

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

РАССМОТРЕНО:

Заседание МС

МАУ ДО «ДТДиМ» МО г. Братска

Протокол № 13

от «03» июня 2024 г.

Председатель МС,

зам. директора по НМР

Половинко Н.Н.

\_\_\_\_\_

УТВЕРЖДЕНО:

Приказ № \_\_\_\_\_

от «\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

Директор МАУ ДО «ДТДиМ» МО г.

Братска

Мельник О.В. \_\_\_\_\_

МП

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН»  
(вариативная)**

Направленность: художественная

Срок реализации – 1 год для каждого возраста

Возраст учащихся

1 вариант – 6-7 лет

2 вариант – 7-8 лет

Уровень – стартовый

Автор-разработчик:

педагоги дополнительного образования

Мутьева Е.А.

Ковалевич О.В.

Братск, 2024

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеразвивающая программа «Введение в дизайн» разработана на основе 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).

**Направленность программы** художественная.

**Уровень** стартовый. Предполагает знакомство с основами изобразительного искусства, видами народного художественного творчества, проектной деятельностью. Учащиеся учатся работать с разными художественными материалами (акварель, гуашь, карандаши, маркеры, восковые мелки). Учатся воплощать свои фантазии в творческих работах.

В включено формирование предпосылок функциональной грамотности, а именно креативного мышления как способность к переработке идей для получения оригинальных, нестандартных решений при создании художественных образов. В программу включены задания на формирование основ креативного мышления.

В рамках программы осуществляется ознакомление с государственной символикой через определенные виды изобразительного искусства. В качестве основных обучающих методов при изучении государственной символики используются с учетом возрастных особенностей учащихся объяснительно-иллюстративные (рассказ), игровые технологии.

**Актуальность и педагогическая целесообразность.** Направление «дизайн» одно из самых востребованных в современном мире. Современный уровень развития производства не мыслим без художественного проектирования, обеспечивающего не только высокую технологичность, но и эстетику внешнего вида предметов, материальных объектов окружающей человека среды, т.е. её дизайн.

Программа «Введение в дизайн» является начальным этапом в изучении художественного проектирования и основ дизайна, предполагает изучение учащимися предмета и способствует формированию у них элементарных умений и навыков в этой области. На первом году обучения происходит знакомство учащихся с азами композиционной, изобразительной грамотности, с доступными для данного возраста художественными материалами и инструментами, на втором году процесс обучения усложняется, они учатся лепить из глины и расписывать объемные фигуры, знакомятся с акварелью и осваивают техники работы с ней, так же осваивают технологию папье – маше: создают элементы дизайнерского костюма (колпак, маска) с помощью проекта и используют её в создании дизайнерской творческой работы, несколько занятий отведено на краеведение в качестве изучения особенности архитектуры нашего города. При освоении программы у учащихся формируется проектное мышление, положительная мотивация к изучению изобразительного искусства и дизайна.

**Отличительная особенность** программы в том, что проектная деятельность учащихся будет тематически связана с русским народным творчеством. Народное искусство образно, красочно, доступно детскому восприятию, так как несёт в себе понятное детям содержание, которое в простых, лаконичных формах раскрывает красоту окружающего мира. Декоративно-прикладное искусство является одним из факторов гармонического развития личности. Посредством общения с народным искусством происходит обогащение души ребенка, прививается любовь к своему краю.

Дополнительной общеразвивающей программой «Введение в дизайн» предусмотрено ознакомление детей с профессиями, связанными с народным творчеством России.

**Адресат программы**

На программу зачисляются учащиеся 6-8 лет, прошедшие обучение по программе «Юный художник» и дети, желающие заниматься изобразительным искусством, не зависимо от их способностей. Зачисление детей осуществляется на основании письменного заявления от

родителей. В программе предусмотрен добор учащихся в течение учебного года на любой из вариантов обучения, не зависимо от их способностей.

**Возрастные и индивидуальные характеристики и особенности детей 6-8 лет:** Дошкольный возраст является периодом интенсивного формирования психики ребенка. Качественные изменения личности ребенка происходят благодаря многим факторам: речи и общению ребенка со сверстниками и взрослыми, различными формами познания и благодаря включению в различные виды деятельности (игровые, творческие, бытовые и др.). Воображение и фантазия у ребенка активно развиваются, игровые формы общения ребенка приобретают смысловое значение. К концу дошкольного возраста появляется способность вычленять форму объекта, анализировать его размеры. Ведущей формой психики в это время становится представление, которое развивается в различных видах игровой и продуктивной деятельности (рисование, лепка, конструирование, ролевые, сюжетные игры).

Быстро развиваются такие формы психики, как воображение, образная память и наглядно-образное мышление. В этот возрастной период активно проявляются гендерные особенности, возрастает самостоятельность и самооценка. Взаимоотношения со сверстниками, родителями, взрослыми, социализируются, приобретают более стабильный характер. Ребенок активно тянется к различным инструментам, старается не только скопировать у взрослых приемы работы инструментом (в соответствии с возрастными возможностями), но и изобрести свои, уникальные способы применения инструментов. Познание детьми различных свойств и связи вещей происходит в процессе оперирования образами этих вещей.

**Программа включает в себя 3 содержательных модуля:**

**1. Изограмота** - этот модуль знакомит учащихся с миром естественных природных и искусственно созданных человеком форм, с различными народными художественными промыслами, с новыми способами работы, с неизвестными материалами, с азами перспективы (ближе – дальше, приём загоразивания), связанными с использованием плоского изображения на листе.

**2. Композиция** - этот модуль посвящен созданию творческих графических композиций, развивающих воображение и фантазию детей. Задание выполняется разнообразными графическими материалами: графитным карандашом, цветными карандашами, мелками, фломастерами, тушью. Каждый материал имеет свою выразительно-изобразительную специфику, свои изобразительные возможности, с которыми дети знакомятся на занятии. Загадочный мир линий, силуэтов, графических фактур поможет маленьким художникам воплотить свои творческие замыслы.

**3. Проектирование** - этот модуль является обобщающим, основным модулем, вбирающим в себя знания и навыки, полученные в ходе изучения двух первых модулей. В рамках этого модуля учащиеся получают свой первый опыт создания проекта.

Единицей учебного содержания является тема. Темой могут быть отдельные блоки модулей «изограмота» или «композиция», поскольку создание художественного проекта невозможно без этих специальных знаний, либо может быть «объект» для выполнения художественного проекта.

Каждая тема - «объект», в свою очередь, может содержать задания по цветоведению, перспективе, композиционным средствам изображения, а также термины и понятия, связанные с миром художественной культуры, с миром искусственно созданных человеком форм. Программой допускается варьирование «объектов». Выбор объектов, художественных материалов, средств и технологий для художественного проектирования производится с учётом возрастных особенностей учащихся. В процессе творческой деятельности учащимися создается так называемый «творческий продукт» - коллекция поделок, графических и живописных композиций, коллажей, плакатов, макетов, которая может быть оформлена в виде портфолио или творческой папки.

Основной *формой* обучения являются групповые занятия.

**Объем и сроки реализации программы.**

**Адресат программы. Программа является вариативной:**

1 вариант для учащихся 6-7 лет рассчитан на 1 год обучения 72 часа. Количество человек в группе - 15 человек. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа. Длительность учебного часа 45 минут с перерывом 10 минут.

2 вариант для учащихся 7-8 лет рассчитан на 1 год обучения 72 часа. Количество человек в группе - 12 человек. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 учебных часа. Длительность учебного часа 45 минут с перерывом 10 минут.

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.

Учащиеся по желанию могут продолжить обучение по дополнительной общеразвивающей программе базового уровня «Основы дизайна».

В программе «Введение в дизайн» предусмотрена возможность перехода на электронное обучение с применением дистанционных технологий в зависимости от эпидемиологической обстановки. Реализация программы в условиях дистанционного режима проводится с использованием платформы Сферум, электронных почт, электронных образовательных ресурсов по изучаемым темам.

**Цель:** Формирование потребности в творческой деятельности учащихся в области изобразительного творчества и художественного проектирования, приобщение их к наследию русского декоративно-прикладного искусства.

**Задачи:**

**Образовательные:**

- формировать умения и навыки изобразительной деятельности;
- правильно держать кисточку, карандаш, выполнять ими формообразующие движения;
- пользоваться изобразительными материалами (гуашевые и акварельные краски, цветные карандаши и т. д.);
- рисовать предмет по представлению;
- изображать предметы крупно, полностью используя лист бумаги;
- формировать умение создавать художественный проект с использованием полученных изобразительных навыков;
- формировать представления о народном художественном промысле и о достопримечательностях своего города.

**Развивающие:**

- развивать фантазию, память и художественное восприятие действительности.

**Воспитательные:**

- знакомство с национальными ценностями на основе исторических, этнографических и культурных традиций народного искусства в том числе через модуль воспитания;
- знакомство с профессиями, связанными с народным творчеством России.
- воспитание личных качеств (аккуратность, самостоятельность, усидчивость).

В основу программы положена авторская методика архитектурной школы-студии «Старт». Поскольку в основе архитектурного и дизайнерского творчества, лежит технология **художественного проекта**, то обучение дошкольников и первоклассников направлено на приобщение их к проектной деятельности посредством формирования у них специальных знаний, умений и навыков в ходе выполнения учебно-творческих заданий, предложенных педагогом.

Прежде, чем приступить к выполнению художественного проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с основными средствами и художественными материалами, с источниками идей, взятых либо из мира художественной культуры, либо из мира естественных природных форм, либо из мира искусственно созданных человеком форм. С помощью возникших в голове ассоциаций, которые возникают вследствие этого, учащиеся пытаются сформировать

свой собственный художественный образ, и в ходе освоения начал изобразительной грамоты и композиции визуализировать этот образ и, наконец, выполнить его в необходимом материале, реализовав таким способом свою идею, создать собственный «Творческий продукт».

В ходе учебного процесса обучения активно изучаются свойства разнообразных художественных материалов: гуаши, туши, бумаги. Из природных форм внимание фиксируется на рыбах и рептилиях. Образно-логическое мышление развивают короткие задания-тесты на дорисовывание заданной формы. Выполняются первые задания на использование средств композиции: симметрии, контрастов. Знакомство с миром художественной культуры начинается с народных промыслов. Выполняется творческий проект «Головной убор. Колпак», «Маска».

Недостаточность развития мелкой моторики рук и технических навыков компенсируется использованием эффективных и доступных для маленького ученика техник изображения: монотипии, кляксографии, печатания ладошками, и т.п. Кроме того, в процессе освоения навыков изобразительной грамотности и композиции при работе с дошкольниками акцент в обучении смещается на художественные материалы: цветные карандаши, фломастеры, гуашь, акварель, тушь, бумага, картон, пластилин и т.п. и на разнообразные способы работы с ними.

В модуль «Проектирование» в качестве объекта выбираются простые формы и хорошо знакомые воспитанникам материалы, например, бумага, пластилин. Учащиеся осваивают дополнительные приемы обогащения формы: врезки, подвески, вырезы, а также цветовые преобразования с помощью красок и цветной бумаги.

Помимо этого, на занятиях дети знакомятся с разными видами аппликации (вырезание, обрывание), с коллажем, с моделированием; со способами работы с бумагой (сгибанием, складыванием) - для создания рельефных и объёмных композиций. Некоторые задания по модулю «Проектирование» предполагают совместную художественную деятельность учащихся в группе.

А также с целью сохранения последовательности и цельности методической цепочки заданий, включающих не только простые, доступные маленькому ученику, но и более сложные задания, возможна техническая помощь взрослых, так как в этом возрасте дети не всегда могут физически самостоятельно реализовать полностью в материале свои идеи и проекты. Программой предусмотрено чередование индивидуальных и коллективных форм работы. Коллективное творчество помогает учащимся решать общие задачи, развивает чувство уверенности, взаимопонимания, помогает адаптироваться в коллективе, формирует культуру общения, развивает такие качества, как взаимопомощь и доверие.

## ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА «Практика использования современных образовательных технологий» Технология художественного проекта

Метод, прием	Цель использования	Описание действий педагога	Раздел программы
Метод художественного проекта	Дать возможность обучающимся самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей.	Дает задания на приобретение знаний в процессе решения практических заданий, направленных на исследование заданного объекта темы. Использует различные приемы на развитие воображения, начальных приемов исследовательской деятельности коммуникативности. Педагог отрабатывает технологию через «5П». от поиска до презентации проекта.	Основной метод просматривается во всех практически темах программ. Специальные упражнения на развитие нужных навыков. Реализация творческих проектов.
Объяснительно –	Способствовать	Беседа, лекция, демонстрация	Системно

иллюстративный метод	правильной организации восприятия и первичного осмысления учащимися новой информации	наглядного материала. Прежде, чем приступить к выполнению художественного проекта, необходимо, в первую очередь, познакомить учащихся с основными средствами и художественными материалами, с источниками идей, взятых либо из мира художественной культуры, либо из мира естественных природных форм, либо из мира искусственно созданных человеком форм.	реализуется в течение учебного года во время изучения новой темы во всех разделах программы.
Метод ассоциаций	Помогать в развитии идей, концепций, в поиске новых идей при создании	Использование различных приемов на построение цепочек ассоциаций, цветков ассоциаций. Найди лишнее в ряде ассоциаций и объясни почему. Задания позволяют замотивировать детей на дальнейшую работу. Можно использовать на этапе закрепления материала. Педагог формирует устойчивые связи понятий у детей.	На этапе мотивации, основном, для формулирования темы и цели на занятие, в процессе закрепления изученного материала.
Метод «Применение объектов по их не прямому назначению для изобретения новых творческих работ»	Научить детей применять объекты и предметы по их не прямому назначению, при этом создавая творческие работы.	Педагог подбирает упражнения по использованию необычных объектов в творческих работах (макароны, конфеты и др.) Помогает развивать фантазию и изобретательность.	Упражнения на развитие творческих способностей в течении учебного года.
Самопрезентация. Метод погружения.	Развитие умения представить свой творческий продукт, держаться уверенно перед аудиторией	Погружает учащихся и создает ситуацию успеха при показе и презентации творческого продукта проекта. Слушает. Задаёт вопросы. Оценивает усилия учащихся, креативность мышления, качество работы по выбранному направлению.	Представление творческого проекта, как заключительного этапа над его реализацией.

### **Алгоритм организации учебного занятия:**

1. Мотивационно-организационный этап (педагог настраивает учащихся на занятие, мотивирует на рабочий настрой, подводит к формулированию темы занятия разными способами).
2. Операционно-деятельностный этап (основной этап занятия: формирование новых знаний, умений, компетентностей / обобщение и/или закрепление формируемых навыков).
3. Рефлексивно-оценочный этап (подведение итогов занятия, рефлексия).

**Формы** обучения (организации образовательного процесса): коллективная, групповая, парная, индивидуальная.

**Виды обучения** (формы организации учебного занятия): практическое занятие, мастер-класс, выставка, игра-путешествие, экскурсия.

**Требования к учащимся:** учащиеся должны посещать учебные занятия согласно утвержденному расписанию в полном объеме. Выполнять практические задания, упражнения.

Для создания ситуации успеха учащегося использую технологию создания ситуации успеха и методы, приемы, с помощью которых она реализуется.

Технологически создание любого типа ситуации успеха состоит из последовательности следующих операций

<b>Операция</b>	<b>Назначение</b>	<b>Речевая парадигма</b>
Снятие страха	Помогает преодолеть неуверенность в собственных силах, робость, боязнь самого дела и оценки окружающих	«Мы все пробуем и ищем, только так может что-то получиться». «Люди учатся на своих ошибках и находят другие способы решения». «Контрольная работа довольно легкая, материал мы с вами проходили».
Авансирование успешного результата	Помогает учителю выразить свою твердую убежденность в том, что его ученик обязательно справится с поставленной задачей. Это, в свою очередь, внушает ребенку уверенность в своих силы и возможности	«У вас обязательно получится...» «Я даже не сомневаюсь в успешном результате».
Скрытое инструктирование ребенка в способах и формах совершения деятельности	Помогает ребенку избежать поражения. Достигается путем намека, пожелания.	«Возможно, лучше всего начать с...» «Выполняя работу, не забудьте о...»
Внесение мотива	Показывает ребенку ради чего, ради кого совершается эта деятельность и кому будет хорошо после выполнения.	«Без твоей помощи твоим товарищам не справиться...»
Персональная исключительность	Обозначает важность усилий ребенка в предстоящей или совершаемой деятельности.	«Только ты и мог бы...» «Только тебе я и могу доверить...» «Ни к кому, кроме тебя, я не могу обратиться с этой просьбой...»
Мобилизация активности или педагогическое внушение.	Побуждает к выполнению конкретных действий.	«Нам уже не терпится начать работу...» «Так хочется поскорее увидеть...»
Высокая оценка детали.	Помогает эмоционально пережить успех не результата в целом, а какой-то его отдельной детали.	«Тебе особенно удалось то объяснение». «Больше всего мне в твоей работе понравилось...» «Наивысшей похвалы заслуживает эта часть твоей работы».

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Поскольку теоретическими понятиями учащиеся овладевают в процессе выполнения практических заданий, осваивая и закрепляя при этом умения и навыки работы с художественными средствами изображения и материалами, то часы, отпущенные отдельно на теорию и практику, в учебно-тематическом плане не выделяются. А вместо этого выделены часы на освоение модулей: изограмоты, композиции и художественного проектирования, которые являются составляющими традиционного художественного образования, и по которым отслеживается уровень полученных художественных знаний, умений и навыков.

№ п/п	Название темы	Количество часов					Форма промежуточной аттестации / контроля
		Всего часов	Изограмота	Композиция	Проектирование	при дистанц. обучении	
<b>1 вариант для учащихся 6-7 лет</b>							
	Организационная работа по набору учебных групп	<b>4</b>	-	-	4	<b>4</b>	
	Вводное занятие. Входящий контроль.	<b>1</b>	-	1	-	<b>1</b>	Творческое задание
1	Объект «Листья».	<b>5</b>	2	3	-	<b>5</b>	
2	Объект «Лес».	<b>2</b>	1	1	-	<b>2</b>	
3	Объект «Рыбы и рептилии».	<b>6</b>	2	4	-	<b>6</b>	
4	Ассоциации. Образ из заданных линий	<b>2</b>	0,5	1,5	-	<b>2</b>	
5	Ассоциации. Образ из пятна. Образ из отпечатков ладоней	<b>4</b>	0,5	3,5	-	<b>4</b>	
6	Объект «Головной убор»	<b>10</b>	0,5	2,5	7	<b>10</b>	Тематический контроль: устная презентация
7	Объект «Сказочная буква»	<b>6</b>	2	3	1	<b>6</b>	
8	Статичная и динамичная композиция	<b>2</b>	0,5	1,5	-	<b>2</b>	
9	Контраст. Симметрия. Коллаж	<b>2</b>	0,5	1,5	-	<b>2</b>	
10	Объект «Маска-перевёртыш»	<b>4</b>	0,5	3,5	-	<b>4</b>	
11	Объект «Макет по мотивам народной игрушки»	<b>6</b>	0,5	2,5	3	<b>6</b>	Тематический контроль: устная презентация
12	Объект «Плакат по мотивам народной игрушки»	<b>6</b>	0,5	3,5	2	<b>6</b>	
13	Объект «Город для всех»	<b>10</b>	2	-	8	<b>10</b>	
	Промежуточная аттестация	<b>2</b>	-	-	2	<b>2</b>	Творческое задание



	ИТОГО:	<b>72</b>	13	32	27	<b>72</b>	
<b>2 вариант для учащихся 7-8 лет</b>							
	Вводное занятие.	<b>2</b>	0,5	1,5	-	<b>2</b>	
1	Объект «Осень».	<b>6</b>	4	2	-	<b>6</b>	
2	Объект «Лес».	<b>2</b>	0,5	1,5	-	<b>2</b>	
3	Объект « Улитка».	<b>10</b>	2	8	-	<b>10</b>	
4	Объект «Сказочная дерево»	<b>4</b>	0,5	3,5	-	<b>4</b>	
5	Объект «Сказочная маска».	<b>12</b>	0,5	1,5	10	<b>12</b>	Тематический контроль: устная презентация
6	Ассоциации. Образ из отпечатков ладоней	<b>4</b>	0,5	3,5	-	<b>4</b>	
7	Объект «Народная глиняная игрушка». <i>Лепка из глины</i>	<b>12</b>	1,5	2,5	8	<b>12</b>	Тематический контроль: устная презентация
8	Объект «Дом игрушки».	<b>8</b>	2	-	6	<b>8</b>	
9	Объект «Город Братск». <i>Барельеф</i>	<b>10</b>	2	-	8	<b>10</b>	
	Промежуточная аттестация	<b>2</b>	-	-	2	<b>2</b>	Творческое задание
	ИТОГО:	<b>72</b>	14	24	29	<b>72</b>	

**Календарный учебный график 1 варианта для учащихся 6-7 лет**

Темы/ месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Набор групп	4								
Вводное занятие	1								
Объект «Листья».	3	2							
Объект «Лес».		2							
Объект «Рыбы и рептилии».		6							
Ассоциации. Образ из заданных линий			2						
Ассоциации. Образ из пятна. Образ из отпечатков ладоней			4						
Объект «Головной убор»			2	8					
Объект «Сказочная буква»					6				
Статичная и динамичная композиция						2			

Контраст. Симметрия. Коллаж						2			
Объект «Маска-перевёртыш»						4			
Объект «Макет по мотивам народной игрушки»							6		
Объект «Плакат по мотивам народной игрушки»							2	4	
Объект «Город для всех»								6	4
Промежуточная аттестация									2
Всего	8	10	8	8	6	8	8	10	6

### Календарный учебный график 2 вариант для учащихся 7-8 лет

Темы/ месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие.	2								
Объект «Осень».	6								
Объект «Лес».		2							
Объект « Улитка».		8	2						
Объект «Сказочная дерево»			4						
Объект «Сказочная маска». Макет			2	8	2				
Ассоциации. Образ из отпечатков ладоней					4				
Объект «Народная глиняная игрушка».						8	4		
Объект «Дом игрушки». <i>Макет</i>							4	4	
Объект «Город Братск».								6	4
<b>Промежуточная аттестация</b>									2
Всего	8	10	8	8	6	8	8	10	6

### СОДЕРЖАНИЕ

#### 1 вариант для учащихся 6-7 лет

Организационная работа по набору учебных групп – 4 ч.

Вводное занятие – 1 ч.

Знакомство с профессией художник.

Понятие о программе «Введение в дизайн». Техника безопасного поведения на занятиях.

Входящий контроль – выполнение творческого задания.

**Тема 1. Объект «Листья» - 5 часов**

Гуашь. Печать листьями. Образ из отпечатков листьев

*Изограмма – 2ч.*

Изучение формы и строения листа. Знакомство со свойствами гуаши.

Изучение приёма печати листьями. Освоение приёма печатанья листьями.

Создание композиции из отпечатков листьев.

*Композиция– 3ч.*

Создание образа из отпечатков листьев.

**Тема 2. Объект «Лес» - 2 ч.**

Тушь, перо. Кляксография

*Изограмма- 1 ч.*

Изучение свойств туши и приёмов работы с ней. Знакомство с различными линиями. Способы работы чертёжными и плакатными перьями.

*Композиция– 1 ч.*

Знакомство с техникой аппликации. Свойства бумаги и различные приёмы работы с ней (с помощью ножниц, обрывание). Комбинирование аппликации и графической техники тушью и пером. Создание творческой работы на тему «дерево», «лес» с дорисовыванием необходимых деталей тушью и пером.

**Тема 3. Объект «Рыбы и рептилии» - 6 ч.**

Форма, окраска. Фантазия

*Изограмма – 2 ч.*

Изучение формы и строения рыб и черепах. Исследование строения рыб снаружи и изнутри. Новый способ работы со знакомым материалом (гуашь и деревянные палочки). Эскизы с натуры рыб

*Композиция – 4 ч.*

Сочинение собственной фантастической рыбы. Использование эффекта рентгеновского просвечивания. Связи внешнего и внутреннего строения рыб.

Использование линии и пятна в композиции. Заполнение формы простейшими графическими фактурами.

**Тема 4. Ассоциации. Образ из заданных линий- 2 ч.**

*Изограмма – 0,5 ч.*

Изучение техники работы с цветными карандашами, маркерами, фломастерами.

Способы работы с ними

*Композиция – 1,5 ч.*

Создание узнаваемых образов из заданных линий

Развитие образно-логического мышления

**Тема 5. Ассоциации. Образ из пятна. Образ из отпечатков ладоней – 4 ч.**

*Изограмма – 0,5 ч.*

Изучение новой техники печатанья ладошками.

*Композиция- 3,5 ч.*

Домысливание и дорисовывание. Создание узнаваемых образов из отпечатков ладоней. Развитие образно-логического мышления

**Тема 6. Объект «Головной убор» - 10 ч.**

*Изограмма – 0,5 ч.*

Знакомство с методом художественного проектирования.

Исследование формы конуса и похожих на него объектов методом проектирования и использования её для создания других объектов.

Изучение исторических головных уборов, похожих на колпак.

*Композиция – 2,5 ч.*

Упражнения на преобразование формы конуса в различные объекты: животных, птиц, предметы, архитектурные сооружения и т.д.

*Проектирование – 5 ч.*

Использование метода проектирования для создания из бумаги объёмных предметов. Изучение способов обогащения знакомой формы за счёт дополнительных приёмов: врезок, подвесок, вырезок, красок, цветной бумаги. Создание объёмной модели колпака.

*Тематический контроль – 2 ч.*

#### **Тема 7. Объект «Сказочная буква» - 6 ч.**

*Изограмма – 2ч.*

Изучение всех видов линий. Упражнения на координацию рук. Работа двумя руками одновременно. Задание «непрерывная линия», изучение и изображение всех видов линий.

*Композиция – 3 ч.*

Знакомство с художественным шрифтом. Создание сказочной буквы с использованием графических фактур по мотивам русских народных сказок.

*Проектирование – 1 ч.*

Использование метода проектирования при занятии по конструированию сказочной буквы в смешанной технике (аппликация, дорисовывание) с использованием различного характера линий и пятен.

#### **Тема 8. Статичная и динамичная композиция – 2 ч.**

*Изограмма – 0,5*

Печатание штампами

*Композиция – 1,5ч.*

Изучение азов композиционной грамотности (движение, покой) в композиции

Создание динамичной и статичной композиции с использованием метода печати штампами

#### **Тема 9. Контраст. Симметрия. Коллаж - 2ч.**

*Изограмма – 0,5*

Изучение азов композиционной грамотности. Контраст. Симметрия. Основы цветоведения (тёплое, холодное, контрасты и нюансы цвета)

*Композиция – 1,5ч*

Изучение техники коллажа.

Использование композиционного приёма симметрии или контраста в работе над коллажом.

#### **Тема 10. Объект «Маска-перевёртыш» - 4 ч.**

*Изограмма – 0,5 ч.*

Знакомство с искусством оптических иллюзий

*Композиция – 3,5 ч.*

Создание графической композиции «Маска» с использованием эффекта оптической иллюзии

#### **Тема 11. Объект «Макет по мотивам русской народной игрушки»- 6 ч.**

*Изограмма – 0,5 ч.*

Изучение русского народного промысла (по выбору педагога).

Знакомство с произведениями русских народных мастеров.

Знакомство с профессией резчик по дереву. Мастер росписи матрешек.

*Композиция – 2,5 ч.*

Изучение формы, узоров и декора русской народной игрушки.

Использование в работе над рисунком ткани узоров и декора игрушек.

Создание графической композиции по мотивам русской народной игрушки .

*Проектирование – 2 ч.*

Знакомство со способами макетирования как части метода по проектированию из бумаги.

Создание бумажных объёмных макетов игрушек по мотивам русской народной игрушки «на врезках»

*Тематический контроль – 1 ч.*

#### **Тема 12. Объект «Плакат по мотивам русской народной игрушки – 6 ч.**

*Изограмма – 0,5 ч.*

Изучение русского народного промысла (по выбору педагога).

Знакомство с произведениями народных мастеров.

*Композиция – 3,5 ч.*

Изучение формы, узоров и декора русской народной игрушки.

Использование в работе рисунок узоров и декора игрушек.

*Проектирование – 2 ч.*

Изучение понятия плаката. Реализация идеи - выполнение плаката с использованием особенностей узора и декора русской народной игрушки, соединяя плоскостное и полуобъемное изображение по методу проектирования.

**Тема 13. Объект «Город для всех» - 10 ч.**

Барельеф

*Изограмма – 2 ч.*

Беседа о назначении архитектурных деталей (колонн, арок, окон, портиков и т.д.).

Знакомство с профессией архитектор.

*Проектирование – 8 ч.*

Использование метода проектирования для создания из пластилина полуобъемных предметов. Знакомство с пластическими материалами (пластилин) и способы работы с ними. Выполнение плоских домиков в материале (пластилин) для какого-либо животного, птицы или сказочного персонажа. Выполнение в материале самого персонажа. Готовые пластинки-домики komponуются и крепятся к фону в один общий город-терем, в котором мирно живут герои сказок - «Город для всех»

**Заключительное занятие – 2 ч.**

*Промежуточная аттестация по результатам учебного года – 2 ч.*

Представление учащимися лучших творческих работ из 8 выполненных за учебный год по выбору (не менее трех) или презентация итоговой работы «Город для всех».

**2 вариант для учащихся 7-8 лет**

Вводное занятие – 2 ч.

Понятие о программе «Введение в дизайн». Техника безопасного поведения на занятиях. Выполнение творческой работы на тему: «Лето»

Знакомство с профессией художник пейзажист.

**Тема 1. Объект «Осень». - 6 часов**

*Натюрморт коллаж.*

*Изограмма – 4 ч.*

Знакомство со свойствами гуаши и техникой «письма по сырому». Освоение письма по сырому. Создание фонов для листьев и самого натюрморта.

Знакомство с профессией художник пейзажист.

*Композиция – 2 ч.*

Составление натюрморта в технике коллажа.

**Тема 2. Объект «Лес» - 2 ч.**

*Изограмма- 2 ч.*

Знакомство со свойствами акварели. Поэтапное выполнение пейзажа по сырому с прорисовкой мелких деталей. Учатся рисовать деревья кисточкой.

**Тема 3. Объект « Улитка». - 10 ч.**

*Форма, окраска. Фантазия*

*Изограмма – 2 ч.*

Изучение формы и строения улитки. Исследование строения улитки. Знакомство с приемами работы тушью и пером. Эскизы с натуры улитки

*Композиция – 8 ч.*

Сочинение декоративной улитки в технике зентангл.

**Тема 4. Объект «Сказочная дерево» *Линия. Характер* - 4ч.**

*Изограмма – 0,5 ч.*

Изучение всех видов линий. Упражнения на координацию рук. Работа двумя руками одновременно. Задание «непрерывная линия».

*Композиция – 3,5 ч.*

Образ дерева в русских народных сказках. Создание сказочного дерева с использованием цветных гелевых ручек или фломастеров .

**Тема 5. Объект «Сказочная маска. Скоморохи.» Макет – 12 ч.**

*Изограмма – 0,5 ч.*

Знакомство с историей маски.

*Композиция – 1,5 ч.*

Скоморохи в русской народной культуре. Создание графической композиции сказочной маски.

*Проектирование – 8 ч.*

Использование метода проектирования для создания маски в технике папье - маше. Знакомство с техникой папье-маше. Создание маски в материале.

*Тематический контроль – 2 ч.*

**Тема 6. Ассоциации. Образ из отпечатков ладоней - 4 ч.**

*Изограмма – 0,5 ч.*

Трафареты кисти рук в разных вариантах. Домысливание и дорисовывание.

*Композиция- 3,5 ч.*

Создание узнаваемых образов из трафаретов ладоней. Развитие образно-логического мышления.

**Тема 7. Объект «Народная глиняная игрушка». Лепка из глины – 12 ч.**

*Изограмма – 1,5 ч.*

Знакомство с профессией гончар.

Изучение народного промысла (по выбору педагога)

Знакомство с произведениями народных мастеров. Изучение формы, узоров и декора народной игрушки

*Композиция – 2,5 ч.*

Использование в работе рисунков узоров и декора игрушек.

Создание графической композиции по мотивам народной игрушки

*Проектирование – 7 ч.*

Использование метода проектирования для создания народной глиняной игрушки. Знакомство со способами лепки из глины.

Лепка и роспись глиняных игрушек

*Тематический контроль – 1 ч.*

**Тема 8. Объект «Дом игрушки». Макет – 8 ч.**

*Изограмма – 2 ч.*

Знакомство с простейшими архитектурными формами. Упражнения - трансформации простейших геометрических форм в архитектурные объекты

Знакомство с профессией архитектор.

*Проектирование – 6 ч.*

Использование метода проектирования для создания объемного домика из бумаги в технике оригами. Знакомство с техникой оригами. Создание комбинированной композиции с использованием объемных макетов домиков - оригами с графической прорисовкой фона и деталей

**Тема 9. Объект «Город Братск». Барельеф - 10ч.**

*Изограмма – 2 ч.*

Беседа о достопримечательностях г. Братска. Эскиз сувенира - барельефа «Город Братск»

*Проектирование – 8 ч.*

Использование метода проектирования для барельефа из глины. Знакомство с приемами полуобъемной лепки из глины. Выполнение барельефа из глины «Город Братск».

**Промежуточная аттестация по итогам освоения программы– 2 ч**

Представление учащимися лучших творческих работ из 8 выполненных за учебный год по выбору (не менее трех) или итоговой работы «Город Братск»

*Заключительное занятие – 2 ч.*

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### **Предметные:**

Учащиеся:

- умеют правильно держать кисточку, карандаш, выполняют ими формообразующие движения;
- умеют использовать изобразительные материалы (гуашевыми и акварельными красками, цветные карандаши и т. д.) в своих работах;
- умеют изобразить предмет по представлению, крупно, полностью используя лист бумаги;
- умеют создавать художественные проекты с использованием элементарных умений;
- знают особенности русских народных художественных промыслов и достопримечательности своего города.

### **Метапредметные**

Умеют реализовать творческий потенциал в собственной художественно-творческой деятельности.

### **Личностные**

У учащихся будут сформированы личные качества самостоятельность, аккуратность, усидчивость. Сформирован интерес к профессиям, связанными с декоративно – прикладным искусством

Коллективным результатом реализации программы является подготовка и участие всех учащихся в Шоу проектов.

## ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

### **1 варианта для учащихся 6-7 лет**

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

1. *Входящий контроль* – определение начальной подготовки всех учащегося перед освоением им дополнительной общеразвивающей программы. Для учащихся принятых добором входящий контроль проводится на пробном занятии до зачисления в группу.
  - Форма – творческое задание.
  - К программе прилагается диагностический материал с критериями оценки и таблицами для фиксации уровней. (*Приложение № 1*).
2. *Текущий контроль* – организация проверки качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися на учебных занятиях.
  - Проводится через отслеживание знаний, умений и навыков на учебных занятиях во время прохождения учебных тем (тесты, творческие задания).
  - Результаты фиксируются в учебном журнале в виде уровней (Н, С, В).
3. *Тематический контроль* – проверка качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися после прохождения темы (объекта) «Головной убор», «Макет по мотивам народной игрушки».
  - Организационные формы и методы проведения тематического контроля: устная презентация творческой работы.
  - Диагностические материалы (рекомендации учащимся – алгоритм презентации) для проведения тематического контроля представлены в *Приложении № 1*.
  - Разработаны критерии оценивания и способы их фиксации – таблица (*Приложение № 1*).
4. *Промежуточная аттестация по результатам учебного года* - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися.

Определена организационная форма проведения аттестации: творческая работа.

В Приложении представлены диагностические материалы (пример творческих работ) для проведения контроля, разработаны критерии оценивания, способы интерпретации результатов и их фиксации. (*Приложение № 1*).

### **2 вариант для учащихся 7-8 лет**

Программой предусмотрено проведение педагогического контроля:

1. *Входящий контроль* – определение начальной подготовки учащихся принятых добором, проводится на пробном занятии до зачисления в группу.

- Форма – творческое задание. Диагностический материал с критериями оценки и таблицами для фиксации уровней. (*Приложение № 1*).
2. *Текущий контроль* – организация проверки качества освоения учебного материала по дополнительной общеразвивающей программе учащимися на учебных занятиях.
- Проводится через отслеживание знаний, умений и навыков на учебных занятиях во время прохождения учебных тем (тесты, творческие задания).
  - Результаты фиксируются в учебном журнале в виде уровней (Н, С, В).
3. *Тематический контроль* – проверка качества освоения учебного материала после прохождения темы «Сказочная маска» и «Народная глиняная игрушка» в форме презентации творческой работы. Диагностический материал (рекомендации для учащихся), критерии оценивания, таблица фиксации результатов (*Приложение № 1*).
4. *Промежуточная аттестация по итогам освоения программы* - проверка качества освоения дополнительной общеразвивающей программы учащимися.
- Определена организационная форма проведения аттестации: творческая работа.
- В Приложении представлены диагностические материалы (пример творческих работ) для проведения контроля, разработаны критерии оценивания, способы интерпретации результатов и их фиксации. (*Приложение № 1*).

### Организационно-педагогические условия реализации программы

- Наличие учебного кабинета, оборудованного специализированной мебелью (столами и стульями) в соответствии с возрастом обучающихся, шкафы или стеллажи для хранения дидактического материала и творческих работ учащихся
- Техническое оборудование: принтер, скан, ноутбук, мультимедиа.
- Информационное обеспечение: познавательный видеоматериал, мультфильмы.
- Кадровое обеспечение: программу реализуют педагоги дополнительного образования.

### Методическое обеспечение

№	Методическое обеспечение	Содержание
1	УМК	<p><i>1. Знаково-символический компонент УМК:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Репродукции картин художников</li> <li>• Наглядные пособия</li> <li>• Таблицы по цветоведению.</li> <li>• Иллюстрации.</li> <li>• Фотографии.</li> <li>• Дидактический материал.</li> <li>• Разнообразный раздаточный материал по графике, ДПИ, цветоведению.</li> <li>• Архив детских работ.</li> </ul> <p><i>2. Физический компонент УМК:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Предметы народных художественных промыслов.</li> <li>• Образцы бумажных конструкций.</li> <li>• Образцы художественных панно.</li> </ul> <p><i>3. Технологический компонент УМК:</i> Комбинированные (универсальные) средства (ноутбук, экран, проектор). Экранно-звуковые пособия:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• мультфильмы,</li> <li>• электронные слайды,</li> <li>• электронные энциклопедии и справочники,</li> <li>• видеоматериалы по всем разделам программы.</li> </ul> <p><i>4. Программный компонент УМК:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• пакет диагностических материалов по предмету (средства контроля и оценивания результатов обучения (вопросы, задания, тесты)).</li> </ul>



		<ul style="list-style-type: none"> <li>• сборники заданий, задач, упражнений, компетентностные задания (в соответствии с содержанием программы) комплекты ситуаций, практикумы.</li> </ul> <p><i>5. Методические разработки:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• опорные конспекты, конспекты-схемы, памятки для педагогов и учащихся, алгоритмы, конспекты с разработками занятий.</li> <li>• рекомендации по проведению практических работ</li> </ul> <p>сборник заданий для учащихся по формированию функциональной грамотности</p> <p><i>6. Программное обеспечение (используемые в ДОП компьютерные программы):</i> офисные приложения MS Word, MS PowerPoint; интернет-браузер Yandex; программа для просмотра видео, аудио материала Windows Media</p>
2	ЭУМК	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Программное обеспечение (ДОП, Программа летней школы)</li> <li>2. Технологические карты или планы-конспекты учебных занятий по теме, разделам, направлениям деятельности программы</li> <li>3. Оценочные материалы</li> <li>4. Дистанционные занятия</li> <li>5. Дидактические материалы</li> </ol>

***Электронные образовательные ресурсы:***

1. Главный музейный комплекс ЭРМИТАЖ <https://www.hermitagemuseum.org/>
2. Единый национальный портал дополнительного образования детей <http://dop.edu.ru/>
3. Видеохостинг (видео фильмы о народных промыслах, насекомых, рептилиях, графика и т.д.)

**Список литературы**

***Для педагога***

1. Кирцер Ю. М. Рисунок и живопись. – Москва, 2000.
2. Коньшева Н. М. Методика трудового обучения младших школьников.- Москва «Академа», 1999.
3. Косминская Н. Б., Халезова Н. Б. Основы изобразительного искусства и методика руководства изобразительной деятельностью детей.- Москва «Просвещение», 1987.
4. Ломоносова М.Т. Графика и живопись учебное пособие. – Москва АСТ «Астель», 2002.
5. Программно-методические материалы: Изобразительное искусство. Начальная школа /Сост. В. С. Кузин, Е. О. Яременко.- 3-е изд., перераб. – М.: Дрофа, 2001.
6. Сокольникова Н. М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. – Москва «Академа», 1999.

***Для учащихся и родителей:***

1. Горичева В. С., Нагибина М. И. Сказку сделаем из глины, теста, снега, пластилина. - Ярославль «Академия развития» «Академия Ко»,1998.
2. Мосин И. Г. Рисование для обучения детей в семье, детском саду и далее... - Екатеринбург «У-Фактория», 1997.

## МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1. В 2024-2025 году в программу включен раздел «Индивидуальная модель по профориентационной деятельности педагога».

Профориентация представляется одной из важных задач обучения и воспитания, как неотъемлемая часть программы повышения качества образования.

Одна из задач программы - знакомство с миром профессий и создание интереса к знаниям и миру труда в рамках учебных занятий. В течение учебного года на занятиях учащиеся знакомятся с профессиями декоративно - прикладного творчества и их значением в современном мире.

Цель модели: знакомство и проявление интереса к миру профессий, связанными с декоративно-прикладным искусством

Формы работы: виртуальная мастерская.

Работа по модели профориентации имеет решающее значение для воспитания у учащихся ценностного отношения к труду взрослых. Учащиеся, получив представление о мире профессий, в будущем научатся быть инициативными в выборе собственной профессии.

2. В 2024-2025 году в программу включен модуль рабочей программы воспитания. (Приложение 4)

**Критерии оценивания для всех видов педагогического контроля, каждый критерий делится на три уровня.**

Вид контроля	Критерии	Уровень художественной подготовки		
		Высокий (3 балла)	Средний (2 балла)	Низкий (1 балла)
Входящий, тематический, промежуточный	<b>Творческое воображение.</b>	- оригинальность изображения. - проработка изображения	- относительная оригинальность изображения. - относительная проработка изображения	- малая оригинальность изображения. - недостаточная проработка изображения
Входящий, тематический, промежуточный	<b>Изобразительные навыки</b>	- Правильное заполнение листа, - определение главного и второстепенного, - хороший выразительный линейный рисунок, - выразительное расположение цветовых и тоновых пятен	- Относительно правильное заполнение листа, - определение главного и второстепенного, - относительно хороший выразительный линейный рисунок, - относительно выразительное расположение цветовых и тоновых пятен	- Посредственно выполненное заполнение листа, - определение главного и второстепенного. - посредственно выразительный линейный рисунок, - недостаточно выразительное расположение цветовых и тоновых пятен
Тематический	<b>Представление творческой работы</b>	- логичное, - последовательное, - эмоционально-выразительное с использованием дополнительного материал.	- логичное, - последовательное, - выразительное с использованием дополнительного материала.	отсутствует логичность и последовательность в представлении творческой работы.

Уровень определяется по среднему баллу:

2,5 – 3б – высокий уровень

2 – 2,4 б – средний уровень

2 – 1 б – ниже среднего

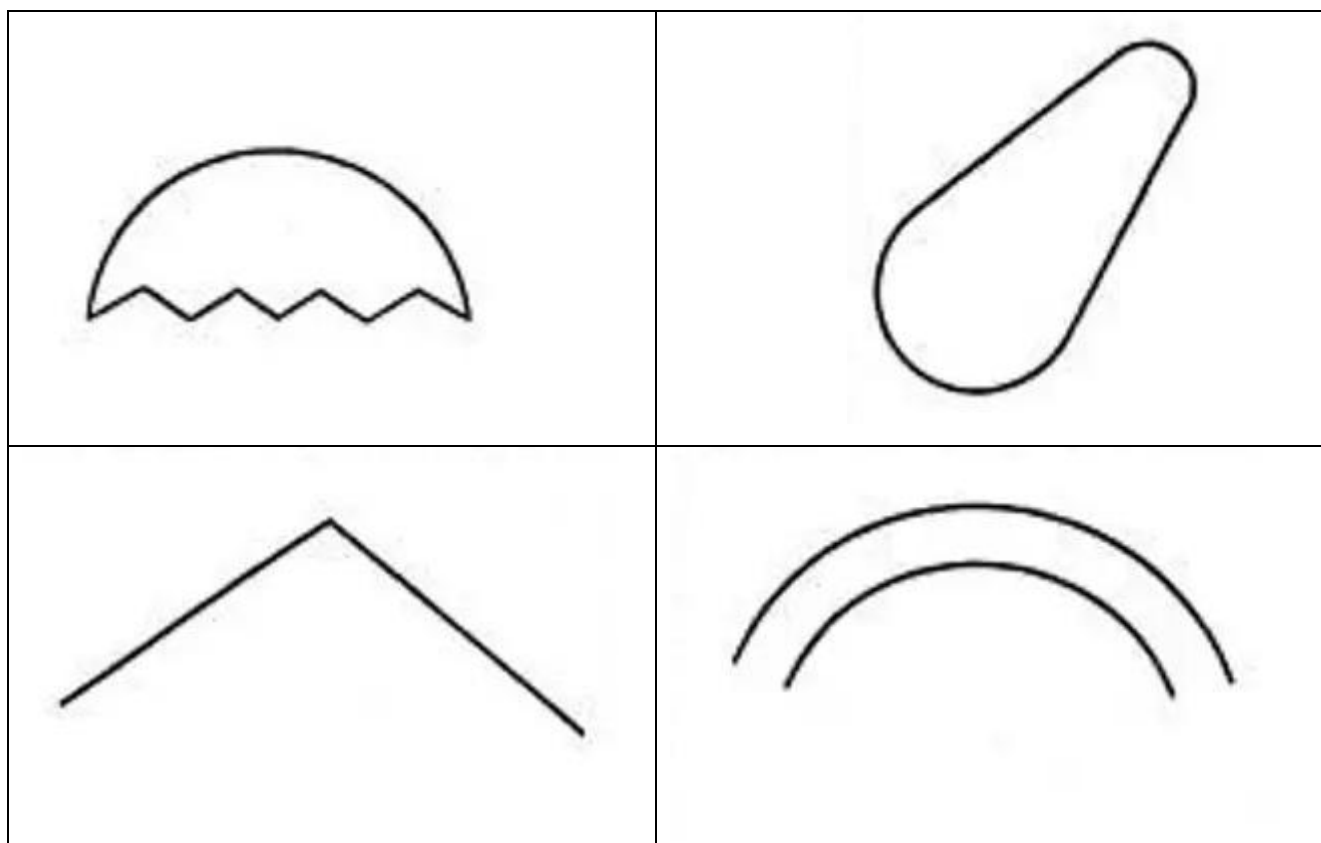
**Входящий контроль** оценивается по двум критериям (творческое воображение, изобразительные навыки)

**Творческое задание для проведения входящего контроля**

1. Рассмотрите внимательно изображение. На что похожа каждая фигурка?

Придумай несколько вариантов, а потом дорисуй так, как ты себе представляешь.

Цель: определение уровня художественных способностей.



*Таблица результатов входящего контроля*

№	Ф.И. учащихся	Творческое воображение	Изобразительные навыки	Средний балл	Уровень / оценка
1					

**Тематический контроль для учащихся 6-8 лет (1 и 2 варианты)**

Задание: Устное представление творческой работы выполненной в рамках пройденных тем.

**Алгоритм устной презентации творческой работы.**

1. Название работы.
2. Из каких материалов она выполнила.
3. Какие художественные техники вы использовали в этой работе.
4. Маленький рассказ о творческой работе.
5. Где её можно использовать

*Таблица фиксации результатов тематического контроля*

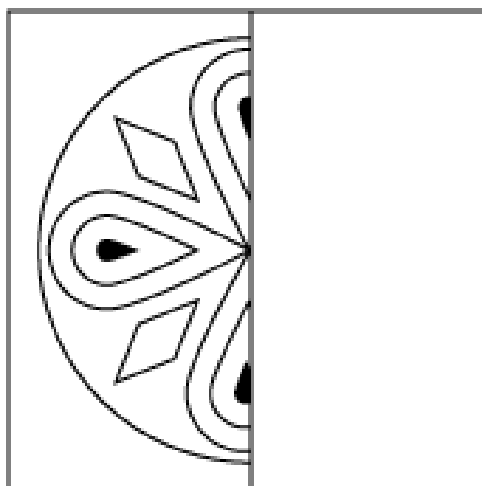
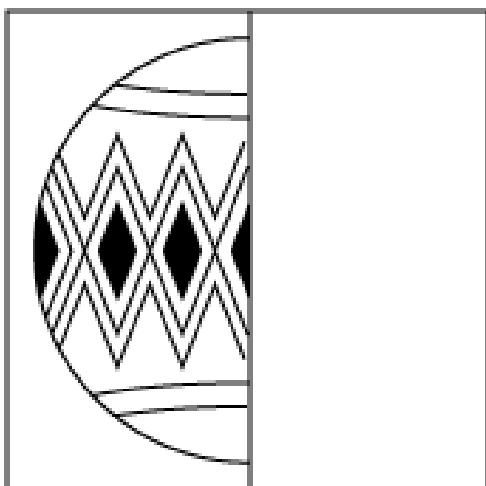
№	Ф.И. учащихся	Творческое воображение	Изобразительные навыки	Представление творческой работы	Средний балл	Уровень / оценка
1						

**Промежуточная аттестация по результатам учебного года (1 вариант для учащихся 6-7 лет)**

**Творческое задание**

1. Дорисуй узор мяча и раскрась его теплыми цветами

Цель: определение уровня художественных способностей.



2. Определи, какая глиняная игрушка изображена, и какой орнамент подходит ей. Раскрась фломастерами.

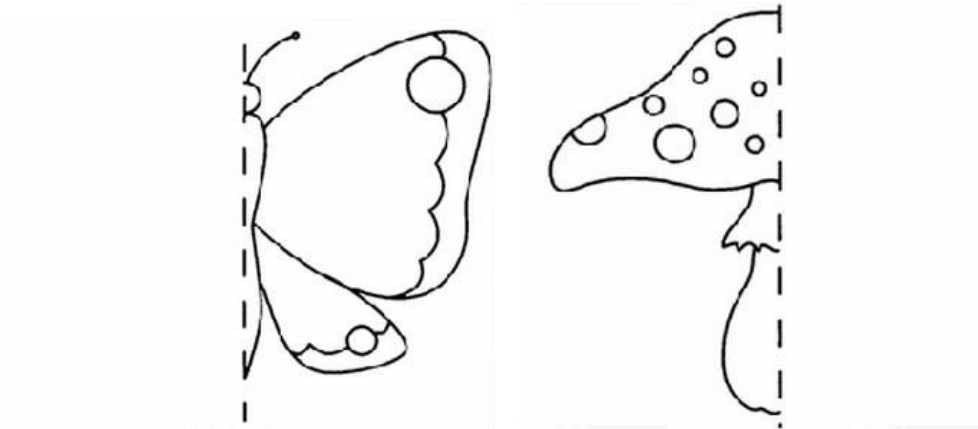
Цель: проверить знания в народной глиняной игрушке.

--	--

**Промежуточная аттестация по итогам освоения программы (2 вариант для учащихся 7-8 лет)**

1. Дорисуй изображение и заполни графическими фактурами.

Цель: определение уровня художественных способностей.



2. Определи, какая глиняная игрушка изображена, и какой орнамент подходит ей. Раскрась фломастерами.

Цель: проверить знания в народной глиняной игрушке.

--	--

**Таблица фиксации результатов промежуточной аттестации**

№	Ф.И. учащихся	Творческое воображение	Изобразительные навыки	Средний балл	Уровень / оценка
1					

### ПРИМЕР КОМПЕТЕНТНОСТНОГО ЗАДАНИЯ

**Тема: «Форма для занятий искусством»**

Все дети очень любят заниматься изобразительным искусством. Но бывают моменты, которые способны испортить настроение любому художнику! Это коварные пятна краски на нарядном платье, или следы от глины на футболке! Чтобы с нами не случилось таких неприятностей, на помощь придёт специальный фартук для занятий искусством! Такой фартук – незаменимая вещь в детском саду и в школе. А придумывать интересный и удобный фартук будете сегодня вы, ребята, ведь лучше вас никто этого не сделает!

Критерии выполнения задания:

№	Ф.И.	Самостоятельность выполнения задания	Полнота выполнения задания	Творческий подход при выполнении задания	Использование дополнительной информации	Логичное, последовательное, эмоционально-выразительное письменное представление решения поставленной задачи

Разработать эскиз фартука, который был бы удобным, функциональным, интересным по дизайну, используя различные приёмы: цвет, фактуру, силуэт, декор, деталь и т.д.

Защита творческого продукта:

Предъявить свой эскиз в сопровождении короткой, но убедительной речи, в которой юный дизайнер расскажет о достоинствах своей модели и объяснит, зачем нужен фартук на занятиях искусством.

**Тема: «Дымковская игрушка»**

1. Необходимо придумать дымковскую игрушку, изображающую полицейского, хоккеиста, дворника или по вашему желанию. Игрушка должна иметь соответствующие черты выбранной профессии, а также иметь характерные черты дымковской игрушки. Работа выполняется простым карандашом и фломастерами.

2. Доказать, что это дымковская игрушка.

**Критерии оценивания:**

1. Композиция изображения игрушки на альбомном листе.
2. Соответствие изображения дымковской игрушки и выбранной профессии.
3. Аккуратность выполненной работы.
4. Умение доказать принадлежность игрушки к дымковской с помощью перечисления элементов относящихся к данному направлению народных игрушек.

### ЗАДАНИЯ НА ФОРМИРОВАНИЕ ОСНОВ КРЕАТИВНОГО МЫШЛЕНИЯ

#### 1. «Образы»

Проведите простой эксперимент: нарисуйте на листе одну окружность, а внутри нее — другую, диаметром в два раза меньше. Спросите у ребенка, что он видит. А что видите вы? У каждого человека найдутся свои ассоциации. Главное — не останавливайтесь на одном варианте ответа. Учите ребенка искать много новых идей, опираясь на одну данность. Это поможет ему в решении многих жизненных вопросов. Такой подход расширяет сознание и выводит на поиск нестандартных решений. Находите необычное в простых вещах, которые вас окружают. Например: «На что похоже облако? Что напоминает рисунок на ткани? А эти причудливые разводы на кафеле?»

#### 2. «Новый человек»

Предложите ребенку нарисовать землянина, который в некотором смысле похож на

инопланетянина. Как бы мог выглядеть человек еще, кроме того, каким он является? Пусть ребенок «перекроит» тело человека по-новому. Это творческое задание хорошо отражает отношение ребенка к собственному телу. И его рисунок будет своеобразным посланием для психологов. То, что ребенок укрупняет, выпячивает в теле, имеет для него важный смысл. То, что он «забывает» нарисовать, уходит в область подсознательного в виде страхов и негативных переживаний.

### **3. «Непослушный карандаш»**

Дайте ребенку карандаш и бумагу, предложите ему нарисовать закорючки. Пусть он представит, что в его руки попал непослушный карандаш, который рисует, что ему вздумается. Нарисуйте около 10—15 таких рисунков, затем рассмотрите их с разных сторон. Что получилось? На что они похожи? Какие образы вдруг проявились? Чтобы упражнение не выглядело, как задание, рисуйте закорючки вместе (каждый на своем листе).

### **4. «Новая поза»**

Каждая клеточка тела ребенка излучает творческую энергию. Расскажите ему, что наши глаза, лицо (мимика), руки, движения (жесты) способны многое рассказать о нашем настроении, характере и даже воспитании. Придумайте вместе как можно больше новых гримас и положений тела.

### **5. «Какого вкуса небо?»**

Большую часть информации о мире человек получает с помощью зрения. Это научно доказанный факт. Все остальные органы восприятия (слух, обоняние, вкус, осязание) находятся как бы в «аутсайдерах». Это упражнение помогает «реанимировать» все те чувства, которые притупляются. Спросите: «Какого вкуса небо? Какой формы радость? Какой на ощупь страх?»

### **6. «Найди применение»**

Самый известный пример о творческом применении предмета — это история с кирпичом.

### **7. «Что будет, если?..»**

Игра хороша тем, что ее можно проводить в любом месте: дома, на прогулке, в транспорте. Это игра-размышление на самые разные темы. Принимаются все варианты ответов. Старайтесь развернуть тему до предела, задавая ребенку наводящие вопросы. Примеры заданий:

Что будет, если...

- ... человек перестанет есть?
- ... не выключить кипящий чайник?
- ... оставить холодильник открытым?
- ... носить тесную обувь?
- ... не чистить зубы?
- ... забить мяч в окно?
- ... съесть десять порций мороженого сразу?
- ... дразнить соседскую собаку?
- ... ходить задом?
- ... не спать?
- ... посадить цветы в песке?
- ... сесть на ежика?
- ... человек научится летать?

### **8. «Где чье место?» (Р.С. Немов)**

Изучение уровня развития оригинальности мышления у детей старшего дошкольного возраста. Смысл игры состоял в том, чтобы посмотреть, насколько ребенок сумеет проявить свое воображение в жестко заданной предметной ситуации. Для проведения этой методики-игры



использовался стимульный материал. Отдельно вырезаются кружки-вставки: Детям предложена следующая инструкция: внимательно рассмотреть рисунок и поставить кружочки в «необычные» места. Объясни, почему они там оказались.

### **9. «Фантастическое животное»**

Ребенку предлагают карточки с изображением различных частей тела человека или животного, предметы и т. д. Его задача — построить из них фантастический образ (существо, предмет). Затем описать, какими свойствами обладает созданный образ, и сказать, как его можно использовать. Инструкция. «Ребята, перед вами лежат карточки с различными элементами изображений: глаза, хвосты, уши, носы и т.д. Вам нужно придумать и сложить некое фантастическое существо, которое не живет на земле, а затем придумать про него рассказ: как его зовут, что он любит, какой он, для чего он нужен»

### **10.«Неоконченный рисунок»**

«Перед каждым из вас листы с двенадцатью кружочками. Ваша задача из каждого кружочка изобразить с помощью дополнительных элементов различные образы. Кто больше нарисует образов, тот и выиграл».

«Вообразите, что вы превратились:

- в тигра, который пробирается в джунглях;
- в робота;
- в парящего над скалами орла;
- в королеву Франции;
- в инопланетянина;
- в кипящую кастрюлю;
- в авторучку, в которой закончились чернила. Изобразите это ваше внутреннее превращение в движении. (Задания расположены в порядке возрастания сложности.)

## МОДУЛЬ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ВОСПИТАНИЯ

### Пояснительная записка

Воспитательная составляющая данного модуля художественной направленности создаёт условия для реализации художественно-творческого потенциала учащегося в изобразительном искусстве через патриотическое воспитание на основе культурно-творческого потенциала народного искусства, исторических и культурных традиций народных промыслов. Организация совместных творческих мероприятий учащихся с родителями дают им незаменимый опыт уважительного отношения и толерантности к людям.

**Базовые ценности** - творчество, искусство, культура, Отечество.

**Цель воспитательной программы** – формирование основ бережного отношения к культурному наследию и традициям народных промыслов России.

#### **Задачи воспитания:**

1. Способствовать формированию опыта творческой деятельности через различные виды изобразительного и прикладного творчества.
2. Способствовать формированию уважительного отношения к культурному наследию России.
3. Способствовать формированию эстетических потребностей, ценностей и чувств: доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости.
4. Развитие навыков сотрудничества в коллективе.
5. Формирование опыта творческого самовыражения, заинтересованности, презентации своего творческого продукта.

**Формы работы:** творческая мастерская с родителями, дидактические игры.

**Технология воспитания:** коллективное творческое дело

Главная цель КТД – это совместная деятельность учащихся, направленная на создание нового общего или индивидуального творческого продукта.

Коллективное творческое дело обозначает совместную деятельность учащихся, при которой они учатся проявлять доброжелательность.

**Итоговое воспитательное мероприятие** - дефиле на Шоу проектов совместно с родителями (событийное мероприятие)

### Планируемые результаты

1. Сформированы доброжелательность и эмоционально-нравственная отзывчивость, понимание и сопереживание чувствам других людей.
2. Развита творческие способности, эстетический и художественный вкус в соответствии с возрастом учащихся.
3. Развита навыки активного взаимодействия в совместной деятельности со сверстниками и родителями в творческой деятельности;
4. Учащиеся проявляют личностные качества: трудолюбие, аккуратность, умение довести начатое дело до конца.