

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ «ОСНОВЫ ДИЗАЙНА»

Направленность – *техническая*

Уровень освоения – *базовый*

Возрастной состав обучающихся – *8-14 лет*

Срок реализации – *1 год*

Форма обучения – *очная*

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Детское творчество – сложный процесс познания растущим человеком окружающего мира, самого себя, способ выражения своего внутреннего мира. Потребность в творчестве заложена в ребенке с рождения, но зачастую он оказывается в условиях, препятствующих развитию этой потребности, в условиях репродуктивной деятельности. В результате, попадая в созидательно-инновационные ситуации, ребенок испытывает дискомфорт и страх. Избежать подобных ситуаций в жизни ребенка, сделать его жизнь более успешной помогает его обучение по программам, основой которых является творчество в различных его проявлениях.

В последнее время наметился определенный интерес к такой сфере человеческой деятельности как дизайн. Профессия дизайнера считается сегодня одной из самых модных. Социально – экономические, культурные условия развития общества сформировали определенный рынок дизайна, в котором не наблюдается последовательности, он хаотичен и субъективен. Но в результате спроса- предложения дизайн формирует эстетическое мировосприятие, удовлетворяет интеллектуальное и культурное развитие общества. Дизайнер аккумулирует в своей деятельности прошлое, настоящее и будущее. Дизайн – это самостоятельный вид искусства, который сегодня является еще образом мышления и стилем жизни.

Дизайн в сфере образования еще очень молод. Все чаще средние и реже высшие учебные заведения открывают специальности по подготовке кадров данного профиля. Это говорит о росте заинтересованности государства в подготовке высококвалифицированных кадров. Однако в сфере дополнительного образования данный сегмент дизайнообразования представлен достаточно ограниченно. Накоплен большой опыт по организации деятельности программному обеспечению художественных школ. В некоторых из них дизайн включен сквозным курсом в преподавании всего цикла. Но отдельных образовательных структур по дизайну мы наблюдаем крайне мало. Поэтому достаточно закономерным и актуальным является появление данной программы.

Дизайн занимает важное место на стыке предметов художественно- эстетического цикла и научно – технического творчества детей и юношества. Современный уровень развития производства и техники немыслим без художественного проектирования, обеспечивающего не только высокую технологичность, прочность конструкции, но и эстетичный вид изделия или

предмета. Качественный дизайн сегодня во многом определяет внешний и внутренний вид строений, современного транспорта, технических изделий и конструкций, рекламы, мебели, упаковки и многого другого.

Программа «Основы дизайна» является плодом исследовательской и практической деятельности на протяжении последних лет, а так же симбиозом с практической работой не только педагогов, но и дизайнеров-практиков. Основу программы составил материал, накопленный мною в течение многих лет практической деятельности, а также анализ программ по технологии, МХК, ИЗО для учащихся общеобразовательных школ и программ для учащихся лицеев, средних и высших учебных заведений данного профиля. Программа является технической по направленности и экспериментальной по виду.

1.1 Нормативные правовые основания

Нормативную правовую основу разработки образовательной программы составляют:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (далее – ФЗ);
2. Стратегия развития воспитания в РФ на период до 2025 года (распоряжение Правительства РФ от 29 мая 2015 г. № 996-р);
3. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
4. Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

1.2 Отличительные особенности

Интеграция дополнительного и общего образования. Художественное проектирование изделия требует умений рисовать, чертить, моделировать из бумаги, картона, лепить из глины и пластилина, создавать проекты в компьютерной графике. Точно также необходимы знания теоретических основ рисунка, цветоведения, композиции, декоративно-прикладного искусства, черчения, лепки, моделирования, истории вещей. Поэтому данная программа опирается и углубляет знания по таким школьным курсам как история, ИЗО, информатика, черчение.

Ведущей формой работы является практическая деятельность, реализующаяся в виде упражнений и заданий различной степени сложности. Данный аспект предполагает: знакомство с разными материалами и распознавание их художественной составляющей; освоение технологического процесса (последовательности и взаимосвязанности различных действий); подготовка и презентация «продуктов» самостоятельной деятельности.

1.3 Цель и задачи освоения программы

Цель программы:

развитие творческого потенциала личности по средствам промышленного дизайна.

Задачи:

Воспитательные:

1. Воспитать ценностное отношение к творческой деятельности;
2. Способствовать социализации обучающихся путем приобщения их к совместной работе, а также современным культурным тенденциям в сфере дизайна.
3. Воспитание способностей к самореализации и саморазвитию.

Развивающие:

1. Развить творческие способности учащегося по средствам изобразительных искусств;
2. Способствовать развитию наблюдательности, внимания, воображения и мотивации к учебной деятельности.
3. Содействовать формированию коммуникативных навыков.
4. Развитие образно-логического мышления.
5. Развить базовые знания графических редакторов для правильной подачи дизайнерского решения.
6. Формирование основ проектного мышления.

Образовательные (обучающие):

1. Обучение основам дизайна;
2. Формирование художественных знаний, умений и навыков;
3. Изучение основ различных техник декоративно-прикладного творчества;
4. Овладение практическими навыками и приёмами изготовления и декорирования изделий;

Ожидаемые результаты и формы подведения итогов.

Личностными результатами

учащихся являются: развитое ценностное отношение к творческой деятельности; овладение навыками сотрудничества, а также сформированное толерантное сознание в процессе создания дизайн-проекта; развитое образно-логическое мышление и способность к самореализации.

Метапредметными результатами учащихся являются:

развитая наблюдательность, внимание, воображение и мотивация к учебной деятельности; умение вести поиск, анализ, отбор информации, ее сохранение, передачу и презентацию с помощью технических средств и информационных технологий; развитое проектное мышление.

Предметными результатами

учащихся являются: умение использовать графические редакторы и инженерные программы с использованием навыков композиции и перспективы; владение широким арсеналом технических средств для создания готового дизайнерского решения; знание художественных средств выразительности; сформированная база знаний в сфере изобразительных искусств и применение их на практике; знание графических редакторов (Adobe Photoshop), использование их для подачи своего дизайнерского решения; Формы подведения итогов: защита разработанных дизайн-проектов; просмотр и обсуждение дизайн-проектов.

1.4 Планируемые результаты

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА

Ожидаемые результаты и формы подведения итогов.

Личностными результатами

учащихся являются: развитое ценностное отношение к творческой деятельности; овладение навыками сотрудничества, а также сформированное толерантное сознание в процессе создания дизайн-проекта; развитое образно-логическое мышление и способность к самореализации.

Метапредметными результатами учащихся являются:

развитая наблюдательность, внимание, воображение и мотивация к учебной деятельности; умение вести поиск, анализ, отбор информации, ее сохранение, передачу и презентацию с помощью технических средств и информационных технологий; развитое проектное мышление.

Предметными результатами

учащихся являются: умение использовать графические редакторы и инженерные программы с использованием навыков композиции и перспективы; владение широким арсеналом технических средств для создания готового дизайнерского решения; знание художественных средств выразительности; сформированная база знаний в сфере изобразительных искусств и применение их на практике; знание графических редакторов (Adobe Photoshop), использование их для подачи своего дизайнерского решения; Использование приобретённых знаний и умений для творческого решения несложных конструкторских, художественно-конструкторских (дизайнерских), технологических и организационных задач.

Формы подведения итогов: защита разработанных дизайн-проектов; просмотр и обсуждение дизайн-проектов.

Виды контроля.

-предварительный: анкетирование, опрос;

- практическая работа над созданием дизайна в определенной тематике.
- текущий: конкурсы внутри объединения, дискуссии;
- итоговый: защита дизайн -проектов.

1.5 Адресат программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы – 8-14 лет.

1.6 Объем программы, срок освоения

Программа рассчитана на учащихся 8-14 лет. Группы формируются из обучающихся I группа 2-4 классов; II группа 5-7 классов.

Выбор данной возрастной категории для освоения программы обуславливается психологическими особенностями детей среднего и старшего школьного возраста в восприятии материала, мотивации к учебной деятельности, коммуникативной и аналитической деятельности, сформированности мировоззрения и пр. Группы по программе формируются по возможности одновозрастные.

Дополнительная общеобразовательная программа

Программа «Основы дизайна» рассчитана на 1 год обучения.

Занятия по данному направлению проходят 2 часа в неделю: по 45 минут с перерывом продолжительностью 10 минут.

Объем учебного времени – 68 часов, для детей 3-4 классов, 68 часов , для детей 5-6 классов..

Количество обучающихся в группе: 8-12 человек.

Работа проходит в группах, в малых звеньях.

Формы и методы обучения.

Занятия предполагают теоретическую и практическую часть, и проводятся в форме: рассказа; беседы;

Дискуссии ;групповых и индивидуальных творческих заданий.

На занятиях применяются следующие методы: проектный; частично-поисковый; объяснительно-иллюстративный; мозговой штурм.

Деловые игры, совместные обсуждения, выставки работ, самостоятельные работы, коллективное творчество, сочетание изобразительного искусства с музыкой и литературой.

1.7 Особенности организации образовательного процесса

Учебный процесс строится на принципах дифференцированного обучения, т.к. именно это позволяет создать оптимальные условия для развития творческого потенциала каждого обучающегося, а также формирует творческое отношение к труду.

Активное использование метода проекта в обучении, т.к. именно этот метод позволяет максимально раскрыть творческую индивидуальность каждого обучающегося.

Преобладающее количество заданий продуктивного характера. Подача учебного материала осуществляется таким образом, что соответствующая теоретическая подготовка позволяет обучающимся выражать свою творческую индивидуальность без предложенных готовых вариантов выполнения задания. Задания «по образцу» в программе сведены к минимуму.

Особенностью данной программы является *возможность роста каждого обучающегося* не только в рамках студии, но и выход его на более высокий уровень достижений. В рамках обучения в студии каждому обучающемуся предлагается возможность *участия в конкурсах* различного уровня: от краевых до международных. Ощущение успеха открывает в обучающемся новые возможности, окрыляет его, придает чувство уверенности.

Экскурсии и выставки. Известно, что способность к творческому воображению при прочих равных условиях повышается по мере расширения запаса реальных впечатлений, иными словами, чем больше человек видел и запомнил различных образов, тем проще он может ими оперировать и создавать что- то новое (Л.С. Выготский). Из этого следует, что в учебном

процессе необходимо проводить специальную работу, направленную на обогащение запаса впечатлений, расширение чувственного опыта обучающихся. Все задания и формы работы, которые побуждают обучающихся изучать окружающие предметы, внимательно рассматривая их, способствуют формированию вариативности мышления. Вот почему одной из эффективных форм работы, позволяющих в полной мере реализовать данную программу, являются экскурсии и выставки. Какими бы замечательными не были занятия в студии, но если обучающийся не видит шедевры художественной и народной культуры, у него формируются разорванные представления о мире дизайна, обедняется кругозор, не достаточно хорошо развивается воображение. Для успешного освоения данной программы необходимо систематически

посещать выставки, специализированные экспозиции, показы, мастер-классы, конкурсы в области дизайна, просматривать современные каталоги.

Несомненным плюсом данной программы является включение в ее содержание раздела «Компьютерная графика». Работа на компьютере всегда вызывает интерес обучающихся и позволяет расширить рамки представлений о дизайне как о современной творческой деятельности человека.

Пленэр. В конце учебного года обучающиеся студии выезжают на 4 дня в один из городов Пермского края или если нет возможности рисуют с натуры на открытом воздухе в городе для более глубокого изучения натуры. Это позволяет достигнуть более значительных результатов в рисунке и живописи.

Кроме этого обучающиеся постигают азы самостоятельности и сплоченности.

Программа является разноуровневой и предполагает начальный, базовый и продвинутый уровни.

В основе обучения лежат групповые занятия. Время на беседы, практические занятия, экскурсии педагог сам распределяет в зависимости от темы занятия, его сложности, уровня подготовки обучающихся и т.п

После прохождения каждого крупного раздела программы обучающиеся сдают зачет в форме итоговой работы. Работа выполняется по собственному замыслу и использованием художественной техники данного раздела. Оценка зачетных работ производится, как правило, в форме их коллективного просмотра с последующим обсуждением. В конце учебного года проводится итоговая годовая выставка работ. По уровню освоения программного материала результаты достижений обучающихся условно подразделяются на низкий, средний и высокий.

Данная программа не является догмой. Предполагается, что она будет корректироваться и уточняться в процессе практической работы по ней.

Прошедшие обучение по данной программе обучающиеся получают достаточные представления о дизайне, а навыки и знания, полученные ими в процессе обучения, могут помочь им не только при выборе профессии, но и при адаптации в любой другой ситуации, т.к. активная жизненная позиция, навыки преобразовательной деятельности и творческое отношение к труду востребованы в любой профессии.

