



Министерство образования и науки Пермского края
государственное учреждение дополнительного образования
«Пермский крайовой центр «Муравейник»

АННОТАЦИЯ К ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЕ
«ОСНОВЫ ДИЗАЙНА»

Направленность – *техническая*
Уровень освоения – *базовый*
Возрастной состав обучающихся – *10-15 лет*
Срок реализации – *3 года (среднесрочный)*
Форма обучения – *очная*

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1 Введение

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 немислим 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.

1.2 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».

1.3 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.

1.4 Цель и задачи освоения программы

Цель – Создание условий для творческой самореализации личности, её социального, культурного и профессионального самоопределения, формирование основ целостного эстетического мировоззрения через приобщение к творческой деятельности.

Образовательные задачи: познакомить с основными видами дизайна и разнообразными художественными технологиями; повысить графическую грамотность обучающихся, способствовать формированию у них технического мышления и пространственных представлений, творческого воображения, художественно-конструкторских способностей; формировать знания и умения использования средств и способов преобразования материалов и информации в конечный потребительский продукт или услуги.

Развивающие задачи: развивать эстетический вкус и художественную инициативу обучающихся; способствовать удовлетворению новых культурных и образовательных потребностей в подростковой и молодёжной среде; развивать самостоятельность и способность решать творческие и конструкторские задачи.

Воспитательные задачи: формировать у обучающихся качества творчески думающей, активно действующей и легко адаптирующейся личности, которые необходимы в новых

социально – экономических условиях, начиная от определения потребности в продукции до её реализации.

1.5 Планируемые результаты

После освоения 1-го года, обучающиеся должны:

знать:

- отличие дизайна от других видов художественной и технической деятельности человека;
- техники выполнения эскизов и материалы, используемые при их выполнении;
- основные правила компоновки предметов на плоскости;
- элементарные правила смешивания цветов;
- особенности работы с акварельными красками;
- основные виды и жанры искусства;
- инструментарий графической программы Paint.

уметь:

- правильно использовать акварельные краски для выполнения работ различной направленности;
- организовывать рабочее место;
- передавать в рисунке простейшую форму, общее пространственное положение, основной цвет предметов;
- изображать простейшие линейные формы предметов;
- правильно передавать размеры и положение предметов в пространстве;
- создавать рисунки различной степени сложности в графической программе Paint.

После освоения 2-го года, обучающиеся должны:

знать:

- жанры живописи;
- основы линейной перспективы; пропорции лица и тела человека;
- особенности работы с гуашью;
- деление цветов на группы;
- основные выразительные средства композиции; основные виды декоративно-прикладного искусства;
- приемы создания компьютерных презентаций в программе Power Point.

уметь:

- различать виды дизайна;
- составлять цветовые гармонии на 2 цвета, использовать цвет как средство выразительности;
- использовать основные выразительные средства композиции для воплощения художественного замысла;
- работать с чертежными инструментами;
- работать в технике аппликации;
- анализировать выполненные работы;
- создавать компьютерные презентации в программе Power Point.

После освоения 3-го года, обучающиеся должны:

знать:

- художественные возможности материалов;
- источники информации о дизайне;
- специфические характеристики цвета, взаимодействие цветов, психологические характеристики цвета;
- основные стили в искусстве, их отличительные особенности;
- различные способы декорирования; основные этапы проектной деятельности;
- особенности создания рекламной продукции; стилевые особенности в одежде;
- приемы создания объектов в графической программе Corel Draw.

уметь:

- характеризовать различные виды дизайна;
- определять стилевые особенности изделий и систем;
- работать со специальной литературой и другими информационными источниками; грамотно выполнять эскизы изделий;
- создавать цветовые гармонии и использовать психологические особенности цвета при создании объектов окружающей среды;
- соподчинять пластику материала и форму изделия;
- разрабатывать новые объекты дизайна, соответствующие эстетическим и потребительским требованиям;
- оформлять выставочное пространство;
- изготавливать макеты будущих изделий;
- работать с различными материалами;
- создавать графические объекты в программе Corel Draw.

1.6 Адресат программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы – 9- 18 лет.

1.7 Объем программы, срок освоения

Срок реализации программы – 3 года. Объем образовательной программы – 580 часов (1 год 148 час., 2 год – 216 час., 3 год – 216 час.)

На практические занятия отводится не менее 70 % часов, от общего объема образовательной программы.

1.8 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.

1.9 Режим занятий

1 год обучения 2 раза в неделю по 2 академических часа в день (1 час = 45 минут);

2, 3 год обучения 3 раза в неделю по 2 часа в день.

1.10 Оценка качества освоения программы

Входной контроль – в начале освоения образовательной программы.

Текущий контроль – по окончанию изучения темы или раздела.

Промежуточная аттестация – 2 раза в учебный год, в конце полугодия, за счет времени отведенного на практические занятия.

Итоговая аттестация – после успешного освоения образовательной программы в полном объеме.

1.11 Выдаваемый документ по результатам освоения программы

Лицам, успешно освоившим дополнительную общеразвивающую программу в полном объеме и прошедшим итоговую аттестацию, выдается документ об обучении, установленного образца: Свидетельство об обучении.

2. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

	Наименование раздела	Итого по программе, час.	1 год обучения				2 год обучения				3 год обучения			
			Всего, час.	в т.ч.		Форма контроля	Всего, час	в т.ч.		Форма контроля	Всего, час.	в т.ч.		Форма контроля
				Теория	Практика			Теория	Практика			Теория	Практика	
1.	Введение. Общие сведения о дизайне	9	4	4	-	анкетирование (входной контроль)	3	3	-	собеседование	2	2	-	собеседование
2.	Композиция	28	8	3	5	эксперимент	10	2	8	эксперимент	10	1	9	эксперимент
3.	Рисунок и основы живописи	39	16	4	12	упражнения	16	3	13	упражнения	7	-	7	упражнения
4.	Цветоведение и цветовая среда	29	11	5	6	композиции	12	4	8	композиции	6	2	4	композиции
5.	Материаловедение	22	8	4	4	композиции	8	3	5	композиции	6	2	4	композиции
6.	Конструирование	57	12	1	11	упражнения	23	2	21	упражнения	22	2	20	упражнения
7.	Основы художественного проектирования	37	12	4	8	анализ работ (промежуточная аттестация)	12	4	8	анализ работ (промежуточная аттестация)	13	2	11	анализ работ (промежуточная аттестация)
8	Декоративно-прикладное искусство	43	14	4	10	обсуждение работ	16	2	14	обсуждение работ	13	2	11	обсуждение работ
9	История искусств и стилизация	26	8	4	4	самостоятельная работа	9	4	5	самостоятельная работа	9	4	5	самостоятельная работа
10	Ландшафтный дизайн	10	-	-	-		-	-	-		10	2	8	показ композиций
11	Дизайн интерьера	7	-	-	-		-	-	-		7	1	6	опрос
12	Дизайн одежды	13	-	-	-		6	1	5	контрольная работа	7	1	6	контрольная работа

13	Дизайн рекламы	10	-	-	-		-	-	-		10	2	8	представлен ие проектов
14	Архитектурный дизайн	11	-	-	-		5	1	4	индивидуал ьные задания	6	1	5	индивидуал ьные задания
15	Компьютерная графика	92	24	4	20	упражнен ие	38	3	35	упражнение	30	2	28	упражнение
16	Подготовка к участию в конкурсах	50	20	4	16	конкурс	15	2	13	конкурс	15	2	13	конкурс
17	Пленэр	50					25	1	24	самостоятел ьная работа	25	1	24	самостоятел ьная работа
18	Экскурсии и организация выставок	44	11	3	8	выставка (промежут очная аттестаци я)	18	2	16	выставка (промежудо чная аттестация)	17	1	16	выставка
	Итоговое занятие	-	-	-	-		-	-	-		1	1	-	выставка (итоговая аттестация)
	Итого	580	148	44	104		216	37	179		216	31	185	

3. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ

*1) 2) 3) – год обучения

1. Введение. Общие сведения о дизайне

Теория: 1) Дизайн как вид художественной и технической деятельности человека. Связь дизайна с искусством. Возникновение дизайна и его роль в жизни человека.

Требования по безопасности труда и пожарной безопасности на занятиях в студии. Оборудование и материалы, необходимые для занятий. Правила внутреннего распорядка в студии и в центре.

2) Связь дизайна с социологией, психологией, инженерией, эргономикой. Виды дизайна: архитектурный, интерьера, ландшафтный, рекламы, одежды и их основные особенности. Инструктаж по ТБ.

3) «Баухауз» – первая школа художественного конструирования. История и развитие дизайна в России. ВХУТЕИИ и его роль в развитии отечественного дизайна. Инструктаж по ТБ.

2. Композиция

Теория: 1) Понятие о композиции в дизайне. Основные средства композиции. Виды композиции – фронтальная, объёмная, глубинно – пространственная (начальные сведения). Композиция из геометрических форм. Первичные понятия о форме.

2) Основные категории композиции – органичность и целостность формы, пропорциональность и ритм, симметрия и асимметрия, динамика и статика, равновесие, контраст, нюанс, тождество, организация композиционного центра. Пропорции и масштаб. Расширение понятия формы. Анализ и копирование форм. Композиция в пейзаже. Реализм и абстракции в пейзаже.

3) Композиция из отвлеченных форм. Условия превращения геометрических фигур, пятен, точек, буквенных и цифровых знаков, линий в осмысленное изображение. Настроение в беспредметной композиции. Изображение шума. Интуитивный поиск равновесия, гармонии цвета и формы в беспредметной композиции. Оформление работ, придание им завершенности (рамка, окантовка, паспарту и т.д.)

Практика: 1) Компоновка трех геометрических фигур (круг, треугольник, прямоугольник) в технике аппликации. Создание зрительного равновесия. Поиск главного в композиции.

2) Копирование природных форм (лист дерева, фрукты и т.д.). Создание фантазийных форм (листа дерева, фрукта, рыбы, любого объекта, созданного с помощью приема «бином фантазии» и т.д.). Создание декоративных образов на основе натуральных зарисовок с целенаправленным упрощением формы (растений, насекомых, животных и т.д.), цвета, укрупнения или уменьшения размеров, количества характерных для них деталей.

3) Составление композиций из отвлеченных форм: «Радость», «Ветер», «Волшебный сон» и т.д. Эксперименты с графическими материалами, с различной бумагой (белой, черной, цветной).

3. Рисунок и основы живописи

Теория: 1) Рисование с натуры простых по очертанию и строению объектов. Точная передача формы объекта. Техника постановки руки. Виды штриховок. Определение гармоничного сочетания цветов в окраске предметов, использование приема «перехода цвета в цвет».

2) Рисование с натуры группы предметов. Понятие перспективы. Виды перспективы: фронтальная, угловая, воздушная.

3) Пропорции предметов и объектов, конструктивное строение, перспективное сокращение форм. Рисунок сложных по форме предметов. Рисунок фигуры человека. Понятие графики. Выразительные средства графики.

Практика: 1) Тренировочные упражнения на выработку твердости руки. Выполнение различных штриховок. Рисование на темы «Сказочный дворец», «Красавица зима», «Мы рисуем осень» и т.д.

2) Рисование групповой композиции с передачей перспективного сокращения формы и объема на темы «Древний город», «Город будущего», «Снежный городок».

3) Рисование с натуры с передачей перспективного сокращения формы и объема сложных форм (телефона, смесителя, стула и т.д.). Рисование с натуры фигуры человека в статичных позах. Выполнение графических работ (лист, имя, рыба, цифры и т.д.)

4. Цветоведение и цветовая среда

Теория: 1) Общие сведения о цветоведении. Человек и цветовая среда. Единство цвета, пространства и формы. Специфические особенности цвета. Основные цвета. Теория смешивания цвета.

2) Цветовой круг. Хроматические и ахроматические цвета и сочетания. Деление хроматического цвета на теплые и холодные. Законы смешения цветов. Контраст, нюанс, тождество цвета. Гармония цвета.

3) Психология цвета. Символика цвета. Цветовые ассоциации.

Практика: 1) Выполнение цветowych растяжек. Практика смешивания цвета. Создание монохромных композиций и передача состояния с помощью цвета на темы «Грусть», «Радость».

2) Выполнение цветового круга. Коллаж в теплых и холодных тонах. Создание композиций на контраст цвета, цветовой нюанс.

3) Создание цветowych композиций активных и нейтральных по восприятию.

5. Материаловедение

Теория: 1) Материалы, используемые в дизайне. Художественные материалы. Простые карандаши, классификация, правила заточки. Цветные карандаши и правила работы с ними. Фломастеры и маркеры. Акварельные краски и работа с ними. Изучение свойств различных художественных материалов.

2) Художественные материалы. Гуашевые краски, работа с ними. Акриловые краски и работа с ними. Виды клеев и работа с ними.

3) Нехудожественные материалы и особенности работы с ними. Газеты, дерево, ветки, гвозди, проволока, текстиль, фурнитура.

Практика: 1) Заточка карандашей. Растяжки цвета карандашами и красками. Смешивание цвета. Выполнение композиций акварельными красками, цветными карандашами, простыми карандашами, фломастерами.

2) Смешивание цвета в гуаши. Выполнение композиций гуашевыми красками, акрилом. Склеивание бумаги на клей ПВА.

3) Выполнение работ с использованием газет (наружная обклейка упаковок, выполнение фона работы из газеты, применение газеты и печатных материалов в аппликации). Изготовление композиций из веток с предварительной их окраской. Изготовление контуров из проволоки. Композиции из металлических предметов. Композиция из коробок.

6. Конструирование

Теория: 1) Бумагопластика. Бумага как художественный материал. Виды и возможности бумаги. Инструменты для работы с бумагой: резак, спицы, ножницы, шило, пробойники, линейки, скрепки, степлер. Основные приемы работы с бумагой: сгибание, складывание, вырезание, плетение скручивание. Способы крепления бумаги без клея. Понятие «развертка фигуры».

2) Художественное конструирование из бумаги. Импровизация в бумаге. Эффект «мятой бумаги». Упаковка и ее форма. Создание сложных разверток. Прорезание на кубе. Создание фигуры человека в объеме из бумаги. Искусство оригами.

3) Авторская открытка. Материалы для ее изготовления. Форматы открытки. Объем в открытке. Использование монотипии при создании открытки. Цвет в открытке. Шрифт в открытке. Монограмма. Растительные материалы и текстиль в открытке. Макетирование объектов. Материалы для макетов. Масштабирование макетов.

Практика: 1) Упражнения «гармошка», «волна», «спираль», «гармошка- тарелка», «косичка», «просечки», «окно». Объемные фигуры: изготовление куба.

2) Изготовление зимнего пейзажа в рельефе из различных видов белой бумаги. Работа «Ангел». Изготовление куба с прорезыванием. Изготовление развертки «конфета». Создание разверток по воображению. Изготовление фигур человека в объеме. Изготовление птицы в технике оригами.

3) Изготовление открыток с использованием работы в цвете, растительных материалов, текстиля, объема, шрифта. Разработка собственной монограммы. Изготовление макетов светильников различной конфигурации.

7. Основы художественного проектирования

Теория: 1) Единство художественного и функционального в народном искусстве. Значение канонов и рационального развития предметной среды. Общие сведения о народных ремеслах: строительных, деревообрабатывающих, кузнечных, ювелирных, гончарных и др. Анализ конструкции и эстетики русского народного костюма.

Значение чертежа и рисунка в дизайне. Этапы художественного проектирования: художественно-конструкторский поиск, разработка эскизного проекта, макетирование. Требования к эскизу.

2) Художественно-конструкторский поиск, особенности процесса. Формообразование. Факторы, влияющие на форму объектов: социальные (развитие общества, его запросы, благосостояние, традиции), функция, выполняемая вещью. Изменение формы изделия под воздействием выбора того или иного материала для ее изготовления. Пиктограммы – информация к размышлению.

3) Макетирование объектов. Материалы для макетов. Масштабирование макетов. Особенности проектирования среды: игровых площадок, жилищ, общественных помещений, учебных комнат, выставок, зон квартиры или дома и т.д. Особенности проектирования отдельных изделий. Эргономические требования к изделию. Разработка проектов сувениров, печатной продукции. Понятие инсталляция.

Практика: 1) Чертежные упражнения различной степени сложности. Выполнение эскиза русского народного костюма.

2) Анализ формы утюга. Изготовление эскиза утюга (акварель). Разработка пиктограмм для школы

3) Изготовление макетов элементов архитектуры, интерьера, игровых площадок, упаковки. Создание объектов для инсталляций.

8. Декоративно-прикладное искусство

Теория: 1) Художественное вырезывание из бумаги. Инструменты и материалы. Народные традиции в вырезывании. Способы складывания бумаги. Формы вырезывания: круг, квадрат, цепочка; растительные и геометрические элементы

Аппликация как вид художественного творчества. Материалы и инструменты. Передача фактуры, цвета, пропорций пространственных соотношений форм в аппликации. Комбинирование приемов вырезания с приемами обрывания для достижения выразительности среза.

2) Работа с тканью. Понятие фактуры. Другие текстильные, сопутствующие материалы и их художественные возможности. Лоскутная техника. Специфика резания ткани. Приемы разметки на ткани. Народная кукла. Кукла- закрутка (варианты конструктивного решения). Способы изготовления из лоскутков костюма для куклы без применения иглы с сохранением

народного характера одежды. Элементарные представления о вышивке. Сюжеты и образы в русской вышивке.

3) Способы декорирования. Искусство орнамента. Виды орнамента: геометрический, линейный (бордюр), растительный, на круге. Орнамент и его композиция. Средства художественной выразительности орнамента. Способы построения орнамента. Орнаменты народов мира.

Практика: 1) Вырезывание снежинок и звездочек, цепочки детей, зайчиков, медведей, елочек, вазонов, деревьев, а так же разнообразных фигуры по воображению. Изготовление аппликации по теме «Пейзаж», «Собери человека». Украшение поверхности готовой картонной коробки.

2) Изготовление куклы – закрутки. Разработка и изготовление небольшого предмета с использованием вышивки (елочка, олень, варежка и т.д.)

3) Построение линейных, растительных, геометрических орнаментов. Разработка композиции ковра.

9. История искусств и стилизация

Теория: 1) Виды искусства: живопись, архитектура, скульптура. Жанры живописи: портрет, пейзаж, натюрморт. Направления в искусстве: романтизм, реализм, натурализм, импрессионизм, примитивизм, пуризм, символизм, абстракционизм.

2) Специфические особенности искусства России. Народная художественная культура и дизайн. Виды народно-декоративного творчества: глиняная игрушка, вышивка, ткачество, плетение, резьба по дереву, роспись по дереву. Основные элементы росписи и приемы их выполнения; простейшие композиции.

3) Специфические особенности искусства Египта, Индии, Японии, Китая. Стил и мода в художественном конструировании.

Практика: 1) Рисунки в жанре пейзажа, натюрморта. Абстрактные композиции в технике аппликации.

2) Технологические приемы освоения приемов росписи (стебель, листья, цветы, ягоды и др.), составление простейшей композиции.

3) Освоение приемов китайской росписи.

10. Ландшафтный дизайн

Теория: 3) Фитодизайн. Материалы и инструменты. Объемные и плоскостные композиции. Искусство экибаны. Садово-парковое искусство. Ландшафтное проектирование. Рельеф. Основы зеленого строительства. Графические приемы изображения объектов ландшафтного дизайна. Виды габитусов. Малые архитектурные формы: элементы сада, палисадники, дорожки, изгороди, бассейны, водопады, пруды, ручьи, искусство декоративного бетона, малая скульптура, камень, горки.

Практика: 3) Рисование габитусов, разработка моделей архитектурных форм сада. Составление простых плоскостных и объемных композиций. Проектирование садового пространства.

11. Дизайн интерьера

Теория: 3) Виды жилых и общественных помещений. Зонирование жилых помещений. Роль цвета в интерьере. Композиция в интерьере. Роль освещения в интерьере. Стили в интерьере. Текстиль в интерьере.

Практика: 3) Рисование оконного текстиля. Изготовление планировки квартиры (помещения).

12. Дизайн одежды

Теория: 2) Одежда как объект дизайна. История костюма. Мода и её закономерности. Особенности фигуры человека. Правило «золотого сечения». Композиция костюма. Форма

костюма. Силуэт – плоскостное восприятие формы костюма. Конструирование одежды. Моделирование одежды. Спецрисунок. Приемы рисования одежды.

3) Цвет в одежде. Текстильные материалы и их возможности. Понятие драпировки, фактуры ткани. Роль фурнитуры в создании одежды.

Практика: 2) Рисование фигуры человека. Рисование одежды.

3) Разработка эскиза современного женского костюма на основе традиций русского женского костюма.

13. Дизайн рекламы

Теория: 3) Реклама как вид дизайна. Составляющие рекламы: текст и образ. Эффективность рекламы. Шрифтовая графика. Основные требования к шрифтам. Четкость, ясность, простота графических форм. Удобочитаемость шрифта. Содержание и форма. Образность шрифта. Товарный знак и логотип, создание эффективного образа. Понятие стилизации.

Практика: 3) Разработка конструкции шрифта. Упражнения по стилизации образов («дерево», «рыба», «человек» и др.). Разработка шрифта на различные темы («Апельсин», «Жираф», «Готика» и др.). Проектирование афишы, визитки, логотипа.

14. Архитектурный дизайн

Теория: 2) Связь архитектуры с дизайном. Виды архитектурных сооружений, особенности их строения. Особенности рисования архитектурных объектов.

3) Особенности архитектуры Древнего Египта, Древней Греции, Древнего Рима, Древней Руси. Стили в архитектуре: романский, готика, мусульманская архитектура, буддистская архитектура, Восток, ренессанс, барокко, рококо, классицизм, ампи́р, модерн, конструктивизм, деконструктивизм.

Практика: 2) Рисование здания современной архитектуры.

3) Разработка и создание конструкции русского храма.

15. Компьютерная графика

Теория: 1) Компьютерная графика как часть современной культуры. Органы управления компьютером. Техника безопасности работы на компьютере. Особенности работы в графической программе Paint. Панель инструментов. Меню. Палитра. Инструменты рисования.

Художественные возможности Paint. Плакат как вид изобразительного искусства и компьютерной графики.

2) Программа создания презентаций PowerPoint'05. Интерфейс программы и его настройка. Понятие слайда и слайдфильма. Создание слайда. Режимы просмотра слайдов. Добавление текста в слайд. Режимы и графика текста. Добавление объектов WordArt. Настройка анимации и звука. Шаблоны для слайдов. Управление показом слайдов. Демонстрация презентации.

3) Графический редактор CorelDRAW'12. Среда графического редактора CorelDRAW. Векторный объект. Вставка символов. Операции с векторным объектом: масштабирование, перемещение, поворот, скашивание, копирование. Цвет и толщина контура. Палитра. Выделение объектов. Группировка и разгруппировка.

Практика: 1) Упражнения рисующими инструментами с ограниченными условиями: только карандашом; только кругом; только квадратом; только геометрическими формами. Упражнение на развитие фантазии «Закончи изображение». Упражнения «Труба», «Яблоко» на передачу объема объекта. Выполнение цветовых переходов. Упражнения на развитие абстрактного мышления. Разработать плакат на основе фотографии. Подобрать соответствующий текст. Работа на основе фотографии и рисунка.

2) Поиск идеи и написание сценария презентации: разработка стилистики фильма; подбор изобразительного ряда; подбор видеороликов и их подключение; подбор звука и звуковых

эффектов и его подключение; разработка шаблона для презентации; определение режима просмотра фильма; разработка фирменного ролика и слайда с титрами.

3) Редактирование векторного объекта с помощью узлов; геометрические примитивы (прямоугольник, скругление углов, окружность, сектор, дуга, многоугольники, звезды, кривые и отрезки, «свободная рука», спирали, решетки, стандартные автофигуры) и работа с ними; художественный текст и его размещение вдоль кривой. Простой текст и его перетекание; цветовые палитры. Заливки и контуры. Оболочка и искажение. Перспектива. Тень. Выдавливание. Перетекание. Контур. Линза. Выполнение зачетной работы по теме «Планировка помещения».

16. Подготовка к участию в конкурсах

Теория: 1) Знакомство с положениями конкурсов. Основные (традиционные) конкурсы: международный конкурс детской открытки (г.Санкт-Петербург), краевые конкурсы компьютерной графики «Удивительный мир детства Прикамья», конкурс «Юный дизайнер».

2, 3) Знакомство с положениями конкурсов.

Практика: 1,2, 3) Выполнение конкурсных работ.

17. Пленэр

Теория: 1) Пейзаж. Поисковая рамка. Композиция пейзажа. Наброски. Особенности рисунка природы. Растения в пейзаже. Инструктаж по ТБ.

2) Пейзаж. Особенности рисунка зданий в пейзаже. Инструктаж по ТБ.

3) Пейзаж. Особенности рисования реки и храмов. Инструктаж по ТБ.

Практика: 1) Выполнение пейзажа при помощи акварельных красок.

2) Рисование пейзажа со строениями.

3) Рисование пейзажа с рекой и храма в пейзаже.

18. Экскурсии и организация выставок

Теория: 1) Знакомство с творчеством профессиональных художников и дизайнеров через посещение городских выставок. Инструктаж по ТБ. Особенности оформления выставочных работ. Требования к ярлыку. Оформление паспарту к работе.

2) Знакомство с творчеством профессиональных художников и дизайнеров через посещение городских выставок. Инструктаж по ТБ. Особенности размещения выставочных работ. Идея выставки. Размещение и способы крепления работ.

3) Знакомство с творчеством профессиональных художников и дизайнеров через посещение городских выставок. Инструктаж по ТБ. Особенности размещения выставочных работ. Идея выставки. Размещение и способы крепления работ.

Практика: 1) Оформление работы на выставку. Участие в открытых мастер-классах.

2, 3) Оформление выставки. Посещение выставок и открытых мастер-классов.

4. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

-таблицы по цветоведению, линейной перспективе, росписи, компьютерной графике

-шаблоны по росписи, конструированию, декоративно- прикладному искусству

-тесты и викторины по истории искусств

-комплекс упражнений по всем разделам программы

-инструкционные карты поэтапного выполнения

-видеоматериалы по всем разделам программы

-презентации по всем разделам программы

Кадровое обеспечение:

Требования к квалификации педагогических кадров, обеспечивающих обучение: наличие высшего профессионального образования и/или среднего профессионального образования, соответствующего профилю модуля.

Информационное обеспечение:

1. Величко Наина Русская роспись.-М.,АСТ-Пресс, 2009
2. Гагарин Б.Г. Конструирование из бумаги.-Ташкент, 1988
3. Как оформить дискотеку, праздник, концерт.-Ростов-на-Дону, Феникс, 2004
4. Нестеренко О.И. Краткая энциклопедия дизайна. М., Молодая гвардия,1994
5. Открытки своими руками.- М.,АСТ-Астрель, 2006
6. Раннев В.Р. Интерьер.-М., 1987
7. Энциклопедия для детей, том 7. Искусство,- Москва, Аванта,1997
8. 120 способов изображения.- Москва, Росмэн, 2003
9. Юрген Занд Основы рисования карандашом.- СПб, Питер, 2011