Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования Дворец творчества детей и молодежи муниципального образования г. Братска

РАССМОТРЕНО: Заседание МС МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска Протокол № _1___ от «_01_ » _09 ___ 2023 Председатель МС, зам. директора по НМР: Половинко Н.Н.

УТВЕРЖДЕНО: Директор МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска Мельник О.В. Приказ № _737_ от «_04__» __09____2023

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА КОСПЛЕЙ - МАСТЕРСКАЯ

Направленность – художественная Срок реализации – 1 год Возраст учащихся – 13-16 лет Уровень – базовый

Автор-разработчик: педагог дополнительного образования

Чернышова Н.И.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Косплей - мастерская» разработана на основании нормативно - правовых документов:

- Федеральный Закон РФ от 29.12.2012 г. №273 «Об образовании в Российской Федерации»,
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»,
- Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи (СП 2.4.3648-20),
- Приказ Министерства образования и науки РФ № 816 от 23 августа 2017 г. «Об утверждении порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»,
- Приказ МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска № 326 от 01.04.2020 г. «Об утверждении положения об электронном обучении с применением дистанционных образовательных технологий при реализации дополнительных общеразвивающих программ муниципального автономного учреждения дополнительного образования Дворец творчества детей и молодежи города Братска».

В молодежной среде появляется много различных трендов, которые, на первый взгляд, никак не связаны со школой. Однако их можно использовать в обучении. Одним из таких трендов является косплей.

Коспле́й (сокр. от англ. costumeplay — «костюмированная игра») — перевоплощение в различные роли, заключающееся в переодевании в костюмы и передаче характера, пластики тела и мимики персонажей компьютерных игр, кинематографа, литературы, комиксов, аниме. Как правило, это увлечение включает в себя изготовление костюма и элементов атрибутики выбранного персонажа.

Косплееры вкладывают много времени, энергии и таланта в свои работы. Они обучаются различным навыкам, таким как **шитье, моделирование**, прически, макияж, **создание реквизита** и даже актёрское искусство, чтобы максимально приблизиться к персонажу, которого они изображают. Кроме того, они также стремятся к передаче характера и манеры поведения своих персонажей, чтобы оживить их на мероприятиях.

Адресат программы. Данная дополнительная общеразвивающая программа «Косплей - мастерская» является практическим курсом для учащихся 13-16 лет и направлена на формирование у учащихся информационной грамотности (выбор прототипа героя, его основных черт характера и оценки поступков), а это проявление функциональной грамотности (способность человека использовать приобретаемые в течение жизни знания для решения широкого диапазона жизненных задач в различных сферах человеческой деятельности), а также формирования профессиональных портновских навыков – изготовлению одежды, творческого мышления (подбора материалов, конструктивное решение модели, методов обработки).

Предоставляется возможность включения в группу детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов при создании специальных условий с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся в соответствии с заключением психолого-медико-педагогической комиссии.

Актуальность программы обусловлена тем, что, используя увлечение учащихся косплеем, формируется интерес к различным национальным культурам и литературе, кино; используя увлеченность электронными ресурсами, развивается чувство общности,

осуществляется ролевое экспериментирование. Таким образом, совмещая учебновоспитательный процесс с технологией косплея, можно получить более высокий воспитательный эффект, чем традиционная воспитательная работа.

Педагогическая целесообразность программы заключается в помощи подростку постепенно, шаг за шагом раскрыть в себе творческие возможности и самореализоваться в среде единомышленников. Учащиеся быстрее понимают и ощущают, как коммуникативные навыки, так и формируют допрофессиональные навыки; решаются задачи творческого и критического мышления.

Новизна программы заключается в предоставлении возможности учащимся реализовать свой творческий потенциал через вовлеченность в хобби — косплей освоить профессиональные портновские навыки. Предусмотрено несколько этапов последовательной работы по созданию швейного изделия — костюма персонажа компьютерных игр, кинематографа, литературы, комиксов, аниме:

- выбор и обоснование выбора персонажа (формирование системы требования к швейному изделию);
 - выбор или разработка эскиза модели костюма;
- разработка базовой конструкции изделия и ее модельных особенностей; изготовление лекал деталей швейного изделия;
 - изготовление швейного изделия и аксессуаров к нему.

Срок реализации и объем программы. Данная программа рассчитана на 1 год обучения с количеством 144 часа. Занятия проводятся два раза в неделю по 2 часа. Длительность учебного часа — 45 минут, перерыв 10 минут. Основной формой обучения являются групповые занятия. Количество учащихся в группе 10 человек

Направленность программы – художественная.

В программе «Косплей - мастерская» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки. Реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием электронных платформ и сервисов.

Учитывая требования компетентностного подхода в обучении, в рамках реализации программы разработана программа компетентностного компонента, включающая дополнительно — развивающие мероприятия за рамками часов учебной деятельности, целью проведения которой является совершенствование коммуникативной компетентности учащихся.

Цель программы: развитие творческого потенциала учащихся через формирование базовых навыков кройки и шитья в процессе создания индивидуального костюма для косплея.

Задачи:

Образовательные – формировать навыки

- создания лекала деталей швейного изделия;
- экономного использования текстильных материалов;
- работы на швейной машине с электрическим приводом;
- обработки деталей, частей и всего швейного изделия, использовать различные отделочные материалы и фурнитуру.

Развивающие - развивать у учащихся творческое мышление, фантазию, воображение; **Воспитательные**

- формировать эстетический вкус и умение ориентироваться в мире духовных ценностей (оценивать направленность компьютерных игр, кинематографа, литературы, комиксов, аниме, а также, характер и поступки персонажей);
- воспитывать трудолюбие, аккуратность, усидчивость, терпение, умение довести начатое дело до конца, взаимопомощь при выполнении работы, экономичное отношение к используемым материалам.

Для решения данных задач в качестве формы организации образовательного процесса выбрана творческая мастерская, для которой приоритетомявляется ориентация на достижение высокого уровня мастерства в искусствеизготовления швейного изделия.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные

Учащийся будет знать:

- требования, предъявляемые к швейным изделиям, в зависимости от назначения и области его применения;
- способы получения лекал деталей швейного изделия;
- виды текстильных материалов и область их применения.

Учащийся будет уметь:

- обслуживать швейную машину с электрическим приводом;
- выполнять экономичную раскладку лекал;
- аккуратно (соблюдая ТУ) выполнять машинные швы; простые отделочные приемы т.к. аппликации, сборки, окантовку; пришивать фурнитуру;
- организовывать свое рабочее место.

Метапредметные

Учащийся получит возможность развить творческое мышление, фантазию, воображение, навыки графической культуры.

Личностные

У учащегося

- сформирована культура творческого процесса, культура общения в коллективе;
- разовьются личные качества (усидчивости, умеют доводить начатое дело до конца).

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

No	Разделы	Всего	В том числе:		Дистант	Форма аттестации
п/п	1 азделы	часов	Teop.	Практ.		/ контроля
	Организационная работа	4	-	4	4	
	Введение. Входящий контроль.	4	4	-	4	тестирование
1	Разработка базовой конструкции изделия	12	3	9	12	Качество посадки макета швейного изделия на фигуре
2	Методы обработки изделий из текстильных материалов	26	7	19	26	Соответствие ТУ и соблюдение последовательности выполнения операций
3	Разработка лекал деталей швейного изделия	14	4	10	14	

4	Раскрой швейного изделия	4	0,5	3,5	4	Проведение первой	
		7	0,5	3,3	7	примерки	
5	Изготовление швейного	64	16	48	64	Проведение	
	изделия	04	10	40	04	2 и 3 примерок	
6	Изготовление аксессуаров	8		8	8		
	к костюму	O	_	0	O		
	Подготовка и проведение						
	дефиле (промежуточная	8		8	o	дефиле	
	аттестация)	O	-	0	8		
	Итого	144	34,5	109,5	144		

Календарный учебный график

Разделы/месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Организационная	4								
работа	4								
Введение. Входящий	4								
контроль									
Разработка базовой	4	12							
конструкции изделия	4	12							
Методы обработки									
изделий из	4	4	10	8					
текстильных	·		10						
материалов									
Разработка лекал									
деталей швейного			6	8					
изделия									
Раскрой швейного				4					
изделия									
Изготовление					12	14	18	16	
швейного изделия							_		
Изготовление									8
аксессуаров к костюму									
Подготовка и									
проведение дефиле.									8
Промежуточная									
аттестация				_					
	16	16	16	20	12	14	18	16	16

СОДЕРЖАНИЕ

Организационная работа— 4 часа Введение— 4 часа Цель и задачи реализации курса. График работы. Правила внутреннего распорядка. Требования техники безопасности. История развития ремесла «портной». Косплей – хоби или ремесло? История развития косплея в России.

Выполнение тестовых заданий - входной контроль.

Разработка базовой конструкции изделия – 12 час

Требования, предъявляемые к швейному изделию. Основные понятия: моделирование, проектирование, конструирование одежды, техническое описание модели. Пропорции тела человека. Осанка фигуры человека. Основные антропометрические точки тела человека. Схема измерения размерных признаков для построения и коррекции чертежа конструкции изделия.

Задание для практической работы: снять размерные признаки трех учащихся и определить тип своей фигуры по средним значениям размерных признаков.

Детали одежды — общие понятия. Конструкции плечевых и поясных изделий: название деталей и срезов. Конструктивное решение деталей: основных, вспомогательных, декоративных. Понятие «направление нити основы». Технология проверки соответствия размеров лекал основных деталей типовой конструкции плечевого изделия фактическим размерным признакам; приемы коррекции.

Задание для практической работы: снять контуры лекал конструкции плечевого изделия на кальку, сохраняя конструктивные линии и знаки и выполнить анализ соответствия размеров лекал основных деталей типовой конструкции плечевого изделия фактическим (своим) размерным признакам по предложенной схеме. Выполнить коррекцию лекал.

Правила выполнения раскладки лекал на материале. Припуски на технологическую обработку. Технические условия технологической обработки деталей.

Задание для практической работы: выполнить раскладку лекал макета швейного изделия; выполнить контуры деталей швейного изделия, используя ТУ на припуски на технологическую обработку деталей.

Цель проведения первой примерки; этапы и их содержание подготовки изделия к первой примерке. Дефекты посадки изделия на фигуре и способы их устранения.

Задание для практической работы: подготовить макет изделия к первой примерке и провести ее с опорой на предложенную схему. При необходимости внести коррективы в конструкцию деталей макета изделия – повторить примерку.

Оценка качества посадки макета изделия на фигуре учащихся – оценка уровня сформированных навыков.

Задание для самостоятельной работы: создать презентацию «Мой герой» (не более 10 слайдов) по следующему плану:

- выбрать персонаж компьютерных игр, кинематографа, литературы, комиксов, аниме;
- составить описание характера определенного персонажа, его роль в сюжете;
- сформировать требования к костюму персонажа;
- используя электронные ресурсы, привести примеры моделей костюма определенного персонажа, выполненные другими авторами;
- выполнить анализ соответствия приведенных примеров костюма определенного персонажа сформированным требованиям, а так же, удобства надевания снятия костюма, возможности двигаться в костюме, возможности стирки изделия и отдельных частей костюма, особенности декоративных элементов.

- сформировать собственное предложение модели костюма; возможно создание своей собственной модели костюма.

Методы обработки изделий из текстильных материалов – 26 час

Устройство швейной машины общего назначения; процесс образования челночной строчки. Заправка швейной машины нитками.

Термины и определения машинных и ручных работ.

Сущность процесса ВТО. Понятие режимы ВТО.

Задание для практической работы: освоение приемов выполнение ВТО: глажение, заутюживание, приутюживание, отпаривание.

Освоение приемов обработки отдельных деталей, частей — узлов швейного изделия с опорой на технологические карты:

- выполнение краевых швов на электрической швейной машине.
- выполнение краевых швов на электрической швейной машине.
- выполнение соединительных швов на электрической швейной машине и освоение приемов работы на краеобметочной машине.
- виды декора швейного изделия аппликация
- виды декора швейного изделия оборки
- виды декора швейного изделия обтачки /бейки
- обработка застежки втачивание молнии
- обработка застежки обработка борта изделия.
- формирование складок.
- окантовка срезов; отделка бейками/лентами.

Представление моделей костюмов определенных героев компьютерных игр, кинематографа, литературы, комиксов, аниме – представление итогов самостоятельной работы.

Разработка лекал деталей швейного изделия – 14 час

Техническое моделирование — суть процесса разработки чертежей деталей изделия на основе базовой конструкции. Приемы перемещений линий вытачек. Коническое расширение. Разработка чертежей декоративных деталей: кокеток, манжет, клапанов, накладных карманов. Разработка чертежей вспомогательных деталей. Информация, наносимая на лекала деталей.

Задание для практической работы: на основе эскиза (фото) выбранной (лично созданной) модели костюма разработать комплект лекал деталей швейного изделия.

Раскрой швейного изделия – 4 час

Правила выполнения раскладок лекал на текстильном материале. Припуски на технологическую обработку детали.

Задание для практической работы: выполнить раскладку лекал, оформить контуры деталей с учетом ТУ; вырезать детали.

Изготовление швейного изделия – 64 час

Анализ последовательности обработки отдельных частей изделия и их последующей сборки - построение схемы сборки изделия; формирование плана изготовления костюма. Обработка декоративных деталей костюма; обработка основных деталей костюма; соединение деталей и частей изделия в соответствии со схемой сборки и примерным планом изготовления изделия.

Изготовление аксессуаров к костюму – 8 час

Создание эскизов и чертежей аксессуаров к костюму. Изготовление аксессуаров.

ОЧЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программой предусмотрено проведение педагогического мониторинга по следующим видам контроля:

- ▶ Входящий проводится в начале учебного года (сентябрь) в форме тестирования.
- ➤ Тематический контроль организация проверки качества освоения учебного материала разделов дополнительной общеразвивающей программы учащимися:
 - качество посадки макета швейного изделия на фигуре.
 - соответствие ТУ и соблюдение последовательности выполнения операций при обработке отдельных деталей и узлов.
 - проведение и результат первой примерки
 - проведение и результат 2 и 3 примерок
- ▶ Промежуточной аттестации по итогам освоения программы (май) в форме дефиле с привлечение зрителей в качестве экспертов — участие в косплей фестивалях.

Критерии дефиле:

- Качество изделия костюма (законченный, эстетический вид, аккуратно выполнена (ровные строчки, ровные срезы, правильные припуски на швы, правильно отутюжена), подходит по размеру)
- Соответствие костюма персонажу
- Творческий подход, использование атрибутов, креативность, яркость, красочность
- Воссоздание сценического образа участником (выразительность показа, жесты, позы, движения)
- Использование соответствующего музыкального сопровождения

Каждый критерий оценивается от 1 до 5 баллов.

Сумма баллов соответствует уровню освоения программы:

Творческий – 20-25 б.

Продуктивный – 15-20 б.

Базовый – до 15 б.

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Методика преподавания строится в соответствии с поставленными задачами.

Занятия организуются на основе совместной деятельности учащегося и педагога по следующему алгоритму:

- организационная часть,
- вступительная часть (повторно-мотивационная),
- основная часть (теоретический и практический этапы),
- заключительная часть (подведение итогов).

В программе применяется *технология мастерских* - этоформа обучения, которая создает условия для восхождения каждого участника к новому знанию и новому опыту путем

коллективного открытия. Целью педагогической технологии мастерских является не прямая передача информации, а совместный поиск знаний.

Задача педагога (мастера) не только передать знания и умения учащимся, но и создать алгоритма действий творческого процесса.

Основные положения технологии можно описать в виде следующих правил:

- 1. Мастер создаёт атмосферу открытости, доброжелательности, сотворчества в общении.
- 2. Он работает вместе с детьми, мастер равен ученику в поиске знания.
- 3. Мастер не торопится давать ответы на поставленные вопросы.
- 4. Важную информацию он подаёт малыми дозами, если обнаруживает потребность в ней у учащихся.
- 5. Исключает официальное оценивание работы учащегося (не выставляет отметок в журнал, не ругает, не хвалит), но через социализацию, афиширование работ даёт возможность появления самооценки учащегося, её изменения, самокоррекции.

Формыобучения (организации образовательного процесса): коллективная, групповая, парная, индивидуальная.

Виды обучения (формы организации учебного занятия): практические занятия.

Методы обучения: словесные, наглядные (показ видеоматериалов, иллюстраций, показ педагогом приемов исполнения, наблюдение), практические (тренировочные упражнения, самостоятельная графическая работа), проблемная лекция, объяснительно-иллюстративный.

Использование на занятиях и при проведении аттестации методов технологии «Создание ситуации успеха учащегося» - авансирование успешного результата, внесение мотива. Апробация методов критического мышления, которые позволят учащимся повысить интерес к изучаемому материалу, к самому процессу обучения, будут формировать умение работать в сотрудничестве с другими, развивать коммуникативные навыки с использованием следующим УМК:

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Для успешной работы по предлагаемой программе необходимы следующие условия:

- 1. кадровые учебный процесс должны организовывать квалифицированные педагоги, имеющие среднее специальное или высшее специальное образование и опыт работы в области проектирования, раскроя и изготовления одежды, а также, стаж педагогической деятельности в области дополнительного образования детей.
- 2. материально технические:
 - каждого учащегося необходимо обеспечить рабочим столом размером не менее 600мм x 1400 мм;
 - для группы учащихся предусмотреть возможность пользоваться раскройным столом с размерами не менее 3000 мм x 1500 мм
 - в мастерской необходимо оборудовать кабину для переодевания и зону для проведения примерок, оборудованную зеркалами;
 - для коррекции дефектов конструирования необходимо обеспечить наличие манекена (минимум один);
 - для снятия значений размерных признаков и определения типа осанки, положения корпуса необходимо наличие медицинского ростомера.
- 3. требования к учащимся каждый учащийся должен иметь набор следующих инструментов:
 - сантиметр;
 - линейку, треугольник с прямым углом и катетом около 25 30см;

- набор лекал чертежных;
- кальку и милиметровую бумагу в рулоне (для одного человека достаточно 2 п.м.);
- макетную ткань (бязь, «карманная» светлых тонов); ножницы для бумаги и ткани N 7 10.
- материалы для изготовления изделия.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

Для педагога:

- 1. Савостицкий Н.А., Амирова Э.К., Материаловедение швейного производства / серия «Учебники, учебные пособия» Ростов на Дону, 2002 г.
- 2. Труханова А.Т. Основы технологии швейного производства. Учебник для профессиональных учебных заведений. 3-е изд. Москва. «Академия», 2001.
- 3. Франц В.Я., Исаев В.В. Швейная машина: Иллюстрированное пособие. 2-е изд. Москва: Легпромбытиздат, 1986. 184 с., ил.

Для учащихся и родителей:

1. Единый метод конструирования одежды с втачными рукавами для девочек, изготавливаемой по индивидуальным заказам. Москва. 1980

Электронный ресурс:

1. Творческий проект. Косплей в России.

https://педпроект.рф/wp-

content/uploads/2022/02/%D0%A2%D0%B2%D0%BE%D1%80%D1%87%D0%B5%D1%81%D 0%BA%D0%B8%D0%B9-

%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B5%D0%BA%D1%82.pdf?ysclid=l7m4v6xngn450471646

КОМПЕТЕНТНОСТНЫЙ КОМПОНЕНТ

ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «КОСПЛЕЙ - МАСТЕРСКАЯ»

(реализуется за счет средств физических и юридических лиц)

Пояснительная записка.

Для формирования ключевых компетентностей учащихся необходимо создание конструктивных образовательных условий, направленных на развитие способностей творческого самовыражения, мотивации, достижения успеха и саморазвития учащихся. Профессиональные, деловые контакты, межличностные взаимодействия требуют от современного человека умения анализировать, сравнивать, практически решать встающие перед ними жизненные и профессиональные проблемы. Общество нуждается во всесторонне грамотных людях, свободно владеющих навыками устной и письменной речи, имеющих свою точку зрения и умеющих её аргументировать. Это касается и каждого учащегося ТО «Школы изобразительного искусства и дизайна». Проблема культурного общения учащихся — одна из самых важных сегодня в организации социальной учебной среды. Ведь именно коммуникативная компетентность начнёт играть основополагающую роль, помогая в профессиональной подготовке и трудовой деятельности.

Поэтому возникла необходимость введения компетентностного компонента данных программ, как основы реализации компетентностного подхода за рамками учебного процесса. Он акцентирует внимание на результате образования, как способности учащегося действовать в различных проблемных ситуациях, т.е. его готовности использовать усвоенные знания, учебные умения и навыки, а также способы деятельности в жизни для решения практических задач. Основанием для разработки компетентностного компонента программы «Коспелей - мастерская» является расширение её содержания, используемых педагогических методов, разнообразных форм организации деятельности учащихся, посредством проведения дополнительно — развивающих мероприятий за рамками часов учебной деятельности.

Развитие коммуникативной компетентности помогает обучающимся и в межличностном общении: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; реализовать возрастную потребность во внеурочном неформальном общении; содействует сплочению детского коллектива в результате совместных действий.

Коммуникативная компетентность направлена на формирование уверенности в себе, позиционирование своей личности как творческой индивидуальности, умеющей быть успешной в разных сферах общественной жизни.

Цель компетентностного компонента: совершенствовать коммуникативную компетентность учащихся через участие в досугово-развивающих мероприятиях.

Задачи:

- 1. Способствовать формированию культуры слушания, культуры говорения и эмоциональной культуры учащихся через непосредственное участие в конкурсах, связанных с умением написать эссе к творческому продукту, встречах с представителями творческих профессий и т.д.
 - 2. Формировать умения мыслить нестандартно, ярко, отстаивая собственную точку зрения через тематические дискуссии.

3. Способствовать созданию ситуации успеха в творческой деятельности вне занятий, возможность каждому ребёнку за период обучения проявить себя в разных аспектах коммуникативной направленности, от работы над созданием эскиза костюма до участия в конкурсах.

Ожидаемый результат

Учащиеся по программе «Коспелей - мастерская» имеют сформированную коммуникативную компетентность через участие в дополнительно-развивающих мероприятиях. Реализация данного компонента программы поможет учащимся:

- свободно владеть возможностями языка, презентовать свой творческий продукт, защищать его и совершенствовать опыт публичного выступления;
- совершенствовать культуру говорения и эмоциональную культуру через участие в конкурсах, связанных с умением написать эссе к творческому продукту;
- иметь собственную точку зрения и аргументировать ёё в беседе, диалоге, дискуссии;
- толерантно относиться к окружающим людям, используя средства языкового общения, взаимодействовать с коллективом в разных ситуациях.

Основная часть

Формирование гармоничной личности учащегося, его духовно-нравственной сферы в рамках компетентностного компонента идет одновременно с образовательным процессом и дополнительно-развивающими, воспитательными мероприятиями, направленными на развитие коммуникативной компетентности.

Коммуникативная компетентность учащихся понимается как «готовность и способность осознанно, уважительно и доброжелательно относиться к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; в готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания» и совершенствуется через проведение мероприятий.

Программа мероприятий

Мероприятия (форма проведения)	Дата проведения
	(месяц)
Диспут «Косплей – хобби или ремесло?».	Сентябрь
Арт - лекция «Косплей в России».	Октябрь
Творческая гостиная «Жил-был косплеер один»	Ноябрь
Мастер-класс «Новогодний арт-дизайн»	Декабрь
Экскурсия в ТКЦ «Братск – АРТ» (костюмерные мастерские)	Январь
Практикум подготовки к косплей фестивалю	Февраль
Отборочный тур компетентностной олимпиады Дворца. Мини-олимпиада "Моя ступенька к успеху"	Март
Практикум подготовки к косплей фестивалю	Апрель
Творческая гостиная «Косплей для меня». Учимся отстаивать и аргументировать свою точку зрения.	Май

Арт-лекция

Лекция с элементами «арт» — это новый подход к образованию, включающий в себя скелет и форму лекции с новыми способами подачи материала, заимствованными у «арт-

педагогики». «Арт-лекция» рассчитана на создание новых позитивных переживаний, рождение креативных потребностей и способов их удовлетворения, на основе чего формируется устойчивая система пониманий, умений и навыков.

Тренинг, практикум

Метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков, а также социальных установок.

Вернисаж с проведением экскурсий

Вернисаж - это торжественное открытие выставки, которое может включать в себя ряд коммуникативных компонентов: проведение учащимися экскурсий для гостей выставки, чтение стихотворений по теме, различные словесные игры, в которых дети смогут развивать свои языковые способности, встреча с интересными людьми (умение слушать и задавать вопросы) и т.д.

Творческие гостиные, творческие встречи

Художественно — просветительская работа оказывает плодотворное влияние на формирование коммуникативной компетентности учащихся. Мероприятия включают в себя встречи с интересными людьми (поэтами, художниками, архитекторами, дизайнерами), тематические гостиные, где учащиеся могут выступать в качестве ведущих, рассказчиков, а так же в качестве слушателей, вести дискуссии и диалоги. Возможны библиотечные гостиные, воспитывающие интерес к чтению книг, расширяющие кругозор учащихся в области литературы разных направлений.

Словесный диспут

Организованный устный спор на заданную тему. В процессе спора возникают разнообразные точки зрения на одну тему. Тема должна быть интересная и значимая для группы.

Педагогический контроль

Мониторинг сформированности развития коммуникативной компетентности учащихся состоит из тестирования «Самооценка коммуникативного развития» в начале и в конце учебного года, затем проводится оценка коммуникативных компетенций как один из критериев защиты творческого продукта во время тематического контроля в течение учебного года по программе «Коспелей - мастерская». Главным показателем степени сформированности коммуникативной компетентности учащегося является промежуточная аттестация: защита творческого продукта или портфолио, в которую включен критерий «Сформированная коммуникативная компетентность» как непременное условие успешной аттестации.

Применение вышеуказанной системы контроля позволяет вносить коррективы в процесс развития коммуникативных компетенций, подходить дифференцированно к подбору методов и форм работы, учитывать индивидуальные характеристики каждого учащегося.

No	Ф.И.	Уровень	Уровень	Уровень	Общий	Уровень
	уч-	художественных	творческого	коммуникативной	балл	освоения
	СЯ	способностей	мышления	компетентности		темы

Критерии:

- 1. Уверенно держится перед аудиторией. (от 1 до 3 баллов)
- 2. Эмоциональность речи. (от 1 до 3 баллов)
- 3. Умение самостоятельно выстроить речь для выступления. (от 1 до 3 баллов)
- 4. Использование специальной терминологии. (от 1 до 3 баллов)
- 5. Умение отвечать на вопросы. (от 1 до 3 баллов)

Высокий уровень (11-15 баллов)

Средний уровень (6-10 балла)

Низкий уровень (5 и меньше балла)

Оценочные материалы:

Тест «Самооценка коммуникативного развития». Вопросы теста помогают определить: хорошим ли собеседником является ребёнок, умеет ли поддерживать разговор, знает ли правила вежливого общения, испытывает боязнь перед выступлением.

Педагог проводит диагностику в начале и в конце учебного года в виде анкетирования совместно с педагогом-психологом на основе характеристик коммуникативной компетенции учащихся.

Результаты диагностики используются педагогом для корректировки дальнейшей практической работы с учащимися.

Методические материалы

Педагогом могут быть использованы следующие приемы и методы:

- объяснительно иллюстративный, он способствует правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации с помощью беседы, демонстрации наглядного материала и технических средств,
- репродуктивный метод, он направлен на формирование умений и навыков посредством выполнения практических упражнений,
- методы и приёмы технологии создания ситуации успеха: авансирование успешного результата, скрытое инструктирование в способах и формах совершения деятельности, высокая оценка детали, мобилизацию активности.

Условия реализации компетентностного компонента

- учебный кабинет, оборудованный мебелью в соответствии с возрастом обучающихся (столами и стульями, мольбертами)
- в рабочей зоне педагога должна быть ноутбук, проектор, экран для демонстрации, учебная доска с магнитами.

Анкета уровня развития коммуникативных способностей

(По методике В.В.Синявского и Б.А.Федоришина)

- 1. Много ли у вас друзей?
- 2. Долго ли вас беспокоит чувство обиды, причиненной вам кем-то из ваших товарищей?
- 3. Есть ли у вас стремление к установлению новых знакомств с различными людьми?
- 4. В ерно ли, что вам приятнее и проще проводить время за чтением книг или за какимлибо другим занятием, чем общаясь с людьми?
- Легко ли вы устанавливаете контакты с людьми, которые значительно старше вас по возрасту?
- Трудно ли вам включаться в новые компании?
- 7. Легко ли вам удается устанавливать контакты с незнакомыми людьми?
- 8. Легко ли вы осваиваетесь в новом коллективе?
- Стремитесь ли вы при удобном случае познакомиться и побеседовать с новым человеком?
- 10. Раздражают ли вас окружающие люди и хочется ли вам побыть одному?
- 11. Нравится ли вам постоянно находиться среди людей?
- 12. И спытываете ли вы чувство затруднения, неудобства или стеснения, если приходится проявлять инициативу, чтобы познакомиться с новым человеком?
- 13. Любит е ли вы участвовать в коллективных играх?
- 14. Правда ли, что вы чувствует е себя неуверенно среди малознакомых вам людей?
- 15. Полагаете ли вы, что вам не представляет особого труда внести оживление в малознакомую для вас компанию?
- 16. Стремитесь ли вы ограничить круг своих знакомых небольшим количеством людей?
- 17. Чувст вуете ли вы себя непринужденно, попав в незнакомую компанию?
- 18. Правда ли, что вы не чувствуете себя достаточно уверенным и спокойным, когда приходится говорить что-либо большой группе людей?
- 19. В ерно ли, что у вас много друзей?
- 20. Часто ли вы смущаетесь, чувствуете неловкость при общении с малознакомыми людьми?

ИНСТРУКЦИЯ.

Ответьте на все вопросы анкеты, не пропуская ни одного. Ответы могут быть только утвердительными (да) или отрицательными (нет).

Каждый угвердительный ответ на нечетные вопросы и отрицательный на четные оценивается в 1 балл. Подсчитайте общий результат.

Если вы набрали менее 10 баллов, уровень развития у вас коммуникативных способностей низкий. Вы скорее всего замкнутый, необщительный человек, с трудом знакомитесь с людьми и не стремитесь к этому; 10—13 баллов — средний уровень; 14 баллов и более — высокий. В таком случае для вас одна из радостей в жизни — общение, окружающие ценят в вас энергию, способность вести диалог и открытость.