

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Липецкой области
«Кадетская школа имени майора милиции Коврижных А.П.»

Принята на заседании
педагогического совета
от 28.08.2020
протокол №1

Утверждаю

Директор _____ Г.Н. Астахова
_____ 2020г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
художественно-технической направленности
«Школа стиля «Дизайн-КАДЕТ»»

Срок реализации 2 года
Возраст учащихся 10-15 лет

Рассмотрено на заседании
методического совета
от 28.08.2020
протокол №1

программа разработана
педагогом ДО
Проскуриной
Ольгой Геннадиевной

Липецк, 2020

Пояснительная записка.

Новизна данной программы предполагает использование в образовательном процессе возможностей информационных технологий. Создавая различные изделия, кадет использует как готовые рисунки и шаблоны, так и рисует свои оригинальные эскизы. Использование детских идей и рисунков помогает при создании коллективных работ. Отличительная особенность данной программы в том, что в программе наряду с освоением техник декорирования текстильных изделий, характерных для русской национальной традиции, изучаются кадетами и некоторые современные виды декора.

Актуальность программы в том, что разработана с учетом основных приоритетов в области дополнительного образования, но и с учетом запросов родителей и детей, как основных социальных заказчиков и потребителей, предоставляемых дополнительных образовательных услуг. Применяя новые информационные технологии, нельзя отказываться от традиционных методов, форм, техник рисования. Важным условием развития художественного творчества кадет является разнообразие применяемых при изобразительной, декоративной, дизайнерской деятельности художественных материалов и техник. Введение новых художественных материалов и техник, как известно, активизирует процесс художественного творчества обучающихся. В работе «Школа стиля «Дизайн-КАДЕТ»» используется смена видов изобразительной деятельности в течение учебного процесса (графика, живопись, декоративная работа, работа в различном материале и работа на компьютере). Занятия в творческом объединении позволяют избежать потери интереса к рисованию, сохраняет эффект новизны и в то же время дает возможность систематически работать над овладением художественными материалами и техникой.

Цель - развитие опыта эмоционально-целостного отношения к искусству, как социально-культурной форме освоения мира, воздействующей на человека и общество.

Формирование у обучающихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с дизайном.

Задачи:

Обучающие

- формирование у кадет базовые компетенции в сфере дизайна, готовности к социально-профессиональному самоопределению;
- обучение технологиям декорирования предметов;
- формирование системы знаний о роли дизайна в жизни человека.

Развивающие

- развитие умения думать, умения исследовать, умения общаться, умения взаимодействовать, умения доводить дело до конца;
- развитие внимательности и наблюдательности, творческого воображения и фантазии через эскизные зарисовки, упражнения;
- развитие творческих способностей, художественного вкуса и интереса при выполнении творческих проектов.

Воспитательные

- воспитание чувства товарищества, чувства личной ответственности за общее дело;
- воспитание и развитие уважения к трудовой деятельности человека;
- воспитание ответственности за самообразование и выбор будущей профессиональной деятельности.

Уровень сложности и направленность.

Рабочая программа «Школа стиля «Дизайн-КАДЕТ»», как программа ранней профориентации и основа профессиональной подготовки и состязаний школьников в профессиональном мастерстве по компетенции дизайн.

Слово «дизайн» встречается повсеместно, можно говорить о дизайне стула, компьютера, школы, узора на ткани, коллекции одежды, ресторана, бутерброда, космической станции. Все изделия имеют свой дизайн. Таким образом, дизайн многолик. В разных сферах деятельности человека этот термин понимается по-разному. Он включает в себя и то, как выглядит изделие, и сам процесс проектирования -изготовления, который приводит к конечному результату. Представленная программа «Школа стиля «Дизайн-КАДЕТ»» подразумевает знакомство с основными объектами труда дизайнера -это предметный дизайн, графический дизайн, дизайн костюма, дизайн элементов интерьера, дизайн открытого пространства (ландшафтный дизайн). Овладеть основами знаний о дизайне как специфической художественно-творческой, конструкторской деятельности человека помогут разделы предлагаемой программы.

Для кого разработана программа.

Программа рассчитана на детей среднего и старшего школьного возраста - 10 – 15 лет.
Наполняемость группы: не менее 10-12 человек.

Объем и срок освоения программы.

Срок реализации программы: 2 года.

Режим занятий: количество учебных часов за учебный год – 34 часов; 1 занятие в неделю; продолжительность занятия – 45 мин.

Форма обучения, особенности организации образовательной деятельности.

Форма обучения: очная.

Основным видом занятий является практическое. Время на нем распределяется примерно так:

- вводный инструктаж-5%;
- сообщение познавательных сведений –20 %;
- практическая работа и текущий инструктаж-70%;
- подведение итогов, уборка рабочего места –5 %.

Формы занятий:

- учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;
- учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;
- учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;
- учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;
- комбинированные (смешанные) учебные занятия;
- индивидуальные занятия;
- отчетные занятия-выставки.

Комплектование творческого объединения проводится без предварительного отбора детей.

Условия реализации программы.

- Количество детей в группе до 12 человек.
- Занятия организуются на базе Кадетской школы в течение всего учебного года.
- Временная структура – 1раз в неделю.

Для обеспечения полного и качественного обучения и воспитания, кадет по предлагаемой образовательной программе необходима соответствующая учебная материально-техническая база – это совокупность материальных, технических средств и оборудованных объектов. Учебно-материальная база включает в себя материально-

информационные компоненты: средства обучения, средства и предметы учебной деятельности учащихся (средства обучения), средства учебного оснащения (инструменты, приспособления), организационно-технические средства учебного процесса. К средствам обучения данной образовательной программы относятся: печатные, электронные, аудиовизуальные, наглядно-демонстрационные, натурно-демонстрационные наглядные пособия. К средствам учебного оснащения относятся: приспособления, необходимые учащимся для создания (преобразования) предметов их учебной деятельности по программе.

Для реализации образовательной программы «Школа стиля «Дизайн-КАДЕТ»» необходимым условием является наличие компьютерного класса и кабинета для проведения теоретических и практических занятий. Данные помещения должны иметь высокую техническую оснащенность, пропускную способность, автономность и соответствовать установленным для них требованиям безопасности. Кабинеты технической направленности должны быть укомплектованы нормативно-инструктивными документами по технике и других видов безопасностей, по охране труда, СанПИН.

Для создания комфортных эргономических, безопасных, санитарно-гигиенических, также эстетических условий проведения обучения необходимы организационно-технические средства учебного процесса. К ним относятся школьная мебель, необходимая для складирования раздаточных материалов, предметов деятельности и средств обучения. Важным является наличие современных осветительных приборов. К предметам (объектам) деятельности, учащихся предъявляются эргономические, эстетические требования и требования безопасности.

Планируемые результаты освоения программы.

Личностными результатами изучения курса является формирование следующих умений: определять и высказывать под руководством педагога самые простые, общие для всех людей, правила поведения при сотрудничестве (этические нормы); в предложенных ситуациях общения и сотрудничества педагогом, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор при поддержке других участников группы и педагога, как поступить; развивать положительный мотив к деятельности в проблемной ситуации («Хочу разобраться...»; «хочу попробовать свои силы...», «Хочу убедиться, смогу ли разрешить эту ситуацию»); формировать положительные изменения в эмоционально-волевой сфере («Испытываю радость, удовольствие от деятельности, мне это интересно, могу усилием воли концентрировать свое внимание...»), переживание учащимися субъективного открытия («Я сам получил этот результат, я сам справился с этой проблемой...»)

Метапредметными результатами изучения курса являются формирование следующих универсальных учебных действий (УУД).

Регулятивные УУД: определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя; проговаривать последовательность действий; учиться высказывать свое предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией; учиться работать по предложенному учителем плану; учиться отличать верно выполненное задание от неверного; учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя; добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя справочные источники, свой жизненный опыт и информацию, полученную от

учителя;-перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса; преобразовывать информацию из одной формы в другую: составлять рассказы и задачи на основе предметных рисунков, схематических рисунков, схем.

Коммуникативные УУД:

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста); - слушать и понимать речь других;- совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;- учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

обучающиеся должны знать:

понятия «дизайн», «композиция» и др.;

признаки дизайна;

виды дизайна,

элементы дизайна (линия, форма, объем, пространство, светотень, цвет, фактура и текстура и др.);

принципы художественного конструирования (целесообразность, единство, равновесие, доминанта, соподчинение, динамизм, гармония)

обучающиеся должны уметь:

использовать ранее полученные знания и жизненный опыт;

решать творческие задачи и задания, используя вариативность;

применять полученные знания при выполнении творческих проектов;

работать в группе;

оценивать свою деятельность и деятельность других.

Отличительные особенности.

Представляемая программа имеет существенный ряд отличий от существующих аналогичных программ. Программа предполагает не только обучение дизайну или освоению графических программ, а именно использованию этих знаний как инструмента при решении задач различной сложности, что позволит решать более сложные творческие задачи и применять полученные знания в других областях деятельности обучающегося.

Содержание программы.

1-й год обучения.

Тема 1. Введение в дизайн. (4 часов).

Основные вопросы: что такое дизайн? Виды дизайна, принципы дизайна, основы дизайна (композиция, линия, форма, объем, пространство, светотень, цвет, фактура и текстура и др.). История развития дизайна.

Практическая работа: творческая композиция.

Тема 2. Путешествие в первобытное общество. (5 часов).

Основные вопросы: адаптация первобытного искусства в современном дизайне. Монотипия. Печать растениями. Печать губкой. Печать тканью, кружевом, веревкой. Диатипия. Гравюра на картоне. Графика. Силуэт. Гризайль.

Практическая работа:

Дизайн рамки. Творческие композиции в различных техниках. Создание графической творческой композиции в программе «Paint» «Охота на мамонтов». Подготовка к выставке. Создание презентации в PowerPoint по теме «Волшебное прикосновение».

Тема 3. Египет. (5 часов).

Основные вопросы: анализ и адаптирование художественного наследия Египта, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Использование Египетского искусства в современном дизайне. Бумажное конструирование на плоскости.

Практическая работа:

поисковая, исследовательская деятельность обучающихся с использованием Интернет-ресурса. Создание презентаций «Египет и современность» в PowerPoint. Создание объемно-пространственной композиции (модели, панно) «Египет». Коллективное панно. Подготовка к выставке.

Тема 4. Греция. (5 часов).

Основные вопросы: анализ и адаптирование художественного наследия Греции, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Использование Греческого искусства в современном дизайне.

Практическая работа:

поисковая, исследовательская деятельность обучающихся с использованием Интернет-ресурса. Создание рельефа из глины в стиле «Древняя Греция». Роспись. Создание эскиза греческой вазы в Paint. Создание модели греческого сосуда «Греческий сувенир» (техника папье-маше) Создание коллективного панно «В мастерской греческого мастера». Создание эскиза греческого костюма в Paint. Подготовка к выставке.

Тема 5. Страна восходящего солнца. Япония. (5 часов).

Основные вопросы: анализ и адаптирование художественного наследия Японии, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Использование Японского искусства в современном дизайне. (Бонсаи, экебана, японские сады, японский театр). Японский костюм-кимоно. Дизайн текстиля Японии. Японский стиль в современной жизни человека.

Практическая работа:

поисковая, исследовательская деятельность обучающихся с использованием Интернет-ресурса. Компьютерный эскиз кимоно. Японский пейзаж-эскиз открытки (компьютерный дизайн). Образ японской женщины (техника батик). Картина в стиле «Япония» (техника масляная, сухая пастель). Создание презентации «Японский стиль в современной жизни человека». Выставка «Япония», отчет-конференция.

Тема 6. Средневековье. Европа. (5 часов).

Основные вопросы: анализ и адаптирование художественного наследия Средневековой Европы, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Использование романского стиля искусства в современном дизайне. Геральдика. Витражное искусство. Дизайн окон.

Практическая работа: поисковая, исследовательская деятельность обучающихся с использованием Интернет-ресурса. Проект «Романский стиль в дизайне». Компьютерная графика (Paint) - эскиз герба гимназии. Эскиз средневекового замка (Paint). Эскизы витражей в

Paint. Изготовление витража на окно (имитация). Эскиз росписи бутылки в стиле витраж. Работа в Paint. Роспись стеклянной бутылки под витраж. Отчет-конференция. Выставка.

Тема 7. Венеция. (5 часов).

Основные вопросы: анализ и адаптация художественного наследия Средневековой Венеции, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Использование романского стиля искусства в современном дизайне. Венецианский пейзаж. Венецианский карнавал. Венецианская маска. Фактурная живопись.

Практическая работа: творческая композиция Эскиз предварительный «Улицы Венеции» (работа в Paint). Изготовление маски «Сувенир из Венеции, в технике папье-маше. Живопись на манке (фактурная живопись). «Впечатление о Венеции». Создание презентации. Творческий отчет-выставка.

Содержание программы.

2 - ой год обучения.

Тема 8. Барокко. Рококо. (8 часа).

Основные вопросы: анализ и адаптация художественного наследия стиль барокко, рококо (интерьер, роспись, мебель, одежда и архитектура). Использование стилей барокко, рококо в современном дизайне.

Практическая работа: поисковая, исследовательская деятельность обучающихся с использованием Интернет-ресурса. Выбор направления работы проекта. Презентация о стилях. Дизайнерское оформление бутылки, в стиле дамы эпохи Барокко, Рококо с помощью кальки и клея ПВА, и украшений. Эскиз мебели в Paint (на выбор), в стиле Барокко. Моделирование интерьера дворцового зала в стиле барокко (конструирование из бумаги, ткани и др.). Создание коллективного панно.

Тема 9. Модерн. Искусство 20 века. (8 часов).

Основные вопросы: анализ и адаптация художественного наследия стиля модерн (интерьер, роспись, мебель, одежда и архитектура). Использование стиля искусства в современном дизайне. Решетки, ограды. История развития. История стула. Лучшие дизайнеры 20 века. Творчество датского креативного художника -дизайнера Питера Каллесена (Peter Callesen) <http://www.nuinu.su/art/55-potrjasajushhie-skulptury-iz-bumagi.html><http://www.petercallesen.com/index/index2.html> . Архитектура 20 века. Стили, направления, архитекторы.

Практическая работа: поисковая, исследовательская деятельность обучающихся с использованием Интернет-ресурса. Выбор направления работы проекта. Презентация о стиле модерн, дизайнеров этого времени (самостоятельный выбор направления). Эскиз и модель предмета интерьера в стиле модерн. Конструирование из свободных материалов. Дизайн-проект «Решетки. Ограды». Разработка ограды к различным архитектурным объектам в стиле модерн (пробный эскиз в строгом классическом стиле). Компьютерная графика. Графическая серия «Парк». Гравюра на картоне. Использование разработанных эскизов ограды. Фантастические деревья. Дизайнерский проект-моделирование (проволочный каркас, веревка, тонировка, декорирование). Разработка презентации «Дизайнеры 20 века» Дизайн-проект «Стул». Эскиз. Бумажное конструирование. Бумажный креатив в стиле датского дизайнера. Творческий проект (индивидуальный, групповой). Создание презентации «Архитектура 20 века» по самостоятельно выбранному

направлению (страна, архитектор, стиль или обобщение). Подготовка к конференции и выставке творческих работ. Оформление. Отчет-конференция «Искусство 20 века»

Тема 10. Шрифтографика. (9 часов).

Основные вопросы: дизайн шрифта. Образ и слово. Логотип, эмблема, этикетка. Фирменный стиль. Граффити. История, направления.

Практическая работа: разработка компьютерного эскиза собственных инициалов. Компьютерный эскиз образа слова. Создание каталога различных логотипов по направлениям (групповое задание). Разработка эскиза логотипа фирмы. Использование клипартов. Эскиз в стиле граффити (бумага, маркеры) Компьютерный эскиз шрифта в стиле граффити.

Тема 11. Я - дизайнер-ар. (9 часов).

Основные вопросы: макетирование. Понятие модуля в архитектуре.

Практическая работа: учебная «Игра в кубики». Моделирование объектов архитектуры. Разработка дизайн - проекта «Игровая площадка». Разработка дизайн - проекта «Жилой комплекс». Идеи, рисунки, создание творческих групп. Разработка компьютерного эскиза «Жилой комплекс».

Учебный план 1 год обучения.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Введение в дизайн.	4	1	3
2	Путешествие в первобытное общество.	5	1	4
3	Египет.	5	1	4
4	Греция.	5	1	4
5	Страна восходящего солнца. Япония.	5	1	4
6	Средневековье. Европа.	5	1	4
7	Венеция.	5	1	4

Учебный план 2 год обучения.

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов

		Всего	Теория	Практика
1	Барокко. Рококо.	8	1	7
2	Модерн. Искусство 20 века.	8	1	7
3	Шрифтографика.	9	2	7
4	Я – дизайнер.	9	2	7

Календарный учебный график.

1 год обучения.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1. Введение в дизайн. (4)								
1				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Введение. Техника безопасности.		-

2				<ul style="list-style-type: none"> •учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков; 	1	<p>Что такое дизайн?</p> <p>Виды дизайна, принципы дизайна,</p> <p>основы дизайна (композиция, линия, форма, объем, пространство, светотень, цвет, фактура и текстура и др.)</p>		творческая работа
3				<ul style="list-style-type: none"> •учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного; 	2	История развития дизайна.		творческая работа
2. Путешествие в первобытное общество. (5)								
4				<ul style="list-style-type: none"> •учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом; 	1	Адаптация первобытного искусства в современном дизайне.		-

5				•учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;	1	«Волшебное прикосновение». Монотипы, дизайн рамки-свободная творческая композиция, фото процесса с помощью документ-камеры.	творческая работа
6				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	1	Печать растениями, дизайн рамки, фото процесса с помощью документ-камеры.	творческая работа
7				•учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;	1	Печать губкой, дизайн рамки-свободная творческая композиция , фото процесса с помощью документ-камеры.	творческая работа
8				•отчетные занятия-выставки.	1	Печать тканью, кружевом, веревкой, оформление работы, дизайн рамки, фото процесса с помощью документ – камеры.	творческая работа

3. Египет. (5)							
9				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Анализ и адаптирование художественного наследия Египта, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Изучение ИР, сбор необходимого материала об использовании Египетского искусства в современном дизайне. Поисковая , исследовательская деятельность учащихся.	-
10				•учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;	2	Создание презентаций «Египет и современность» в PowerPoint	творческая работа
11				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	2	Создание объемно-пространственной композиции (модели, панно) «Египет». Бумажное конструирование на плоскости. Коллективное панно.	творческая работа

4. Греция. (5)								
12				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Анализ и адаптирование художественного наследия Греции, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Изучение ИР, сбор необходимого материала об использовании и Греческого искусства в современном дизайне.		
13				•учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;	1	Создание рельефа из глины в стиле «Древняя Греция». Роспись		творческая работа
14				•комбинированные (смешанные) учебные занятия;	1	Создание эскиза греческой вазы в Paint.		творческая работа

15				•учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;	1	Создание модели греческого сосуда. «Греческий сувенир» (техника папье- – маше), создание коллективног о панно « В мастерской греческого мастера».		творческая работа
16				•комбинированн ые (смешанные) учебные занятия;	1	Создание эскиза греческого костюма в Paint.		творческая работа

5. Страна восходящего солнца. Япония.(5)

17				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Анализ и адаптирование художественного наследия Японии, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Изучение ИР, сбор необходимого материала об использовании Японского искусства в современном дизайне. (Бонсаи, экебана, японские сады, японский театр)		
18				•учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;	1	Японский костюм-кимоно. Дизайн текстиля Японии. Компьютерный эскиз.		творческая работа
19				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	1	Японский пейзаж-эскиз открытки (компьютерный дизайн).		творческая работа

20				•учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;	1	Образ японской женщины. Техника батик.		творческая работа
21				•отчетные занятия-выставки.	1	Картина в стиле «Япония». Техника масляная (сухая пастель).		творческая работа

6. Средневековье. Европа.(5)

22				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Анализ и адаптирование художественного наследия Средневековой Европы, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Изучение ИР, сбор необходимого материала об использовании и романского стиля искусства в современном дизайне. Выбор направления работы проекта.		
----	--	--	--	---	---	---	--	--

23				•учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;	1	Геральдика. Компьютерная графика (Paint)- эскиз герба гимназии.		творческая работа
24				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	1	Эскиз средневекового замка (Paint)		творческая работа
25				•учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;	1	Витражное искусство. Дизайн окон. Эскизы витражей в Paint.		творческая работа
26				•отчетные занятия-выставки.	1	Изготовление витража на окно. Имитация (калька, маркеры, картон).		творческая работа

7. Венеция. (5)

27				<ul style="list-style-type: none"> •учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом; 	1	<p>Анализ и адаптация художественного наследия Средневековой Венеции, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре. Изучение ИР, сбор необходимого материала об использовании и романского стиля искусства в современном дизайне. Выбор направления работы проекта.</p>		-
28				<ul style="list-style-type: none"> •учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков; 	1	<p>Венецианский пейзаж. Эскиз предварительный «Улицы Венеции». Живопись на манке (фактурная живопись).</p> <p>Оформление работы.</p>		творческая работа

29				•комбинированные (смешанные) учебные занятия;	1	Венецианский карнавал. Венецианская маска. Поиск материала, изучение истории маски и способы её изготовления. Создание презентации.		творческая работа
30				•учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;	1	Изготовление маски («Сувенир из Венеции»), в технике папье-маше.		творческая работа
31				•отчетные занятия-выставки.	1	Творческая композиция «Впечатление о Венеции». Фактурная живопись.		творческая работа

2-й год обучения.

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1. Барокко. Рококо. (8)								

1				<ul style="list-style-type: none"> учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом; 	1	<p>Анализ и адаптация художественного наследия стиль барокко, рококо (интерьер, роспись, мебель, одежда и архитектура). Изучение ИР, сбор необходимого материала об использовании и стиля искусства в современном дизайне. Выбор направления работы проекта.</p>		-
2				<ul style="list-style-type: none"> учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков; 	1	<p>Презентация о стилях Барокко, Рококо, дизайнеров этого времени (самостоятельный выбор направления).</p>		творческая работа

3				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	2	Дизайнерское оформление бутылки, в стиле дамы эпохи Барокко, Рококо с помощью кальки и клея ПВА, и украшений. Фото процесса и результата с помощью документ камеры.		творческая работа
4				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	2	Эскиз мебели в Paint (на выбор), в стиле Барокко		творческая работа
5				•отчетные занятия-выставки.	2	Моделирование интерьера дворцового зала в стиле барокко (конструирование из бумаги, ткани и др.). Создание коллективного панно.		творческая работа

2. Модерн. Искусство 20 века. (8)

6				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Анализ и адаптация художественного наследия стиля модерн (интерьер, роспись, мебель, одежда и архитектура). Изучение ИР, сбор необходимого материала об использовании и стиля искусства в современном дизайне. Выбор направления работы проекта.		-
7				•учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;	1	Презентация о стиле модерн, дизайнеров этого времени (самостоятельный выбор направления).		творческая работа
8				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	1	Эскиз и модель предмета интерьера в стиле модерн. Конструирование из свободных материалов.		творческая работа
9				•учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;	1	Решетки, ограды. История развития.		творческая работа

10				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	1	Дизайн-проект «Решетки. Ограды». Разработка ограды к различным архитектурным объектам в стиле модерн (пробный эскиз в строгом классическом стиле). Компьютерная графика.		творческая работа
11				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	1	Графическая серия «Парк». Гравюра на картоне. Использование разработанных эскизов ограды		творческая работа
12				•учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;	1	Фантастическое дерево. Дизайнерский проект-моделирование (проволочный каркас, веревка, тонировка, декорирование)		творческая работа

13				•отчетные занятия-выставки.	1	Архитектура 20 века. Стили, направления, архитекторы. Создание презентации «Архитектура 20 века» по самостоятельно выбранному направлению (страна, архитектор, стиль или обобщение).		творческая работа
3. Шрифтографика. (8)								
14				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Дизайн шрифта.		-
15				•учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;	1	Разработка компьютерного эскиза собственных инициалов.		творческая работа
16				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	1	Образ и слово. Компьютерный эскиз.		творческая работа
17				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Логотип, эмблема, этикетка.		творческая работа

18				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	1	Создание каталога различных логотипов по направлениям (групповое задание).		творческая работа
19				•учебные занятия, имеющие основной целью обобщение и систематизацию изученного;	1	Фирменный стиль. Разработка эскиза логотипа фирмы. Использование клипартов.		творческая работа
20				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Граффити. История, направления. Эскиз в стили граффити (бумага, маркеры).		творческая работа
21				•отчетные занятия-выставки.	1	Компьютерный эскиз шрифта в стиле граффити.		творческая работа
4. Я - дизайнер (9).								
22				•учебные занятия по ознакомлению учащихся с новым материалом;	1	Макетирование. Понятие модуля в архитектуре.		
23				•учебные занятия закрепления и повторения знаний, умений и навыков;	1	Учебная «Игра в кубики». Моделирование объектов архитектуры.		творческая работа

24				•комбинированные (смешанные) учебные занятия;	2	Разработка дизайн - проекта «Игровая площадка». Идеи, рисунки, создание творческих групп.		творческая работа
25				•учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;	2	Разработка дизайн-проекта «Игровая площадка». Разработка компьютерного эскиза «Жилой комплекс».		творческая работа
26				•учебные занятия выработки и закрепления умений и навыков;	3	Подготовка к выставке творческих работ. Оформление.		творческая работа

Организационно-педагогические условия.

Социокультурная природа дизайна обусловила широкое распространение на все сферы жизнедеятельности общества: на промышленное и сельскохозяйственное производство, быт, отдых и спорт, торговлю и сферу обслуживания, общественную жизнь и т. д. Вместе с тем дизайн и черчение представляют собой синтез науки, техники и искусства.

Обучение основам дизайна и черчения даёт возможность учащимся получить представление о художественном проектировании, а также основных видах дизайна, черчения. Помимо формирования профессионального кругозора такое представление поможет им определить свои интересы, свое направление специализации в дальнейшем обучении. Профессию - дизайнер, чертежник или архитектор можно отнести и к техническим и к творческим профессиям. Эти профессии, формирующие мир вещей, а их истоки и корни уходят во времена зарождения цивилизации, культуры.

Кадровые условия.

Обучение данной программе могут вести педагоги, работающие с учащимися старшего и среднего возраста, имеющие инженерно-технические познания. Уровень усвоения материала зависит от личных качеств учащихся.

Педагог: учитель искусства, черчения и технологии Кадетской школы Липецкой области - Проскурина Ольга Геннадиевна, педагогический стаж- 24 года, образование высшее ЛГПИ, специализация черчение и изобразительное искусство, квалификация высшая.

Материально-техническое обеспечение программы.

Компьютерный класс из 12 - 15-и персональных компьютеров типа IBM PC, работающих под управлением русифицированной версии MS Windows 2000/XP, с процессором не ниже PENTIUM II и оперативной памятью 128 Мбайт, с манипуляторами «Мышь». Занятия творческого объединения «Студия стиля «Дизайн-Кадет»» проводятся с использованием офисных программ Word MS и MS Power Point, а также графического редактора Paint. Также для занятий используется компакт-диск "Искусство компьютерной графики для школьников" (Питер), компакт-диск «Мировая художественная культура: от зарождения до XX века» (Питер). Для проведения занятий разработаны и изготовлены Мультимедийные презентации в формате MS Power Point, которые используются при объяснении новой темы. Также при подготовке к занятиям используются ресурсы сети Интернет. Все работы учащихся созданные с использованием программ MS Power Point, а также графического редактора Paint, также хранятся на жестком диске компьютера, что позволяет педагогу и учащимся отслеживать динамику процесса обучения. Создан также раздаточный материал по различным темам. Программа является интегрированной, так как содержит объем знаний из различных областей прикладных наук (черчение, информатика, архитектура и др.). Для ученика: тетрадь в клетку, чертёжные инструменты, карандаши, персональный компьютер. Учебники и учебные пособия по черчению и компьютерному моделированию
Технические журналы и ресурсы Internet.

Учебно-методическое обеспечение.

Гринберг А.Д., Гринберг С. Цифровые изображения. — Минск, ООО Попурри, 1997.
Залогова Л.А. Компьютерная графика - М.: БИНОМ, 2005.
Хомянский Л. М., Щипанов А. С. Дизайн книга для учащихся - М.: Просвещение 1985.
<http://linterum.ru/> - сайт для художников - любителей и профессионалов. Здесь вы найдете уроки и мастер-классы по живописи, графики, освоите работу с маслом, акварелью, сангиной, сепией, соусом, пастелью и другими мягкими материалами.
http://www.ug.ru/issues07/?action=topic&toid=3028&i_id=30 - Учительская газета
<http://www.classmag.ru/contest/3124004/index.html> - Классный журнал - современный интерактивный журнал для детей младшего и среднего школьного возраста
<http://mxk-guru.narod.ru/intro/lesson-4.html> Разработки уроков по мировой художественной культуре.
<http://draw.demiart.ru/category/risuem-golovu/> - здесь собраны лучшие онлайн Уроки Рисования, написанные признанными мастерами графики. Уроки будут интересны как начинающим, так и уже продвинутым художникам.
<http://fantasy-art.boom.ru/> -учебник по рисованию
<http://www.refer.ru> — проверенный источник ценной информации.
www.innovativeteachers.ru - Сети творческих учителей. Полная библиотека VCT-проектов

Оценка качества освоения программы.

Удовлетворенность обучающихся, посещающих творческое объединение.
Сформированность деятельности (правильность выполняемых действий; самостоятельность; соблюдение правил техники безопасности).

Сформированность навыков и умений (применимость теоретических знаний при выполнении заданий; сложность и оригинальность).

Творческие отчёты (конференции, выставки творческих работ и проектов).