

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство образования и науки Пермского края
Управление образования администрации г. Березники
МАОУ «Школа № 2 им. М. Горького»

РАССМОТРЕНО И РЕКО-
МЕНДОВАНО
К УТВЕРЖДЕНИЮ
педагогическим советом
МАОУ «Школа №2 им. М.
Горького» протокол № от

УТВЕРЖДЕНО
Директором МАОУ «Школа
№2 им. М. Горького»

приказ от

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программе художественно-технической направленности
«ART-дизайн»
для обучающихся 10-18 лет

Автор:
Рожнева Е.С.,
педагог дополнительного образования
МАОУ «Школа №2 им. М. Горького»

Содержание

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебно-тематический план.....	6
3.	Содержание учебного (тематического) плана	7
4.	Календарно-тематический план	11
5.	Источники информации	13
	Список литературы для педагога	13
	Список литературы для обучающихся.....	13
6.	Оборудование.....	14
7.	Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	15

1. Пояснительная записка

Направленность программы	Программа имеет художественно-техническую направленность и обусловлена поиском оптимальных форм работы с детьми в системе дополнительного образования.
Особенности организации образовательной деятельности	- Возможность быть полезными школе в предъюбилейный год. На занятиях дети будут осваивать основы дизайна, создавать арт-объекты к Юбилею школы, поэтому есть возможность разработать различные фотозоны к праздничным школьным событиям, а также разработать корпоративный дизайн школы. - Сетевое взаимодействие с творческими коллективами, другими общественными организациями, существующими детскими/молодёжными студиями и объединениями соответствующей направленности
Цели и задачи программы	Основная цель – привлечь обучающихся к исследовательской и креативной деятельности в области технического творчества, дизайн-проектирования; сформировать у обучающихся углубленные компетенции (Hard Skills), которые им потребуются в дальнейшей проектной работе. Реализация программы позволит также совершенствовать общекультурные компетенции, в том числе продуктивную коммуникацию и успешную работу в команде (Soft Skills). Задачи: <i>Образовательные:</i> - Обучение поэтапному планированию процесса разработки и реализации собственных проектов. - сформировать основы дизайн-мышления в решении и постановке творческих аналитических задач проектирования предметной среды; - обучить основным этапам создания дизайн-проекта; - сформировать практические навыки осуществления процесса дизайнерского проектирования; - обучить основам макетирования из различных материалов; - знакомить с современными направлениями ДПИ и дизайна; - изучать законы и принципы декоративной композиции; - учить приёмам и навыкам декорирования выполненных работ; основам дизайна, технологии бисероплетения, коллажа; - обучить навыкам технического рисования; <i>Развивающие:</i> - развивать умения и навыки работы с различными художественными материалами и инструментами; - развивать глазомер, конструкторские способности, сенсорную моторику; - развивать абстрактное, образное, логическое и объемно-пространственное мышление; - расширить знания о методах предпроектных исследований; - сформировать аналитические способности, творческого и креативного мышления; - Развивать интеллектуальные, коммуникативные способности личности. <i>Воспитательные:</i> - Развитие у обучающихся чувства ответственности, внутренней инициативы, самостоятельности, мотивации к самосовершенствованию.

	сформировать умения и навыки концентрации внимания; • развить навыки командной работы; • развить коммуникативные умения: излагают мысли в четкой логической последовательности, отстаивают свою точку зрения, анализируют ситуацию и самостоятельно находят ответы на вопросы путем логических рассуждений; • сформировать умения оценивать и презентовать результаты совместной или индивидуальной деятельности в процессе создания и презентации объекта промышленного дизайна.
Режим занятий в 2025-2026 учебном году	1 раза в неделю по 2 часа (итого 64 часа)
Формы занятий	Очная. Беседа, тренинг на основе новых навыков, практикум, экскурсия, практическая работа, обсуждение, подведение итогов, защита проекта, круглый стол, мозговой штурм
Изменения, внесенные в общеразвивающую программу, необходимые для обучения	- Создана комфортная образовательная среда. Психологическая обстановка комфортная, преобладает конструктивное общение, есть свобода проявления учащимися творческих способностей, осуществляется индивидуальный подход. - Учащимся предоставляется возможность самостоятельного поиска необходимого материала и его преобразования. - Изменились формы и методы преподнесения учебного материала. Организуются интегрированные занятия с применением игровых технологий и синтезом других видов искусств, больше времени отводится на практическую деятельность. - Внедрены технологии коллективной творческой деятельности. Даются задания, где необходимо детям проявить умение договариваться и находить общее решение, проявить взаимоконтроль и взаимопомощь по ходу выполнения задания. - Добавлены новые темы с учётом программы по этапам. Внесены темы, дополняющие друг друга. - Пересмотрено количество часов на изучение определённых тем. - Внесены итоговые мероприятия по изучаемым темам
Планируемые результаты и способы их оценки	<i>Предметные:</i> • сформированы основы дизайн-мышления в решении и постановке творческих аналитических задач проектирования предметной среды; • знают и владеют основными этапами создания дизайн-проекта; • сформированы практические навыки осуществления процесса дизайнерского проектирования; • владеют основами макетирования из различных материалов; • знают современные направления и техники ДПИ и дизайна; • знают об основных законах композиции, законах цветоведения; <i>Метапредметные:</i> • расширены знания о методах предпроектных исследований; • сформированы аналитические способности, творческого и креативного мышления;

	• сформированы навыки технического рисования; • развито абстрактное, образное, логическое и объемно-пространственное мышление. <i>Личностные:</i> • сформированы умения и навыки концентрации внимания; • развиты навыки командной работы; • развиты коммуникативные умения: излагают мысли в четкой логической последовательности, отстаивают свою точку зрения, анализируют ситуацию и самостоятельно находят ответы на вопросы путем логических рассуждений; • сформированы умения оценивать и презентовать результаты совместной или индивидуальной деятельности в процессе создания и презентации выполненных работ.
Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации в текущем учебном году	• Публичная презентация и защита готовой работы (макет, арт-объект) • участие в профильных конкурсных мероприятиях (фестивалях, хакатонах и т. п.).

Базовый уровень рассчитан на освоение основополагающих компетенций и навыков: основ цветоведения и колористики, скетчинга, формообразования предметов, эргономики, принципы построения композиции, макетирования.

Обучающиеся научатся работать в графических редакторах для последующей реализации собственной разработки. Также обучающиеся научатся работать в команде и освоят проектно-ориентированный подход для решения различных задач.

Прикладной дизайн - вид дизайна с явным приоритетом эстетического начала, направленный на организацию художественного впечатления, получаемого от воспринимаемого объекта. Это «проектирование эмоций», цели прикладного дизайна сближаются с задачами декоративного или даже изобразительного искусства. Слово «дизайн» давно стало модным, престижным, оставив позади «декоративно-прикладное искусство».

На сегодняшний день активно обращается внимание на новое направление художественного воспитания - детский дизайн. Рисование карандашами и красками, цветная аппликация, лепка и конструирование из разных материалов являются доступными средствами приобщения ребенка к изобразительной деятельности. Естественно, не все дети станут художниками или дизайнерами, но каждый сможет использовать свой художественный опыт в благоустройстве своей жизни по законам красоты и порядка.

В программе используется дизайн - деятельность, развивающая у воспитанников чувство материала и декоративности, пространственное воображение. Посещая музеи, знакомясь с представленными экспонатами, наблюдая окружающий мир, ребенок открывает для себя всё его многоцветие, получает радость от этого открытия и осознаёт свои возможности в воплощении своего видения.

Программа «Арт-дизайн» направлена на интеграцию разнообразных видов прикладного дизайна, развитие эстетического отношения и художественно-творческих способностей у детей, позволяет им погрузиться в творческую деятельность; прививает навыки коллективной работы и коллективного общения; воспитывает сознательное и ответственное отношение к своему делу.

2. Учебно-тематический план

№ п/п	Название блока, темы/кейса	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Тео- ри- я	Прак- тика	
1.	Введение	2	1	1	опрос
2.	Быстрый рисунок. Основы скетчинга	8	2	6	Конкурс портфелей выполненных обучающимися скетчей.
3.	Основы графического дизайна.	12	4	8	Конкурс логотипов, плакатов, афиш
4.	«Fashion-Арт» Материалы и изготовление аксессуаров из них (Современные направления декоративно-прикладного творчества)	10	4	6	Выставка аксессуаров, украшений, изготовленных в выбранной технике. Презентация образов «Модный показ»
5.	Ивент-дизайн	8	2	6	Круглый стол «Предложения по оформлению праздничных площадок»
6.	Джанк-арт. Поделки из бросового материала	8	2	6	Выставка поделок.
7.	АРТ-проектирование. Создание собственных дизайнерских проектов	16	6	10	Защита проектов
Всего:		64	21	43	

3. Содержание учебного (тематического) плана

1) *Введение. Вводное организационное занятие.* – 2 часа

Инструктаж по технике безопасности и противопожарной защите. Знакомство с материалами и инструментами, необходимыми для работы и способами правильной организации рабочего места. Знакомство с программой 1-го года обучения.

2) *Модуль 1 «Быстрый рисунок. Основы скетчинга»* - 8 часов

Описание: Ознакомление с основными методами и техниками быстрых рисунков объектов окружающего пространства, выработка понимания объёма и формы, практика набросков реальных объектов и концептуальных дизайнов.

Категория модуля:

Кейс предусмотрен для базового уровня обучения, может быть реализован на разновозрастной аудитории (от 12 до 18 лет).

Место в структуре программы: Место кейса в структуре программы автономно.

Количество академических часов, на которые рассчитан кейс: 8 часов

Кейсы модуля:

- Методы скоростного рисования. Техника быстрых рисунков карандашом, ручкой, маркером
- Наброски ландшафта, архитектуры, фигуры человека
- Основы перспективы и объемного восприятия пространства
- Наброски архитектурных сооружений и пейзажей.
- Разработка промышленных и ландшафтных скетчей.
- Практика повседневного наблюдения и фиксирования окружающей среды

Формы аттестации/контроля: Конкурс портфелей выполненных обучающимися скетчей.

Результаты освоения модуля: Способность передать идею на бумагу быстро и эффективно, улучшение глазомерных навыков. Портфель выполненных обучающимися скетчей.

Soft Skills:

- Концентрация внимания,
- креативность, видение перспектив.
- Самостоятельность
- Быстрое принятие решений

Hard Skills:

- Создание черновых эскизов, овладение техникой скетча
- быстрая фиксация наблюдаемого окружения
- Определение пропорций и перспектив

3) *Модуль 2. Основы графического дизайна (12 академических часов)*

Описание: обучающимися изучаются базовые понятия и методы графического дизайна, элементы композиции, работа с цветом, шрифтами, композициями, изучение инструментов цифровой графики. Принципы построения макетов, концепции фирменного стиля и брендинга. Разработка обучающимися Дизайна фирменного стиля школы (Логотипы; Визитки; Мерч; Цветовую палитру; Дизайн стратегию бренда; Фирменный шрифт, фон, иконки и другие графические элементы)

Категория модуля: Модуль предусмотрен для базового уровня обучения и может быть реализован на разновозрастной аудитории (от 12 до 18 лет).

Место в структуре программы: Место кейса в структуре программы автономно.

Количество академических часов, на которые рассчитан кейс: 12 часов

Кейсы модуля:

- История развития графического дизайна
- Основные элементы графического дизайна (линии, формы, цвета). Анализ и классификация элементов дизайна.
- Принципы симметрии и асимметрии.
- Понятие колористики и психологии цветов.

- Типографика и шрифтовое оформление
- Композиция и принципы визуального баланса
- Работа с графическими редакторами (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma)
- Творческие задания по созданию логотипов и визиток.

Формы аттестации/контроля: Конкурс логотипов, плакатов, афиш

Результаты освоения модуля: Обучающийся получит представление о базовых понятиях дизайна, сможет самостоятельно разрабатывать несложные визуализации и композиции.

Созданный собственный проект — логотип, рекламный плакат или афиша.

Soft Skills:

- Творческая самореализация, инициативность,
- способность мыслить нестандартно, креативность
- Внимание к деталям
- Умение структурировать идеи
- Способность эффективно взаимодействовать с командой

Hard Skills:

- Работа с векторной графикой, навык работы с инструментами цифрового рисования
- разработка графических композиций.
- Создание макетов, логотипов и иллюстраций
- Понимание основ композиции и типографики
- технический навык работы в графическом редакторе Figma и в программе PowerPoint,
- Навык разработки концептуальных идей. Создание концепции для дизайна, соответствующей задачам и целям клиента.

4) Модуль 3. «Fashion-Art» Материалы и изготовление аксессуаров из них (Современные направления декоративно-прикладного творчества) (10 академических часов)

Описание: Знакомство с традиционными и современными техниками обработки материалов, изучение видов прикладного искусства, таких как коллаж, плетение, лепка. Освоение методов самостоятельного изготовления украшений, аксессуаров и предметов интерьера.

Категория модуля: Модуль предусмотрен для базового уровня обучения, предполагает знание основ графического дизайна и может быть реализован на разновозрастной аудитории (от 12 до 18 лет).

Место в структуре программы: Место кейса в структуре программы автономно.

Количество академических часов, на которые рассчитан кейс: 10 часов

Кейсы модуля:

- Разнообразие техник декоративно-прикладного искусства. Коллаж
- Особенности материалов и технологий изготовления изделий. «Искусство Могол» (плетение из синельной проволоки), техника Кумихимо;
- Создание декоративных аксессуаров из полимерной глины;
- Проектирование уникальных авторских произведений прикладного искусства.

Формы аттестации/контроля: Выставка аксессуаров, украшений, изготовленных в выбранной технике. Презентация образов «Модный показ»

Результаты освоения модуля: Освоение базовых техник декоративно-прикладного искусства, приобретение практических навыков самостоятельной разработки проектов. Создание аксессуара или украшения в выбранной технике.

Soft Skills:

- Фантазия, внимательность, трудолюбие, чувство прекрасного.
- Культура совместного творчества

Hard Skills:

- Владение традиционными материалами и технологиями (бумагой, тканью, глиной и др.)
- Применение традиционных методик обработки материалов,
- изготовление авторских произведений.
- Освоение новых видов прикладного искусства
- Возможность самостоятельно создавать декоративные изделия

5) Модуль 4. Ивент-дизайн (8 академических часов)

Описание: рассматриваются принципы и методики создания интерьерных пространств, алгоритмы оформления тематических мероприятий, способы освещения, особенности декора и флористики.

Категория модуля: Модуль предусмотрен для базового уровня обучения и может быть реализован на разновозрастной аудитории (от 12 до 18 лет).

Место в структуре программы: Место кейса в структуре программы автономно.

Количество академических часов, на которые рассчитан кейс: 8 часов

Кейсы модуля:

- Элементы декорирования пространства для ивент-событий;
- Стилистика мероприятий разных типов;
- Фотозоны и интерактивные зоны;
- Собственный проект оформления мероприятия.

Формы аттестации/контроля: Круглый стол «Предложения по оформлению праздничных площадок»

Результаты освоения модуля: Приобретение навыков подготовки профессиональных мероприятий, составление собственных предложений по оформлению площадок.

Soft Skills:

- Организаторские способности,
- стрессоустойчивость,
- креативность.

Hard Skills:

- Оформление помещений,
- организация ивент-проектов,
- взаимодействие с поставщиками услуг.

6) Модуль 5. «Джанк-арт. Поделки из бросового материала» (8 академических часов)

Описание: Практическое применение полученных навыков на примере переработки бытовых отходов в оригинальные вещи, воспитание экологической сознательности. Освоение технологии создания арт-объектов в технике Джанк-арт.

Категория модуля: Модуль предусмотрен для базового уровня обучения и может быть реализован на разновозрастной аудитории (от 12 до 18 лет).

Место в структуре программы: Место кейса в структуре программы автономно.

Количество академических часов, на которые рассчитан кейс: 8 часов

Кейсы модуля:

- Поделки из бросового материала
- Арт-объект в технике Джанк-арт.
- Упаковка продуктов как источник вдохновения.

Формы аттестации/контроля: Выставка поделок.

Результаты освоения модуля: Повышение интереса к творчеству, снижение уровня потребления, воспитание уважения к ресурсам планеты.

Soft Skills:

Экологическое мировоззрение, инициатива, творческий подход.

Hard Skills:

- Переработка мусора,
- создание уникальных подарков и сувениров.

7) Модуль 6. Создание собственных дизайнерских проектов (16 ак.ч.)

Описание: Подготовка обучающихся к самостоятельному выполнению дизайн-проектов, включая работу над концептуальным проектом, разработку креативных идей и презентационные навыки.

Категория модуля: Модуль предусмотрен для базового уровня обучения и может быть реализован на разновозрастной аудитории (от 12 до 18 лет).

Место в структуре программы: Место кейса в структуре программы автономно.

Количество академических часов, на которые рассчитан кейс: 16 часов

Кейсы модуля:

- Процесс проектирования продукта или услуги
- Анализ потребностей целевой аудитории
- Принципы прототипирования и тестирования дизайнов
- Организация самостоятельной творческой мастерской
- Презентация собственного проекта перед аудиторией

Формы аттестации/контроля: защита проекта

Результат: Завершённый творческий проект (создание брендбука или концепции оформления мероприятия), презентация проекта перед комиссией педагогов и сверстников.

Soft skills:

- Ответственность
- Командная работа
- Стрессоустойчивость
- Эффективная коммуникация

Hard skills:

- Профессиональное владение инструментарием графического дизайна
- Умение анализировать рынок и аудиторию
- Способность презентовать собственные проекты

4. Календарно-тематический план

№ п/п	Занятие	Форма занятия	Количество	Тема занятия	Форма контроля
1	Октябрь	лекторий	2	Введение. Вводное организационное занятие	Рефлексия
2	Октябрь	практикум	2	Модуль 1 «Быстрый рисунок. Основы скетчинга» - 8 часов. Методы скоростного рисования. Техника быстрых рисунков карандашом, ручкой, маркером	рефлексия
3	Октябрь	Практикум	2	Практика повседневного наблюдения и фиксирования окружающей среды. Наброски ландшафта, архитектуры, фигуры человека	Рефлексия
4	Октябрь	практикум	2	Основы перспективы и объемного восприятия пространства. Наброски архитектурных сооружений и пейзажей.	рефлексия
5	Ноябрь	Участие в конкурсе	2	Разработка ландшафтных и архитектурных скетчей.	Конкурс скетчей
6	Ноябрь	лекторий	2	Модуль 2. Основы графического дизайна (12 академических часов) История развития графического дизайна. Основные элементы графического дизайна (линии, формы, цвета). Анализ и классификация элементов дизайна.	рефлексия
7	Ноябрь	Круглый стол	2	Принципы симметрии и асимметрии. Композиция и принципы визуального баланса. Понятие колористики и психологии цветов.	опрос
8	Ноябрь	практикум	2	Знакомство с программой Figma. Типографика и шрифтовое оформление	рефлексия
9	Декабрь	практикум	2	Графический дизайн. Создание визуальных элементов. Творческие задания по созданию логотипов и визиток.	Презентация дизайнов
10	Декабрь	практикум	2	Графический дизайн. Создание визуальных элементов для разработки дизайна фирменного стиля школы	рефлексия
11	Декабрь	практикум	2	Подготовка к конкурсу работ по разработке дизайна фирменного стиля школы	К-с логотипов, плакатов, афиш
12	Декабрь	лекторий	2	Модуль 3. «Fashion-Арт» Материалы и изготовление аксессуаров из них (10 академических часов) Разнообразие техник декоративно-прикладного искусства. Коллаж	опрос
13	Январь	воркшоп	2	Особенности материалов и технологий изготовления изделий. «Искусство Могол» (плетение из синельной проволоки), техника Кумихимо	рефлексия
14	Январь	практикум	2	Проектирование уникальных авторских произведений прикладного искусства. Создание аксессуара из полимерной глины Worry Stone (в переводе — «камень от беспокойства»)	Выставка «камней»
15	Январь	практикум	2	Создание декоративных аксессуаров из полимерной глины	рефлексия

16	Февраль	Оформление выставки	2	Создание декоративных аксессуаров из полимерной глины. Выставка работ.	Презентация образов «Модный показ»
17	Февраль	экскурсия	2	Модуль 4 «Ивент-дизайн» (8 часов) Элементы декорирования пространства для ивент-событий; Экскурсия в мастерскую праздничного оформления	рефлексия
18	Февраль	практикум	2	Стилистика мероприятий разных типов; Фотозоны и интерактивные зоны;	викторина
19	Февраль	Практикум	2	Разработка собственного проекта оформления мероприятия.	рефлексия
20	Март	Круглый стол	2	Круглый стол «Предложения по оформлению праздничных площадок в юбилейный год»	Круглый стол
21	Март	Практикум	2	Модуль 5 «Джанк-арт. Поделки из бросового материала» (8 часов) Поделки и арт-объекты из бросового материала	рефлексия
22	Март	практикум	2	Арт-объект в технике Джанк-арт.	рефлексия
23	Март	практикум	2	Арт-объект в технике Джанк-арт.	Выставка арт-объектов
24	Апрель	практикум	2	Упаковка продуктов как источник вдохновения.	рефлексия
25	Апрель	Круглый стол	2	Модуль 6. Создание собственных дизайнерских проектов (16 ак.ч.) Процесс проектирования продукта или услуги. Анализ потребностей целевой аудитории	рефлексия
26	Апрель	Медиа лекторий	2	Принципы прототипирования и тестирования дизайнов. Организация самостоятельной творческой мастерской	рефлексия
27	Апрель	экскурсия	2	Разработка проекта	рефлексия
28	Май	практикум	2	Разработка проекта	рефлексия
29	Май	практикум	2	Подготовка проекта	рефлексия
30	Май	Круглый стол	2	Подготовка проекта	рефлексия
31	Май	практикум	2	предзащита дизайн-проектов	рефлексия
32	Май	Конференция	2	Защита дизайн-проектов	Конкурс проектов.

5. Источники информации

Список литературы для педагога

Основная литература

1. Колосова, А.Н. Конспекты занятий с использованием методов и приемов ТРИЗ-РТВ [Текст]: учебное пособие /А.Н. Колосова. - М.:
2. ТРИЗ - РТВ, 20020. - 124с.
3. Локалова, М.С. Праздник в подарок [Текст]: /М. С. Локалова. - Ярославль.: Академия развития, 2021. - 336 с.

Список литературы для обучающихся

4. Гомозова, Ю.Б. Праздник своими руками [Текст]: / Ю.Б. Гомозова, С. Я.Гомозова. - Ярославль.: Академия развития, 2020. - 144 с.
5. Гуляева, В. Волшебная паутинка [Текст]: цветной альбом с описаниями, выкройками и фото самоделок. - Ростов-на Дону.: Интербук, 2021. - 10 с.
6. Пантелеев, Г. Детский дизайн [Текст]: /Г. Пантелеев. - М.: КАРАПУЗ- ДИДАКТИКА, 2016. - 192 с.
7. Уолтер, Х. Узоры из бумажных лент [Текст]: /Х. Уолтер. - М.: Ниола - Пресс, 2019.- 112с.
8. Чиотти, Д. Оригинальные поделки из бумаги [Текст]: /Д.Чиотти. - М.: Мир Книги, 2021.- 98с.

Периодические издания

9. Макарова, Е. Программа студии дизайна [Текст]: [авторские программы] /Е. Макарова // Внешкольник. - 2020.- №3(4). - С. 31-34.
10. Сухарева, Н.И. Уроки мастера [Текст]: /Н.И. Сухарева // Народное творчество. - 2020. - № 4. - С. 23-25.

Интернет – ресурсы

11. Весёлый художник № 1-36 [Электронный ресурс]: электронный журнал. М.: 2010-2021. - Режим доступа: Весёлый художник | magzDB
12. Журнал «Скрап-инфо» [Электронный ресурс]: материалы, инструменты, идеи, мастер-класс.
13. Полный архив журнала: Искусство Рисования и Живописи № 1-120 (ДеАгостини) [Электронный ресурс]: электронный журнал. - М.: 2000-2013. Режим доступа: http://kpnemo.ws/ebook/2013/05/10/antologiya_zhurnala_iskusstvo_risovaniya_1_120_vyipuski_20021_2021/.
14. Страна Мастеров [Электронный ресурс]: сайт о прикладном творчестве для детей и взрослых: поделки из различных материалов своими руками, мастер-классы, конкурсы. - М.: 2001-2021.- Режим доступа: <http://stranamasterov.ru/about>.
15. Ярмарка мастеров [Электронный ресурс]: мастер-классы и публикации по рукоделию. - М.: 2001-2021. - Режим доступа: <http://www.livemaster.ru/>.

6. Оборудование

Оборудование для модулей дополнительной образовательной программы "Арт-дизайн":

1. Модуль: "Основы скетчинга"

- Блокноты и альбомы разного формата и плотности бумаги.
- Разнообразные карандаши (НВ, В, Н).
- Маркеры (графические маркеры, акварельные маркеры).
- Линейки, угольники, циркули.
- Уголь и пастель для рисования теней и объемов.
- Эскизы, трафареты и сетки для построения пропорций.

2. Модуль: "Основы графического дизайна"

- Компьютеры с установленными профессиональными графическими программами (например, Adobe Photoshop, Illustrator).
- Графические планшеты (Wacom или аналогичные устройства).
- Цифровые проекторы и экраны для демонстрации работ.
- Принтеры для печати макетов и изображений высокого качества.
- Лампы дневного света для правильного восприятия цветов.

3. Модуль 3. «Fashion-Art»

- Глиняные массы, полимерная глина, пластилин.
- Средства для моделирования (скалки, формочки, стеки, шпатели).
- Деревянные заготовки и инструменты для резьбы по дереву (резак, пилы, наждачная бумага).
- Лакокрасочные материалы и средства защиты (маски, перчатки, халаты).
- Нитки и ножницы

4. Модуль: "Ивент-дизайн"

- Ноутбуки с программами для планирования мероприятий (Microsoft Office, Google Docs, Canva и др.).
- Проектор и экран для презентаций и визуализации проектов.
- Макетные столы и наборы инструментов для прототипирования пространственных решений.
- Образцы материалов для декора (текстиль, ткани, искусственные растения и прочее).
- Световые приборы и световые эффекты для изучения освещения пространства.

5. Модуль: "Джанк-арт. Поделки из бросового материала"

- Набор различных отходов (бумаги, картонные коробки, пластиковые бутылки, пакеты, нити и ленты).
- Инструменты для резки и обработки материалов (ножницы, канцелярские ножи, клеевые пистолеты, шило, иглы).
- Клей разных типов (ПВА, горячий клей, секундный клей).
- Краски и кисти для декорирования изделий.
- Рабочие поверхности (защитные покрытия, скатерти, фартуки).

6. Модуль: "Создание дизайнерского проекта"

- Профессиональные компьютеры с мощным процессором и большим объемом оперативной памяти.
- Моделирующая техника (лазерный резак, 3D-принтер).
- Экран большой диагонали и проектор для коллективного просмотра результатов работы.

Такое оснащение позволит эффективно реализовать образовательную программу и создать условия для развития творческих способностей учащихся.

7. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Основной формой итогового контроля является защита проекта (индивидуальная или групповая).

Критерии оценивания. Модуль «Быстрый рисунок. Основы скетчинга»	Оценка (От 1 до 5)
	Название работы:
	Участники:
1. Ориентируется в теории по теме «Быстрый рисунок. Основы скетчинга»	
2. Имеет технический навык работы с маркерами, карандашом, ручкой при создании скетчей	
3. Имеет создания быстрых рисунков	
4. Имеет навык повседневного наблюдения и фиксирования окружающей среды	
5. Знает основы перспективы и объемного восприятия пространства	
6. Имеет навык публичных выступлений по презентации своих работ	
7. Умеет налаживать коммуникацию с другими	
Всего:	35

Максимальное количество баллов – 35;

Минимальное количество баллов – 7.

Критерии оценивания. Модуль «Основы графического дизайна»	Оценка (От 1 до 5)
	Название работы:
	Участники:
1. Ориентируется в теории по теме «Основы графического дизайна»	
2. технический навык работы в графическом редакторе Figma,	
3. имеет навык самостоятельной разработки несложных визуализаций	
4. Имеет навык работы в программах для обработки фотографий, создания коллажей, художественной обработки фото	
5. Имеет навык создания визуальных элементов, таких как графики, изображения и макеты.	
6. Имеет навык разработки концептуальных идей, создания концепции дизайна, соответствующей задачам и целям клиента.	
7. Умеет налаживать коммуникацию с другими	
Всего:	35

Максимальное количество баллов – 35;

Минимальное количество баллов – 7.

Критерии оценивания. Модуль «Fashion-Арт. Материалы и изготовление аксессуаров из них»	Оценка (От 1 до 5)
	Название работы:
	Участники:
1.Ориентируется в теории по теме «Fashion-Арт. Материалы и изготовление аксессуаров из них»	
2.Имеет навык сбора и анализа информации	
3. Имеет навык разработки дизайна будущего украшения или аксессуара	
4.Имеет навык самостоятельного создания украшений и аксессуаров из различных материалов	

5. Имеет навыки публичного выступления для представления своей работы	
6. имеет развитое чувство гармонии и прекрасного.	
7. Умеет аккуратно работать с инструментами и материалами.	
Всего:	35

Максимальное количество баллов – 35;

Минимальное количество баллов – 7.

Критерии оценивания. Модуль «Ивент-дизайн»	Оценка (От 1 до 5)
	Название работы:
	Участники:
1. Ориентируется в теории по теме «Ивент-дизайн»	
2. Имеет навык разработки оформления тематических мероприятий	
3. Имеет навык создания элементов оформления для ивент-мероприятий	
4. Имеет навык создания фотозон для школьного мероприятия	
5. Имеет навык сбора и анализа информации	
6. Умеет аккуратно работать с материалами и инструментами	
7. Умеет генерировать и видоизменять идеи	
Всего:	35

Максимальное количество баллов – 35;

Минимальное количество баллов – 7.

Критерии оценивания. Модуль «Джанк-арт. Поделки из бросового материала»	Оценка (От 1 до 5)
	Название работы:
	Участники:
1. Ориентируется в теории по теме «Джанк-арт. Поделки из бросового материала»	
2. Имеет навык сбора и анализа информации	
3. Имеет навык разработки дизайна арт-объекта из бросового материала	
4. Имеет навык командной работы при создании арт-объекта в стиле Джанк-арт	
5. Имеет навыки публичного выступления (представление своей работы)	
6. Имеет развитое чувство гармонии, композиции	
7. Умеет аккуратно работать с инструментами и материалами.	
Всего:	35

Максимальное количество баллов – 35;

Минимальное количество баллов – 7.

Критерии оценивания. Модуль «АРТ-проектирование. Создание собственных дизайнерских проектов»	Оценка (От 1 до 5)
	Название работы:
	Участники:
1. Ориентируется в теории по теме «АРТ-проектирование. Создание собственных дизайнерских проектов»	
2. Имеет навык сбора и анализа информации	
3. Имеет навык разработки проекта	
4. Имеет навык командной работы при создании проекта	
5. Имеет навыки публичного выступления (представление своей работы)	
6. Имеет навык создания презентации для защиты проекта	

7. Умеет аккуратно работать с инструментами и материалами.	
Всего:	35

Максимальное количество баллов – 35;

Минимальное количество баллов – 7.

Уровень освоения программы	
Низкий	0-16
Средний	17-25
Высокий	26-35

Приложение 1

Словарь специальных терминов и понятий

1. **Асимметрия** (от др.-греч. ἀσυσμῆτης «несоизмеримость», от др.-греч. μέτρον — «измеряю») — отсутствие или нарушение симметрии. Чаще всего термин употребляется в отношении визуальных объектов и изобразительных искусств.
2. **Композиция** - (лат. compositio — «составление, сочетание, приведение в порядок, соединение, приготовление») — основная категория художественного творчества. Основные закономерности построения художественного произведения, которые можно назвать правилами, приемами и средствами композиции, следующие: передача движения (динамики), покоя (статики), передача ритма, симметрии и асимметрии, равновесия частей композиции и выделение сюжетно-композиционного центра.
3. **Линейная перспектива** - это закономерное изменение масштабов изображения разноплановых объектов, расположенных на плоскости. Вид перспективы, рассчитанный на неподвижную точку зрения и предполагающий единую точку схода на линии горизонта (предметы уменьшаются пропорционально по мере удаления их от переднего плана).
4. **Воздушная перспектива** - характеризуется исчезновением четкости и ясности очертаний предметов по мере их удаления от глаз наблюдателя. При этом дальний план характеризуется уменьшением насыщенности цвета, таким образом — глубина кажется более светлой, чем передний план.
5. **Монотипия** - (от моно и греч. τύπος — отпечаток) — вид печатной графики. Техника эстампа монотипией заключается в нанесении красок от руки на идеально гладкую поверхность печатной формы с последующим печатанием на станке; полученный на бумаге оттиск всегда бывает единственным, уникальным.
6. **Папье - маше** (фр. papier-mâché «жёваная бумага») — легко поддающаяся формовке масса, получаемая из смеси волокнистых материалов (бумаги, картона) с клеящими веществами, крахмалом, гипсом и т. д.
7. **Декупаж** (фр. decouper — вырезать) — Вид прикладного творчества, представляющий собой технику декорирования разнообразных поверхностей с помощью нанесения картинок с последующей лакировкой полученного изображения для защиты от внешних воздействий.
8. **Скрапбукинг** (англ. scrapbooking, от англ. scrapbook: scrap — вырезка, book — книга, букв. «книга из вырезок») — вид рукодельного искусства, заключающегося в изготовлении и оформлении семейных или личных фотоальбомов, открыток.
9. **Кардмейкинг** - (в переводе с англ. card- открытка, make- делать) - изготовление открыток своими руками.
10. **Полимерная глина (пластика)** — пластичный материал для лепки небольших изделий (украшений, скульптур, кукол и др.) и моделирования. По внешнему виду и на ощупь напоминает пластилин, обладает характерным запахом.
11. **Лепка** - вид пластики для создания скульптурных произведений из пластичных материалов.
12. **Кримпер** - инструмент для гофрирования бумаги, используется при работе в технике скрапбукинг.
13. **Junk Art (трэш-арт, джанк-арт)** — направление в современном искусстве, которое связано с включением мусора в арт-объект или созданием творчества исключительно из мусора. Для создания арт-объектов используют отходы промышленного производства, детали сломанных механизмов и другой бытовой мусор. Художники и скульпторы из отходов создают различные произведения: пейзажи, портреты, натюрморты, инсталляции, скульптуры, коллажи.
14. **Worry Stone (в переводе — «камень от беспокойства»)** — это древний инструмент для снятия стресса. Считается, что монотонное перекачивание в руках гладкого камешка помогает успокоить ум, сосредоточиться и снять приступ тревоги. vk.com

Несколько идей для создания Worry Stone:

- Минимализм. Гладкий камушек в спокойном телесном или пастельном цвете.
- Сила узора. Можно нарисовать точку мандалы, геометрический паттерн или спираль сам процесс рисования умиротворяет.
- Слова силы. Можно написать на камне вдохновляющее слово маркером для керамики.

- Природные мотивы. Можно повторить узор мрамора, малахита или просто изобразить листик.
- 15. **Скетчинг** — это быстрый способ изобразить идею, объект или сцену в виде наброска. Обычно он не предполагает детальной прорисовки, а служит для передачи формы, пропорций и общего впечатления.
- 16. **Колористика** простыми словами — это наука о цвете, его природе и свойствах, воздействии на человека, а также о том, как использовать цвет в дизайне, искусстве и других областях, связанных с визуальным оформлением.
- 17. **Графический дизайн** — это средство визуальной коммуникации, которое помогает передавать идеи, сообщения или эмоции через визуальные элементы: текст, формы, цвета, изображения и шрифты. Простыми словами, это оформление и подача идей с помощью графики
- 18. **Коллаж** — это техника создания целостного произведения из разнородных элементов, отличных по фактуре, цвету, материалу, происхождению. Простыми словами, это композиция из кусочков разных материалов, которые наклеивают на основу, собирая единую композицию
- 19. **«Искусство Могол»** — так в Японии называют технику работы с синельной проволокой. Название происходит от португальского слова «могол», которое обозначает стиль ткачества. В этой технике мастерицы изготавливают цветочные украшения для волос и цветочные композиции.
- 20 **Синельная проволока** — пластичный материал с гибким сердечником (чаще всего тонкой проволокой) и ворсовой обмоткой. Из неё можно создавать оригинальные игрушки, украшения, цветы, предметы декора и новогодние украшения.
- 21. **Кумихимо** — традиционная японская техника плетения шнуров из разноцветных нитей. Дословно название переводится как «плетение шнурков», «сплести верёвки».
- 22. **Фотозона** — это специально оформленное пространство для фотографий, фотоуголок с декоративным фоном и реквизитом. Это может быть стенка с гирляндами, арка с цветами, шторка из блестящей фольги, инсталляция с тематическими предметами
- 23. **Инсталляция** — пространственная композиция, созданная художником из различных материалов: бытовых предметов, промышленных изделий, природных объектов, фрагментов текстовой или визуальной информации. Цель — выразить какую-то мысль, донести до зрителя зашифрованное послание.
- 24. **Арт-объект** — это произведение искусства, которое существует как самостоятельная единица и обладает особым художественным содержанием. В отличие от традиционных форм искусства, таких как живопись или скульптура, арт-объекты часто создаются с использованием нестандартных материалов и технологий.
- 25. **Дизайн-проект** — это комплексный документ, который включает планы, схемы, чертежи, 3D-визуализации, а также рекомендации по выбору материалов и мебели. Он создаётся на основе пожеланий заказчика и технических возможностей помещения.
- 26. **Дизайн бренда (бренд-дизайн)** — это визуальное воплощение идентичности бренда, его характера, ценностей и позиционирования, выраженные через цвета, шрифты, логотипы, графику, оформление носителей и пользовательский интерфейс. Это не просто красивый стиль, а стратегический инструмент, с помощью которого бренд становится узнаваемым, вызывает эмоции и формирует отношение у целевой аудитории.
- 27. **Логотип** — это визуальное обозначение бренда, которое позволяет быстро идентифицировать компанию, продукт или услугу. Это может быть текст, символ или их комбинация. Логотип отражает идентичность и ценности организации, помогает узнавать и запоминать её. Он встречается, например, на сайте, упаковке, в социальных сетях и используется в рекламе.
- 28. **Плакат** — это крупноформатное изображение с текстовой и графической информацией, предназначенное для привлечения внимания, информирования или агитации. Плакаты могут использоваться в рекламных, образовательных, политических и других целях. Как правило, они печатаются в крупных форматах, чтобы быть заметными издалека.