
- развивающий характер обучения;
- интеграция и вариативность в применении различных областей знаний;
- использование дидактических алгоритмизированных задач.

Игровые технологии.

В основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта.

Классификации педагогических игр:

- по видам деятельности (физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические);
- по характеру педагогического процесса (обучающие, тренировочные, познавательные, тренировочные, контролируемые, познавательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные и др.);
- по игровой методике (сюжетные, ролевые, деловые, имитационные и др.);
- по игровой среде (с предметом и без, настольные, комнатные, уличные, компьютерные и др.).

Основные принципы игровых технологий:

- природо – и культуросообразность;

- умение моделировать, драматизировать;
- свобода деятельности;
- эмоциональная приподнятость;
- равноправие.

2. Методы обучения:

- Объяснительно-иллюстративные методы обучения (интонационное выделение логически важных моментов изложения, демонстрация обучающимся объектов с целью иллюстрирования, просмотр слайдов презентации, беседа).
- Репродуктивные методы обучения (в этом случае обучающиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности используются во всех разделах занятия)
- Частично-поисковые методы обучения (наводящие вопросы обучающимся, помогающие выбору правильных путей решения задачи, одновременно указывающие на различные подходы к ней, задание обучающимся на поиск ошибок в рассуждениях (действиях)).
- Проблемно-поисковые методы обучения (направлены на развитие мышления учащихся и творческих способностей)

5. Система оценки результатов освоения Программы

По окончании обучения школьники должны:

- **Знать** основные этапы развития и истории дизайна, тенденции современного конструктивного искусства;
- **Знать** систему теоретических основ дизайна (законы и закономерности конструктивного строения формы, перспективы, светотени, цветоведения, композиции, шрифтов).
- **Знать** основы художественного изображения;
- **Знать** особенности образного языка конструктивных видов искусства, единство функционального и художественно – образных начал и их социальную роль;
- **Знать** основные этапы развития и истории архитектуры и дизайна;
- **Уметь** анализировать произведения дизайна;
- **Уметь** конструировать объёмно- пространственные композиции, моделировать архитектурно – дизайнерские объекты (в графике и объёме);
- **Уметь** моделировать в своём творчестве основные этапы художественно-производственного процесса в конструктивных искусствах;
- Понимать образный язык конструктивных видов искусства;
- **Уметь** работать с натуры, по памяти и воображению над зарисовкой и проектированием конкретных заданий и вещной среды;
- **Уметь** конструировать основные объёмно - пространственные объекты;
- **Уметь** реализовать в макетных и графических композициях ритм линий, цвета, объёмов, статику и динамику фактур;

При решении художественно-творческих задач на занятиях формируются следующие **навыки**:

- Владение формообразованием, объёмом в дизайне (макеты из бумаги, картона, пластилина);

- Композиционного макетирования объектов на предметной плоскости в пространстве;
- Работы над эскизами (витража, росписи, мозаики);
- Использования разнообразных материалов (бумага белая и тонированная, картон, цветные плёнки; краски: гуашь, акварель; графические материалы: уголь, тушь, карандаш, мелки; материалы для работы в объёме: картон, бумага, пластилин, глина, пенопласт, деревянные и другие заготовки).

6. Рекомендуемая литература

Для педагога.

1. Александров В.Н. «История русского искусства.» - Мн.: «Хаверст», 2004г.
2. Арнхейм Р. «Искусство и визуальное восприятие.» Пер. с англ. – М.: «Прогресс», 1974г.
3. Аронова Н., Голосовская А. «Искусство. Энциклопедия знаний.» Перевод на рус. язык. - М.: «Издательство Астрель», 2001г.
4. Бродская Н.В. «Постимпрессионизм.» - Издательство Государственного Эрмитажа, Санкт-Петербург, 2005г.
5. Буткевич Л.М. «История орнамента.» - М.: Гуманитар. Изд. Центр «Владос», 2005г.
6. Бхаскаран Лакшми «Дизайн и время. Стили и направления в современном искусстве и архитектуре.» - Изд. «Арт-Родник», Москва, 2006г.
7. Врона А.П., Лапина Е.Г., Пузанов В.Н. «Макетные материалы и их применение. Бумага. Подготовительные и вспомогательные работы.» - «Техническая эстетика», 1985г., №4
8. Гагарин Б.Г. «Конструирование из бумаги.» - «Ташкент», Ташкент, 1988г.
9. Гутнов А.Э. «Мир архитектуры.» - М.: Мол. Гвардия, 1985г.
10. Данилено В.Я. «Краткосрочные учебные задания-средства активизации творческой интуиции.» - «Техническая эстетика», 1984г., №5
11. Джексон Джун. «Поделки из бумаги.» - «Росмэн», Москва, 1996г.
12. Дитрих Я. «Проектирование и конструирование. Системный подход.» - М.: «Мир», 1981г.
13. Журавлева А.П., Болотина Л.А. «Начальное техническое моделирование.» - М.: «Просвещение», 1982г.
14. Заворотнов В. «От идеи до модели.» - М.: «Просвещение», 1982г.
15. Згурская М.П. «Бумажные фантазии: оригами, плетение из бумаги.» - 3-е издание, Ростов, Изд. «Фолио», 2007г.
16. Золотарёв А.И. «Эстетика дизайнера: содержательность формы и зрительное восприятие.» - Тольятти, ТГУС, 2008г.
17. Карасик И. составитель. «В кругу Малевича.» - Государственный Русский музей, Санкт-Петербург, 2000г.
18. Карасик И. составитель. «Русский авангард: личность и школа. Альманах.» Выпуск № 38. – Государственный Русский музей, Санкт-Петербург, 2003г.
19. Калмыкова Н.В., Максимова И.А. «Макетирование из бумаги и картона. Учебное пособие.» - М.: Книжный дом «Университет», 2000г.
20. Ковешникова Н.А. «Дизайн: история и теория. Учебное пособие.» - 3-е издание, М.: Изд. «Омега-Л», 2007г.
21. Курушин В.Д. «Графический дизайн и реклама.» - М.: «ДМК Пресс», 2001г.
22. Любимов В.В. «Психология восприятия. Учебник.» - М.: «Эксмо», «ЧеРо», МПСИ, 2007г.
23. Нестеренко О.И. «Краткая энциклопедия дизайнера.» - М.: Мол. Гвардия, 1994г.
24. Полунина В.Н. «Искусство и дети.» - «Просвещение», Москва, 1982г.

25. Сельченко К.В. составитель. «Психология художественного творчества. Хрестоматия.»
- Мн.: «Харвест», 2003г.
26. Соболев Ю.Б. редакция. «Методика художественного конструирования.»
- М.: ВНИИТЭ, 1983г.
27. Чирикова Т.Г. «Творческие методы проектирования. Особенности современного дизайна. Учебное пособие.» - Тольятти, ТГИС, 2003г.
28. Яцюк О. «Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий.»
- СПб.: «БХВ- Петербург», 2004г.

Интернет-ресурсы:

Educontest.net – авторы Бобкова Р. Ф., Баумгертнер Е. В.
Refdb.ru – автор Лучникова О. О.

Для обучающихся.

1. Аронова Н., Голосовская А. «Искусство. Энциклопедия знаний.» Перевод на рус. язык. - М.: «Издательство Астрель», 2001г.
2. Буткевич Л.М. «История орнамента.» - М.: Гуманитар. Изд. Центр «Владос», 2005г.
3. Гутнов А.Э. «Мир архитектуры.» - М.: Мол. Гвардия, 1985г.
4. Джексон Джун. «Поделки из бумаги.» - «Росмэн», Москва, 1996г.
5. Згурская М.П. «Бумажные фантазии: оригами, плетение из бумаги.»
- 3-е издание, Ростов, Изд. «Фолио», 2007г.