

Департамент образования Администрации городского округа Самара
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества «Восход» г.о. Самара
443080, город Самара, улица Блюхера, 23, тел/факс: 8(846)2240819, e-mail:voshod97@yandex.ru

«Утверждаю»
Директор МБУ ДО «ЦДТ «Восход» г.о. Самара
Ф.В. Городецкая
Программа рассмотрена и
рекомендована педагогическим советом
Протокол №1 от 03 сентября 2019г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
художественной направленности
«КАЛЕЙДОСКОП»
(декоративно-прикладное творчество)
Срок реализации 2 года
Возраст обучающихся 6-11 лет**

Ф.И.О., должность разработчика программы:
Петренко Наталья Эдуардовна
педагог дополнительного образования

Самара, 2019

1

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Одной из составляющей воспитательного компонента ФГОС второго поколения, является духовно-нравственное воспитание, стоящее перед системой образования следующие задачи:

- воспитание гражданственности, патриотизма, уважения к правам, свободам и обязанностям человека;
- воспитание нравственных чувств и этического сознания;
- воспитание трудолюбия, творческого отношения к учению, труду, жизни;
- формирование ценностного отношения к здоровью и здоровому образу жизни;
- воспитание ценностного отношения к природе, окружающей среде (экологическое воспитание);
- воспитание ценностного отношения к прекрасному, формирование представлений об эстетических идеалах и ценностях (эстетическое воспитание).

Изучение данного курса актуально в связи с современными тенденциями в новых социально-экономических условиях, так как развитие технического творчества рассматривается как одно из условий ускорения социально-экономического развития страны.

В современную эпоху научно-технического прогресса и интенсивного развития информационных технологий в России востребованы специалисты с новым стилем инженерно – научного мышления. Этот стиль предполагает учет не только конструктивно-технологических, но и психологических, социальных, гуманистических и морально-этических факторов. Формирование такого современного инженера-конструктора желательно начинать уже с младшего школьного возраста. Техника вторгается в мир представлений и понятий ребенка уже с раннего детства, но в основном, как объект потребления. Моделирование и конструирование способствуют познанию мира техники и расширению технического кругозора, развивают конструкторские способности, техническое мышление, мотивацию к творческому поиску, технической деятельности.

Сочетание начального технического моделирования с декоративно-прикладным и компьютерным творчеством предоставляет широкую возможность не только для адаптации школьника к условиям социальной среды, но и содействует развитию потребности активно преобразовывать окружающую среду в соответствии со своими интересами. Это способ познания мира и самовыражения.

Отличительными особенностями программы являются:

1. Определение видов организации деятельности учащихся, направленных на достижение личностных, мета предметных и предметных результатов освоения общеразвивающего курса.

2. В основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты.
3. Ценностные ориентации организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов.
4. Достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией.
5. При планировании содержания занятий прописаны виды деятельности учащихся по каждой теме.

Программа имеет циклическую структуру, что позволяет возвращаться к изученному материалу, закрепляя его и постепенно усложняя.

Актуальность программы. Используются нестандартные формы проведения занятий и методы работы с творчески одарёнными детьми - программа дополнена элементами свободного творчества как в начально – техническом моделировании, так и в применении декоративно – прикладного и компьютерного творчества, что демонстрирует учащемуся возможности реализации своих творческих способностей в разных сферах искусств.

Реализация данной программы является педагогически целесообразной, так как базовые знания, которые дети получают в общеобразовательной школе на уроках, технологии, информатики, изобразительного искусства, углубляются и расширяются на занятиях объединения, что способствует осмыслинию и восприятию окружающей действительности через творчество, обогащает внутренний мир ребёнка, позволяет с пользой провести свободное время.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Цель программы – создание условий для развития творческих и технических способностей учащихся по средствам овладение элементарными приемами технического, прикладного и компьютерного творчества.

Задачи программы:

Обучающие:

- знакомить с историей развития отечественной и мировой техники, с ее создателями;
- знакомить с технической терминологией и основными узлами технических объектов;
- обучать работе с технической литературой;
- формировать графическую культуру на начальном уровне: умение читать простейшие чертежи, изготавливать по ним модели, навыки

работы с чертежно-измерительным и ручным инструментом при использовании различных материалов;

- обучать приемам и технологии изготовления простейших моделей технических объектов;
- развивать интерес к технике, знаниям, устройству технических объектов;
- знакомить детей с основными понятиями и базовыми формами;
- развивать мотивацию и познавательный интерес к занятиям изобразительным, декоративно-прикладным творчеством;
- знакомить учащихся с основными приемами работы в изобразительном, ДП, обогащать словарь учащегося специальными терминами;
- формировать умение работать с различным художественным материалами;
- научить пользоваться различными художественными инструментами;
- научить экономному и разумному использованию материалов.

Развивающие:

- развивать внимание, память, логическое и пространственное воображения;
- развивать у детей элементы технического мышления, изобретательности, образное и пространственное мышление;
- развивать мелкую моторику рук и глазомер;
- развивать художественный вкус, творческие способности и фантазии детей;
- прививать настойчивость в достижении цели;
- развивать у детей способность работать руками;

Воспитательные:

- воспитывать интерес к изобразительным, прикладным, видам искусств как европейской, азиатской так и русской школ искусств;
- воспитывать аккуратность, бережно и экономно использовать материалы;
- способствовать созданию игровых ситуаций, расширять коммуникативные способности детей;
- воспитывать в учениках навыки культурного общения со сверстниками и взрослыми.

Принципы, лежащие в основе программы:

- доступности (простота, соответствие возрастным индивидуальным особенностям);
- наглядности (иллюстративность, наличие УМК, использование мультимедийных презентаций);
- “от простого к сложному” (научившись элементарным навыкам работы, учащиеся применяют свои знания в выполнении сложных творческих работ).

При выборе метода изложения материала учитывается возрастные особенности учащихся, соответствие содержанию изучаемого материала и его эффективность.

2. МЕТОДЫ И ПРИЕМЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ДЛЯ

РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1. Методы

1. Словесные

В основу этого метода положено слово, как источник информации, поэтому для изучения материала используются рассказы, беседы, а также знакомства с различными технологиями, инструкциями по технике безопасности применяемыми при изготовлении изделий.

2. Наглядные

Подразделяются на иллюстрационные (картины, эскизы) и демонстрационные (посещение выставок города, специализированных журналов по техническому творчеству, скрапбукингу, ошибане, квилингу и т.д.). Используются мультимедийные презентации с демонстрацией виртуальных музеев народного декоративно - прикладного искусства России, компьютерные обучающие программы по каждому из направлений. Показ образцов, выполненных учителем с помощью различных технологий. Используются наглядные пособия.

3. Практические

Закрепление и проверка полученных коммуникативных, обще учебных, рефлексивных, поисковых, компетентностей (выполнение рисунков, зарисовок эскизов, составление схем, сборка изделий, работа в парах, коллективная форма выполнения творческих работ).

2.2. Педагогические технологии

При выборе педагогической технологии учитывается уровень подготовки детей, возраст, индивидуальные особенности и способности детей.

- **Технология сотрудничества и сотворчества** – технология совместной развивающей деятельности взрослых и детей, скреплённой взаимопониманием, проникновением в духовный мир друг друга, совместным анализом хода и результата этой деятельности.
- **Личностно-ориентированное обучение** – в центре внимания - личность ребенка, который должен реализовать свои возможности. Содержание, методы и приёмы личностно-ориентированных технологий обучение направлены, прежде всего, на то, чтобы раскрыть и развить способности каждого ребёнка.
- **Игровые технологии** – в основу положена педагогическая игра как вид деятельности в условиях ситуаций, направленная на воссоздание и усвоение общественного опыта.
- **Здоровье сберегающие технологии** – система по сохранению и развитию здоровья детей, представлены в виде комплексов упражнений и подвижных игр для физкультминутки.
- **Развивающее обучение** – создание условий для развития психологических особенностей: способностей, интересов, личностных качеств.
- **Информационно – коммуникационные технологии** - формирование навыков применения средств ИКТ при выполнении индивидуальных заданий, упражнений, развивая познавательные интересы, интеллектуальные и творческие способности средствами информационных и компьютерных технологий.
- **Проектные технологии** – вовлечение ученика в активный творческий процесс получения новых знаний, самостоятельно выполнять тот вид работы, который он выбирает, участвует в совместном коллективно - творческом труде. Формирование различных компетентностей, под которыми понимаются комплексные свойства личности, включающие взаимосвязанные знания, умения, ценности, а также готовность мобилизовать их в необходимой ситуации.
- **Направленность программы.** Особенностью данной программы является то, что она имеет техническую и художественную направленность, которая включает в себя три взаимосвязанных раздела:
 - начальное техническое моделирование;
 - изобразительное искусство;
 - прикладное творчество.

3.РАЗДЕЛЫ ПРОГРАММЫ

3.1. Раздел I. Начальное техническое моделирование.

Обучение детей начинается с представления учащихся о технике, знакомит с историей возникновения технических изобретений, с именами выдающихся конструкторов и ученых.

В процессе выполнения заданий происходит интеграция из разных предметных областей, например, черчения, математики, технологии, где в доступной и увлекательной форме закрепляют навыки и умения работы с формообразованием, например, изделий из эко пластики или создание изделий в 3D. В них ребенок угадывает свои вполне реальные зрительные и эмоциональные впечатления. Учебно – технические задания даются ребенку в виде игр с художественными средствами. Правилами игры становятся ритмические закономерности, различные способы упорядочения элементов формы.

Игровые формы заданий имеют ряд особенностей:

- позволяют ребенку бесконечно варьировать само задание внутри общего направления;
- задания придуманы так, что в любом случае ведут к созданию выразительной формы.

Экспериментируя с созданием изделий из конкретных геометрических фигур с их формами позволяет развивать не только творческие способности, но также и конструкторские способности. Задания подчинены целям создания конкретного изображения, но с применением необычного применения геометрических фигур в пространстве. Учащиеся «играют» с заданным правилом на основе собственных эстетических предпочтений в результате получаются неожиданные объекты.

За упражнениями следует работа над композицией. В ней дети уже сознательно используют открытие изобразительные возможности. Таким образом, учащиеся получают возможность не копировать, а моделировать пространство, моделировать вновь создаваемую реальность. Темы для композиций подсказывают упражнения. Они предопределяются учителем, но у учащегося складывается полная свобода в выборе и средств, и темы изображения, что активизирует процесс обучения, создает атмосферу напряженной радостной работы. Выполнение композиций подводит учащегося к новому открытию – открытию выразительных возможностей элементов языка как технического, так и классического искусства.

В разделе начально технического моделирования учащиеся знакомятся с правилами изготовления разверток геометрических фигур, на основе которых создаются итоговые работы. Знакомятся с разновидностями

материалов, инструментами, и приспособлениями с соблюдением ТБ. Открывают выразительные возможности таких технических средств как компьютер при помощи которого в графических редакторах воссоздают чертежи, пристраивают схемы деталей, выполняют заливку цвета сконструированной детали.

Раздел II. Декоративно-прикладное творчество.

Декоративно – прикладное искусство – область декоративного искусства, при помощи которого создаются художественные изделия, имеющие практическое назначение и отличаются декоративной образностью. Декоративно прикладное искусство стало неотъемлемой частью детского художественного воспитания. Очень рано происходит первое знакомство с азами основ такого вида прикладного творчества как бумагопластика.

В настоящее время искусство работы с бумагой в детском творчестве не потеряло своей актуальности. Бумага остается инструментом творчества, который доступен каждому.

Бумага — первый материал, из которого дети начинают мастерить, творить, создавать неповторимые изделия. Устойчивый интерес детей к творчеству из бумаги обуславливается ещё и тем, что данный материал даёт большой простор творчеству. Бумажный лист помогает ребёнку ощутить себя художником, дизайнером, конструктором, а самое главное — безгранично творческим человеком. Претерпевая колоссальные изменения с древних времён, бумага в современном обществе представлена большим многообразием.

Занятия в объединении становятся для учащегося лабораторией, где ребенок может наблюдать всевозможные преобразования различных материалов, знакомится с их свойствами. Использование таких видов техник как айрисфолдинг, скрапбукинг, квилинг, ошибана, фелтинг, печворк – лоскутная пластика позволяют увидеть возможность применения их в изделиях нетрадиционных и нехарактерных для нашего Российского декоративно – прикладного искусства.

В разделе прикладного творчества учащиеся овладевают различными приемами и способами изготовления, обработки и трансформации такого материала как бумага: нарезание, склеивание; учатся работать с шаблонами. Осваивают сложные способы изготовления и обработки такого материала как бумага. Нарабатывают навыки работы с профессиональными инструментами и материалами для скрапбукинга, квилинга. Знакомство с нетрадиционными видами прикладных искусств, как ошибана (японское искусство рисования осенними листьями)

создают интересные и необычные виды работ, раскрывая для себя новые возможности природных материалов. Занимаются конструированием и моделированием, используя при этом измерительные инструменты; приобретают навыки, способствующие развитию мелкой моторики, совершенствованию координации движений, точности в выполнении действий. На этом этапе ребенок учится работать в коллективе, оказывать помощь и поддержку. Все операции выполняются совместно с педагогом.

3.3 Раздел III. Компьютерное творчество.

Применение информационных технологий значительно увеличивает широту образовательной среды. Умение пользоваться информационными графическими редакторами позволяет сгладить различия в художественных способностях. Упражнения и задания для учеников составлены с учетом формирования и развития активной позиции, рефлексии, используются нестандартные, оригинальные пути решения. Во всех упражнениях, заданиях особый акцент ставится на создание оригинальных, самобытных произведений. Для этого предварительно проходит обсуждение с учениками того, как можно из одного наброска сделать различные картины, избавляясь от шаблонов и стереотипов. Учащиеся знакомятся с простейшими графическими редакторами - MS Paint, Paint net, GIMP2, Часть заданий выполняется в текстовом редакторе MS Word. В результате учащиеся приобретают навыки работы в графическом редакторе, разбираются в инструментах и в их режимах работы, создавая практически значимые работы, как для индивидуального, так и для массового использования.

По своему содержанию программа «Калейдоскоп» является художественной, по функциональному предназначению - прикладной; по форме организации - групповой; по времени реализации - среднесрочной. Программа является основой для дальнейшего знакомства детей среднего школьного возраста с элементами изобразительного, прикладного искусства и компьютерного творчества.

В разделе компьютерной графики создают работы с использованием готовых объектов, воспитанники создают собственные рисунки с элементами иллюстраций программы, учатся комбинировать любые цвета и оттенки в зависимости от необходимости и желания, задавать размер выбранной картины. Знакомятся с возможностями таких графических программ как TUX Paint, Paint, Paint net, GIMP2, «Арт студия». В процессе упражнений учащиеся изучают разновидности инструментов, режим их работы в данных программах. Создают иллюстрации к мини –

книжкам (работая с текстовым редактором MS Word), выступают иллюстратором, используя графические программы.

Структура практикума заключается в содержании теоретической и практической частей. На каждом занятии материал излагается следующим образом:

1. Что будем делать? (введение новых понятий и методов работы с ними).
2. Как будем делать? (выполнение заданий для получения основных навыков работы. В каждом задании формулируется цель и излагается способ ее достижений).

В конце каждого практического занятия учащиеся получают результат. В зависимости от темы и уровня подготовки учащиеся в течение одного занятия могут рассмотреть не один, а два, три упражнения. Теоретическая и практическая части изучаются параллельно, чтобы сразу закрепить теорию на практике.

1. ФОРМА ОРГАНИЗАЦИИ ЗАНЯТИЙ

Программа предназначена для учащихся начальных классов и рассчитана на 3 года обучения. На I год обучения – 144 часа в год, II, III год обучения – 216 часов в год.

Аудиторные:

- учебные занятия по передаче знаний;
- учебные занятия по формированию универсальных учебных действий и применение знаний на практике;
- учебные занятия по закреплению знаний;
- учебные занятия по обобщению и систематизации знаний;
- индивидуальные занятия;
- коллективные творческие работы;
- творческие мастерские;
- проектировочная деятельность.

Внеаудиторные:

- выставки;
- экскурсии;
- конкурсы различного статуса;
- социально - значимые мероприятия.

2. ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

По окончании I-й год обучения к уровню подготовки, учащихся предъявляются следующие требования.

знать:

- правила техники безопасности при работе с ручными инструментами;
- о соотношении формы окружающих предметов с геометрическими фигурами;
- свойства различных материалов и готовых форм;
- способы изготовления макетов и моделей из различных материалов и готовых форм;
- сходство и различие чертежа и технического рисунка,
- условные изображения на чертежах;
- способы уменьшения и увеличения изображения при использовании масштаба;
- возможности использования копировальной бумаги и кальки; -
- виды бумаги;
- свойства бумаги;
- правила техники безопасности использования инструментов при работе с бумагой;
- правила разметки деталей по шаблонам и трафаретам;
- имеют представление о зависимости формы технического объекта от его назначения;
- о соотношении формы окружающих предметов с геометрическими фигурами.
- правила безопасности труда и личной гигиены;
- композиционные основы орнамента (ритмические узлы; связь декора с материалом, формой и назначением художественного предмета);
- отличительные особенности декоративно – прикладного творчества от изобразительного;
- разновидности природных материалов применяемых для изготовления изделий в технике прикладного творчества;
- виды инструментов и правила их использования при изготовлении изделий в нетрадиционных техниках прикладного творчества России;
- разбираться в видах шерсти;
- способы формирования шерсти при изготовлении разных видов изделий;
- виды инструментов и материалов для изготовления изделий из шерсти;
- особенности изготовления изделий в технике печворк;
- особенности первичной и ВТО обработки х/б ткани для изготовления изделий в технике печворк;

- виды швов, которыми выполняется соединение отдельных элементов деталей.
- правила поведения в компьютерном классе;
- назначение основных устройств компьютера;
- сходство и различие и возможности графических программ;
- основные инструменты и операции при создании графических рисунков.

уметь:

- правильно определять и изображать форму предметов, их пропорции, конструктивное строение, цвет;
- разрабатывать эскиз изделий и выполнять изделие по эскизу;
- изготавливать изделия из доступных материалов по образцу, рисунку, схеме, чертежу, выбирать материалы с учётом их свойств, определяемым по внешним признакам;
- создавать модели несложных объектов в технике бумагопластики;
- соблюдать последовательность технологических операций при изготовлении и сборке изделия;
- осуществлять декоративное оформление и отделку изделий;
- изготавливают плоские поделки из бумаги и картона;
- изготавливают контурные модели из бумаги, из геометрического конструктора технических объектов, в том числе, по замыслу;
- осуществляют разметку деталей различными способами;
- обрабатывать шерсть в технике нарезки;
- смешивать и получать нужные оттенки шерсти для выполнения изделия;
- пользоваться специальными инструментами для работы шерстью;
- выполнять ВТО х\б ткани;
- выполнять крой деталей в соответствии со схемами блоков;
- выполнять рельефные и объёмные фигурные композиции из бумаги;
- выполнять правила поведения в компьютерном классе;
- пользоваться мышью и клавиатурой;
- запускать компьютерные программы;
- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ Tux Paint;
- выполнять простейшие действия набора, удаления текста в программе Tux Paint.

По окончании II-го года обучения к уровню подготовки, учащихся предъявляются следующие требования.

знать:

- основные приемы соподчинения композиционных центров;
- основные приёмы работы в аппликации;
- взаимосвязь назначения, конструкции и дизайна изделия;
- инструменты и приспособления для работы в технике скрапбукинг, ошибана;
- правила изготовления шаблонов;
- разновидности простейших графических редакторов;
- знать операции копирования и отражения;
- правила накладывания шерсти – топса;
- особенности сухого валяния плоских изделий из шерсти;
- три плана композиции для создания плоских изделий из шерсти;
- правила работы с фетром;
- виды швов при соединении фетра и ткани в объемных изделиях;
- разновидности простейших графических редакторов;
- знать операции копирования и отражения;
- назначение и возможность применения инструментов (ломаная линия, геометрические фигуры) в графической программе Paint;
- правила клавиатурного письма.

уметь:

- овладеть опытом самостоятельной творческой деятельности, а также приобрести навыки коллективного творчества, умение взаимодействовать в процессе совместной деятельности;
- владеть основными приемами создания динамичной композиции и вертикальной перспективы;
- определять и соблюдать последовательность технологических операций при изготовлении изделия;
- различают геометрические тела; - отличают плоские объекты от объемных;
- владеют способами изготовления развертки геометрических тел и технических объектов;
- трансформируют геометрические тела, готовые формы в технические объекты;

- осуществлять рациональную и экономную разметку деталей, их изготовление и сборку в изделие, а также декоративную отделку изделия различными способами;
- rationально размещать инструменты и приспособления на рабочем месте, наводить порядок на рабочем месте после завершения деятельности;
- отделять пряди шерсти от основного материала (соблюдая правильное положение рук);
- выполнять послойное накладывание прядей шерсти на плоскую поверхность соблюдая палитру и основу композиции;
- выполнять правильную нарезку фетра;
- применять виды швов для соединения фетра и ткани в изготовлении объемного изделия;
- выполнять ВТО обработку х/б ткани;
- создавать папки, удалять, копировать и перемещать файлы и папки;
- набирать, сохранять, редактировать тексты;
- вставлять изображения в печатную публикацию;
- использовать инструменты графических редакторов в создании итоговых работ.

По окончании III-го года обучения к уровню подготовки, учащихся предъявляются следующие требования.

знать:

- возможности использования различных материалов в макетировании;
- способы изготовления макетов различных построек;
- правила монтажа электрических цепей на макетах.
- правила расположения композиции в основных геометрических фигурах (круг, квадрат, прямоугольник);
- способы перевода рисунка на ткань;
- основные приемы сочинительства;
- способы обработки различных поверхностей декоративными салфетками;
- возможности универсального устройства для работы с информацией;
- правила мокрого валяния изделий из шерсти;
- способы приваливания готовых изделий друг к другу;
- выполнение декора в изделии мокрого валяния;
- что такое квилт;
- какие виды квилтов бывают;

- из какого количества блоков бывают квилты;
- ручной и машинный способ изготовления квилтов;
- разрабатывать блоки для общего квилта;
- из чего состоит любой графический редактор;
- возможности компьютерной программы, с помощью которой можно печатать и оформлять текст;
- из каких компонентов состоит любой текстовый редактор;
- правила десятипалцевого метода печати;
- правила ввода и редактирование текста и его форматирование;
- правила вставки и редактирования текста;
- отличительные признаки презентаций;
- этапы создания презентации;
- правила создания слайдов их окрашивание, анимация;
- знать правила анимации текстов, рисунков, фото материалов.

уметь:

- изготавливать модели по замыслу с использованием различных материалов и инструментов, по чертежу или техническому рисунку;
- уметь самостоятельно выбирать тему;
- уметь составлять узор, применять ритм и симметрию;
- передавать основные пропорции;
- передавать объем через изменение цвета по форме;
- работать в творческих группах;
- активно участвовать в выставках различного статуса;
- наблюдать предмет в натуре и сравнивать натуре с рисунком;
- создавать эскизы декоративных композиций с использованием знаний построения композиций;
- передавать единство формы и декора (на доступном для данного возраста уровня).
- выполнять изделия из бумаги с использованием самых разнообразных техник (айрисфолдинг, квилинг, скрапбукинг).
- разрабатывать скетчи для изготовления изделий в технике скрапбукинг;
- подбирать материал, учитывая его форму, величину, цвет;
- совершенствование умений в изготовлении нетканых материалов ручной работы с применением природных, декоративных элементов;
- выполнять перевод рисунка на ткань разными способами;
- использовать фактуру текстильных материалов при изготовлении как плоскостных, так и объемных изделий;

- выполнять объемное мокрое валяние объемных изделий из шерсти;
- приваливать отдельные сваленные детали между собой;
- использовать в декоре валеной игрушки декоративные элементы (ленты, паетки, кружево, бисер);
- различать различные виды квилтов;
- уметь выполнять ручной способ изготовления квилта;
- разрабатывать тематические квилты;
- пристраивать и выполнять схемы - блоки для изготовления квилта;
- иллюстрировать произведение;
- вводить и редактировать текст;
- создавать определенное количество слайдов;
- выполнять анимацию текстов, рисунков, фотоматериалов.

3. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

1. Методические комплексы, состоящие: из информационного материала, сообщений по темам программы; технологических и инструкционных карт, фотоальбомов с изделиями воспитанников, методических разработок, методических указаний и рекомендаций к практическим занятиям.

2. Материалы для контроля и определения результативности занятий: тесты, вопросники, контрольные упражнения; схемы и алгоритмы заданий, деловые и развивающие игры.

3. Развивающие и диагностирующие процедуры: тесты, психологические игры, кроссворды.

4. Дидактические материалы (демонстрационные и раздаточные).

5. Зрительный ряд: видеофильмы, фотоальбомы, репродукции, журналы, буклеты, альбомы.

6. Литературный ряд: профессиональные журналы Юный техник, «Катера и яхты».

7. Музыкальный ряд: аудиокассеты с подбором мелодий, соответствующих темам занятий и способствующих созданию и поддержанию способностей и творческой атмосферы.

8 Технические средства: ноутбук

2. УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ «КАЛЕЙДОСКОП».

I год обучения.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Теоретические часов	Практических часов	Всего	Форма контроля
1.	Вводное занятие. Основы НТМ. Техника безопасности.	1	-	1	Входной контроль (тест) для определения уровня стартовых возможностей и компетентностей в рамках предметной области НТМ).
1. Раздел «Начальное техническое моделирование» 48 часа.					
1.1	Объемное и плоское маширование.	4	8	12	Наблюдение за способами деятельности.
1.2	Упр. «Объемные конструкции в экопластице».				
1.3	Разработка конструкции объемных моделей игрушки – куклы «Неваляшки» из геометрических фигур.	2	5	7	Наблюдение за применением творческих компетентностей в самостоятельной работе.
1.4	Экопластика в изготовлении бумаги ручной работы.	2	8	10	Беседа
1.5 1.6.	Упр. «Изготовление бумаги ручной работы с элементами природных материалов				Задание по выполнению рисунка с использованием цветового пятна.
1.7.	3D в проекции игрушки - мобиля.				
1.8. 1.9.	Заготовка материалов для мобиля.				
1.10. 1.11.	Сборка деталей мобиля в 3D.				
1.12.	История в скрапстраницах.	4	8	12	
1.13. 1.14. 1.15.	Разработка и изготовление декора для фотоальбома.				
1.16.	Декорирование конструкции фотоальбома.				
1.17.	«Механическая игрушка» от истории до наших дней.	2			Контроль выполнением задания (применение на практике компетентностей). Наблюдение.
1.18.	Игрушки с шарнирным соединением. Разработка конструкции.	2	6	8	Промежуточный контроль. (Тест. Для определения уровня

				освоения знаний за истекший период обучения).
1.19. 1.20. 1.21.	Изготовление игрушки.			Наблюдение за выполнением задания.

2. Раздел «Декоративно – прикладное творчество» 48 часа.

2.1	Введение. Что такое бумажная пластика. Свойства бумаги. Т/б при работе с инструментами.	4	8	12	Наблюдение за выполнением задания и активностью учащихся. Наблюдение за использованием полученных компетентностей и проявление творческого замысла.	
2.2.	Шерстяное искусство в технике фелтинг.					
2.3. 2.4.	Структурный рисунок композиции «Зимнее утро». Выполнение фона в композиции сухим валянием.					
2.5. 2.6.	Изготовление композиции «Зимнее утро».					
2.7.	Скрапбукинг как вид искусства. Материалы и приспособления.	2	9	11		
2.8.	Закладка. Разработка конструкции. Выполнение основы.					
2.9.	Декорирование закладки.					
2.10.	Виды блокнотов. Материалы, инструменты.					
2.11. 2.12.	Выполнение основы для блокнота.	2	6	8		
2.13.	Выполнение декора для блокнота.					
2.14.	Чайные игрушки.					
2.15. 2.16.	Изготовление основы чайной игрушки.					
2.17.	Декорирование игрушки.	2	14	16		
2.18.	Кардмейкинг как вид прикладного искусства.					
2.19	Разработка конструкции.					
2.20. 2.21.	Изготовление объемных элементов.					
2.22.	Декорирование открытки объемными элементами.					

1. Раздел: «Компьютерное творчество» 48 часов.

3.1.	Творчество в компьютерных технологиях.	4	22	26	Контроль за самостоятельным выполнением практического задания по выполнению структурного рисунка на основе изо. искусства.				
3.2.	Графический редактор Tux Paint. Интерфейс программы.								
3.3.	Инструменты программы Tux Paint. (Краска, штампы). Ваза с цветами.								
3.4.									
3.5.									
3.6.	Инструменты программы Tux Paint. (Линия, магия). Пряничный домик.								
3.7.									
3.8.	Инструменты программы Tux Paint. (Линия, магия). Путешествие кота Тимофея.								
3.9.									
3.10.	Инструменты программы Tux Paint. (Линия, магия). Космос.								
3.11.									
3.12.	Инструменты программы Tux Paint. «Замки братьев – волшебников».								
3.13.									
3.14.	Поздравительная открытка «8 марта». Применение всех инструментов программы Tux Paint.								
3.15.									
3.16.	Иллюстрация в художественных произведениях. Русские сказки на новый лад.								
3.17.									
3.18.	Выполнение иллюстраций к сказке «Колобок».				Наблюдение за самостоятельным выполнением задания.				
3.19.									
3.20.									
3.21.	Подготовка к итоговой выставке.	1	3	4	Итоговый контроль (определение творческого уровня учащихся за пройденный период обучения).				
3.22.	Итоговое занятие.								
	Всего часов	36	111	144					

II год обучения.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Теоретических	Практических	Всего	Форма контроля
1.	Знакомство с программой второго года обучения. Инструменты и материалы. Техника безопасности.	1		1	

1. Раздел «Начальное техническое моделирование» 72 часов.						
1.1	Графическая подготовка. Виды линий. Правила построения.	6	21	27	Входной контроль (анкетирование, выполнение творческих заданий, проверка остаточных знаний).	
1.2	Чертежи и технические рисунки.				Наблюдение за выполнением задания.	
1.3	Дизайн как вид искусства.					
1.4	Технический дизайн.					
1.5	Макетирование как вид искусства.					
1.6	Детали в моделях и макетах.					
1.7	Макетирование рельефов, растений,					
1.8	водоемов.					
1.9						
1.10.	Творческое задание «Изготовление					
1.11	макета Космического корабля».					
1.12						
1.13						
1.14	Понятие о техническом рисунке и живописи.	6	23	27	Наблюдение за выполнением задания.	
1.15	Разработка и выполнение плакатов.					
1.16	Понятие об эргономике.					
1.17.	Разработка и выполнение художественных проектов.	1	17	18	Текущий (тестирование по пройденным темам, выполнение итоговой работы)	
1.18.	Этапы работы над проектом. (Выбор темы, материалов).					
1.19.						
1.20.	Разработка конечного продукта проекта (эскизы, технический рисунок, карта).	2				
1.21.						
1.22.						
1.23.	Изготовление проектного изделия	2				
1.24.						
1.25.						

2. Раздел «Декоративно – прикладное искусство» 72 часов.

2.1	Введение. 3D технологии в бумажной пластике. Т/б при работе с инструментами. Технология 3D в бумажной пластике.	2	14	16	Текущий (тестирование, выполнение практических задания для выявления опыта работы с определенными материалами)	
2.2	Пластические свойства бумаги.					
2.3	Изготовление композиции в 3D.					
2.4						
2.5	Выполнение итоговой работы.					
2.6.	Европейское искусство бумагопластики. Техника квиллинг в прикладном искусстве.	2	15	17	Наблюдение за выполнением задания	
2.7.	Выполнение фона с использованием красок.					
2.8.	Основные формы «завитки», «спирали». Заготовка основных элементов.					
2.9.						
2.10.						

2.11.	Объединение основных элементов в единую композицию.	2	15	17	Наблюдение за выполнением задания.				
2.12.									
2.13.	Искусство кардмейкинг. Открытки в 3D. Заготовка основы открытки. Выполнение декоративных элементов.								
2.14.									
2.15.									
2.16.	Выполнение итоговой работы.								
2.17.	Чайные игрушки.	2	6	8					
2.18.	Изготовление основы чайной игрушки.								
2.19.	Декорирование игрушки.								
3 Раздел: «Компьютерное творчество» 72 часов.									
3.1	Графический редактор Paint. Интерфейс программы.	2	46	50	Наблюдение за выполнением задания.				
3.2	Инструменты программы Paint.								
3.3	Основные инструменты (карандаш, ластик). Рисуем пейзаж.								
3.4	Инструмент кривая и заливка.								
3.5	Творческое задание «Ваза на столе».								
3.6	Операция копирование в программе Paint. Творческое задание «Закладка».								
3.7	Отражение изображения ночного города в воде.	2	6	14	Наблюдение за выполнением задания				
3.8	Творческое задание «Водоем» с применением инструментов программы Paint.								
3.9	Творческое задание. Поздравительная открытка «С днем рождения». Разработка эскиза.								
3.10	Изготовление открытки.	1	2	3	Итоговый (определение творческого уровня за пройденный период обучения)				
3.11	Декорирование открыток деталями в технике скрапбукинг.								
3.12	Подготовка к итоговой выставке.								
3.13	Итоговое занятие.	1	2	3					
		70	146	216					

III год обучения.

№ п/п	Наименование раздела, темы	Теоретически знания	Практически часов	Всего	Форма контроля
1.	Знакомство с программой третьего года обучения. Инструменты и материалы. Техника безопасности.	1		1	
1. Раздел «Начальное техническое моделирование» 72 часов.					
1.1	Графическая подготовка. Способы перевода чертежей на бумагу.	6	30	36	Входной контроль (анкетирование для выявления творческих интересов и способностей в рамках основ НТМ).
1.2	Масштабирование чертежей.				
1.3	Виды в построении чертежа детали.				
1.4	Упражнение «Построение модели изделия из геометрических фигур».				
1.5 1.6 1.7.	Творческое задание «Новогодние игрушки в моделях геометрических фигур».				
1.8.	Декоративный подсвечник в технике витраж.				Наблюдение за способом деятельности.
1.9	Выбор материала, разработка конструкции подсвечника.				
1.10	Творческое задание «Декоративный новогодний подсвечник».				
1.11. 1.12.	Стекло. Способы декорирования стекла.				
1.13.	Роспись по стеклу. Технология выполнения.				Опрос по теме: «Акварельное искусство».
1.14. 1.15.	Упражнение «Роспись объемного изделия».	4	27	31	
1.16	Конструирование подарочной коробочки.				
1.17 1.18.	Разработка эскиза декора подарочной упаковки.	1	3	4	Наблюдение за способом деятельности (навыки самостоятельности)
1.19	Декоративная упаковка в прикладном искусстве.				

1.20 1.21	Изготовление подарочной упаковки.			
1. Раздел «Декоративно – прикладное творчество» - 72 часа				
1.22.	История возникновения технологии бумаг кручения – квилинга. Т/б при работе с инструментами и приспособлениями.	4	15	19
1.23.	Вырезание полосок для квилинга. Основные правила работы.			Текущий (устный опрос и тестирование для выявления навыков работы с живописными материалами) с
1.24. 1.25.	Основные геометрические базовые формы. «Капля», «глаз», «треугольник», «долька», «квадрат».			Наблюдение за способами деятельности.
1.26.	Основные формы «завитки», «спирали»			
1.27. 1.28. 1.29.	Композиция из основных форм квилинга. Коллективная работа. Композиция из цветов «Подсолнухи».	2	15	17
1.30.	Игрушка на каркасе. От истории до наших дней.			
1.31. 1.32.	Особенности применения каркаса для динамичных фигур. Творческое задание «Любимая игрушка».			
1.33.	Разработка эскиза и заготовка материалов.			Наблюдение за применением творческих компетенций и проявление творческого замысла.
1.34 1.35. 1.36.	Изготовление объемной фигуры на каркасе.			Контрольное задание на отработку навыков работы в технике бумагопластики.
1.37.	Декорирование фигуры.			
3. Раздел «Компьютерное творчество» - 72 часов.				
3.1	Текстовый редактор MS Word. Задание «Ввод и редактирование текста».	2	14	16
				Промежуточный контроль (выявление

3.2	Параметры шрифта. Задание «Форматирование текста 1».				навыков работы в графических редакторах)	
3.3	Ориентация страницы. Задание «Форматирование текста 2».					
3.4	Фигурный текст. Коллекция Word Art.					
3.5.	Работа с рисунком. Вставка и редактирование рисунка.	2	19	21		
3.6. 3.7. 3.8.	Применение элементов MS Word в итоговом задании «Лист календаря».					
3.9.	Мультфильмы от истории до наших дней.	2	17	19		
3.10.	Знакомство с программой для презентаций Power Point.					
3.11. 3.12. 3.13.	Создание слайдов.				.	
3.14. 3.15.	Параметры и эффекты анимации.					
3.16.	Сказки в нашей жизни. Разработка сюжета.				Наблюдение за способом деятельности	
3.17. 3.18. 3.19.	Послайдовая прорисовка эскизов к сказке.					
3.20.	Анимация героев. Смена слайдов.	2	10	12	Анализ деятельности промежуточных работ на примере итоговой работы в рамках заданной темы)	
3.21. 3.22. 3.23	Озвучивание в мультфильме.				Итоговый контроль (определение творческого уровня за пройденный период обучения)	
3.24.	Фестиваль мультфильмов. «В мире фантазии».					
3.25	Подготовка к итоговой выставке.	-	2	2		
3.26.	Выставка работ объединения.	-	2	2		
	Всего часов	54	162	216		

3. СОДЕРЖАНИЕ ИЗУЧАЕМОГО КУРСА ПРОГРАММЫ

3.1. Содержание изучаемого курса I года обучения.

3.1. Вводное занятие. Основы НТМ. Техника безопасности.

Происходит знакомство с направлением работы объединения «Калейдоскоп». Краткое знакомство с разделами программы, с техникой безопасности при работе с инструментами и приспособлениями. Проводится входной контроль (тест) для определения уровня стартовых возможностей и компетентностей в рамках предметной области НТМ).

I. Раздел. «Начальное техническое моделирование».

3.2. Объемное и плоское маширование.

Знакомство с техникой маширования. Вата как вид материала в разных видах творчества. Материалы и инструменты для выполнения ватного маширования.

Знакомство с понятием плоское и объемное маширование.

3.3. Упр. «Объемные конструкции в экопластике».

Знакомство с понятием развертка. Правила и способы простраивания разверток, на примере развертки простейших геометрических фигур (куба). Выполнение построения развертки куба. Знакомство с возможностью сочетания жесткой конструкции развертки с элементами экопластики.

3.4. Разработка конструкции объемных моделей игрушки – куклы «Неваляшки» из геометрических фигур.

Выполнение изделия на примере игрушки «Неваляшки». Самостоятельная разработка конструкции игрушки на основе геометрических фигур. Выполнение разверток. Выбор материалов изготовление игрушки и цветовой палитры игрушки.

3.5. Экопластика в изготовлении бумаги ручной работы.

Знакомство с материями, используемыми в экопластике. Неограниченные возможности бумаги. Знакомство с производством бумаги разных стран мира, с историческими фактами о происхождении бумаги. Знакомство со способом изготовления бумаги ручной работы в домашних условиях и способами ее применения в изделий изготовленных в технике экопластике.

3.6., 3.7. Упр. «Изготовление бумаги ручной работы с элементами природных материалов».

Выполнение бумаги ручной работы с применением различных природных материалов. Знакомство с этапами изготовления, с особенностями природных материалов, применяемых для изготовления бумаги ручной работы. Правила сушки и подготовки готового продукта для использования в изделия как прикладного творчества, так и в моделировании изделий (плоских, объемных).

3.8. 3D в проекции игрушки - мобиля.

Виды игрушек в 3D и материалов используемых для изготовления таких игрушек. Знакомство с игрушкой – мобилем. Особенности конструкции, способами соединения объемных элементов в мобиле.

3.9., 3.10. Заготовка материалов для мобиля.

Заготовка основных материалов для изготовления игрушки – мобиля. Использования картона, различной плотности, заготовка подвесных элементов (лески и т.д.).

3.11., 3.12. Сборка деталей мобиля в 3D.

Выполнение сборки заготовленных элементов для мобиля в соответствие с эскизом игрушки, выполнение дополнительного декора.

3.13. История в скрапстраницах.

Знакомство с одним из видов европейского искусства прикладного творчества – скрапбукингом. С возможностями использования отдельных элементов в моделировании изделий массового использования. Виды материалов, инструментов, приспособлений, применяемых в данном виде творчества.

3.14., 3.15., 3.16. Разработка и изготовление декора для фотоальбома.

Фотоальбом как вид искусства. Знакомство с искусством фотографии, с профессией фотохудожника. История появления первых фотоальбомов. Материалы, применяемые в изготовлении классических фотоальбомов. Знакомство с цифровыми фотоальбомами. Плюсы и минусы цифровых и

классических фотоальбомов. Разработка и изготовлении конструкции фотоальбома (простраивание основы, определение вида застежки, разработка декора).

3.17. Декорирование конструкции фотоальбома.

Выполнение декора отдельных элементов в фотоальбоме. Выполнение объемных элементов, подвесных элементов на основе разработанного схематичного рисунка. Выполнение застежки для фотоальбома, вкладок для размещения фотографий.

3.18. «Механическая игрушка» от истории до наших дней.

Игрушки как вид искусства в современном мире кукольников. Традиции и современность в создании игрушек ручной работы. Коллекционеры – мастера или только любители. Знакомство с понятием «механическая игрушка», ее особенности конструкции и технические характеристики.

3.19. Игрушки с шарнирным соединением. Разработка конструкции.

Свойства бумаги и картона, использование этих свойств при изготовлении игрушки. Выполнение изделий при помощи копирования и шаблонов. Изготовление шпилек для подвижного соединения деталей игрушек. Соблюдение правил техники безопасности при работе с инструментами. Разработка конструкции игрушки с шарнирными элементами.

3.20., 3.21., 3.22. Изготовление игрушки.

Изготовление из картона плоских игрушек подвижными элементами (дергунка – клоуна, львенка, снеговика, клюющих цыплят, зайца-дворника, лисы-хозяйки по выбору). Проведение промежуточного контроля знаний за истекший период обучения.

II. Раздел. «Декоративно-прикладное творчество».

2.1. Введение. Что такое бумажная пластика. Свойства бумаги в технике фелтинг. Т/б при работе с инструментами.

Знакомство с материалами и рабочими инструментами, их свойствами и правильным использованием. Выполнение упражнений с основными

приемами работы с бумагой. Способы использования бумаги в технике фелтинг. Использование картона для работы в технике фелтинг.

2.2. Шерстяное искусство в технике фелтинг.

Знакомство с искусством рисования шерстью. Фелтинг как вид прикладного и изобразительного искусства. Изучение видов шерсти и их особенностей в работе. Изучение правил работы с шерстью. Инструменты и материалы для работы в технике фелтинг.

2.3., 2.4. Структурный рисунок композиции «Зимнее утро». Выполнение фона в композиции сухим валянием.

Выполнение структурного рисунка для композиции «Зимнее утро». Выбор цветовой палитры из цветного топса. Изготовление основы для панно. Построение трех планов на подготовленной основе. Выполнение фона для панно «зимнее утро».

2.5., 2.6. Изготовление композиции «Зимнее утро».

Прорисовка элементов переднего плана (ветка рябины). В соответствие с эскизом выполнение элементов переднего плана. Жгутирование деталей для выполнения веток. Использование деталей мокрого валяния для выполнения ягод рябины.

2.7. Прорисовка элементов переднего плана (снегирь).

Выполнение птицы – снегиря, используя технику сухого валяния. Проработка оттенков света и тени на основных элементах птицы.

2.8. Завершение работы с композицией «Зимнее утро».

Окончательное выполнение композиции, прорисовка деталей, оттенков на фоне, выполнение снежных набросков на заготовленных элементах веток, рябины.

2.9. Скрапблокноты. Материалы, инструменты.

Блокнот ручной работы его назначение и применение в повседневной жизни. Многофункциональность в использовании обложки. Материалы и инструменты для создания блокнота ручной работы.

2.10., 211. Выполнение основы для блокнота.

Пространение основы (каркаса) блокнота. Внутренних и внешних элементов в соответствие с размером стикеров для блокнота.

2.13. Выполнение декора для блокнота.

Выполнение декора блокнота (заготовка декоративных элементов – обложек, объемных, подвесных элементов). Соединение декоративных заготовок на каркасе блокнота.

2.14. Чайные игрушки.

Нетрадиционные материалы в изготовлении игрушек. Х\Б ткань знакомство с производством ткани, со свойствами хлопчатобумажных тканей. Оригинальные игрушки ручной работы из хлопковых тканей.

2.15., 2.16. Изготовление основы чайной игрушки.

Выполнение эскиза игрушки, изготовление выкройки, раскрой, соединение деталей игрушки ручными или машинными видами швов (в зависимости от возможностей). Изготовления жидкости для выполнения колера чайной игрушки. Прокрашивание чайной игрушки и ее запекания.

2.17. Декорирование игрушки.

Выполнение декора чайной игрушки в соответствие с разработанным эскизом.

2.18. Кардмейкинг как вид прикладного искусства.

Искусство кардмейкинг в современном творчестве как скрапистов так и любителей бумагопластики. Традиции и современные виды материалов применяемых в изготовлении открыток ручной работы. Инструменты применяемые при изготовлении открыток (спанчи, вырубки, имбосинг, фен для имбосинга, бегунок).

2.19. Разработка конструкции.

Разработка эскиза (сектчей) и макета конструкции открытки в технике кардмейкинг. Выбор декора и материалов для выполнения декора открытки.

2.20., 2.21. Изготовление объемных элементов.

Изготовление объемных элементов в соответствие с эскизом (скетчем) конструкции открытки, декоративной основы, подвесных элементов.

2.22. Декорирование открытки объемными элементами.

Соединение заготовленных объемных элементов на основе открытки, выполнение окончательного декора при помощи имбосинга. Размещение поздравительного текста как на снаружи, так и внутри открытки. Промежуточный контроль. (Тест. Для определения уровня освоения знаний за истекший период обучения).

3. Раздел: «Компьютерное творчество».

3.1. Творчество в компьютерных технологиях.

Знакомство с современными компьютерными технологиями с их возможностями с творческими способами объединения классического искусства, прикладного и компьютерного в изделиях как индивидуального, так и массового использования.

3.2. Графический редактор Tux Paint. Интерфейс программы.

Знакомство с программой Tux Paint. Инструменты программы. Знакомство с работами, выполненными в данной программе, с возможностью соединения традиционных и нетрадиционных материалов в сочетании с программой Tux Paint в изделиях как прикладного, так и компьютерного творчества.

3.3., 3.4, 3.5. Инструменты программы Tux Paint. (Краска, штампы). «Ваза с цветами».

Знакомство с инструментами программы – краска и штампами. Изучение масштабирования штампов в соответствие с эскизом работы. Разработка и выполнение композиции «Ваза с цветами». Самостоятельный выбор штампов, построение вазы на основе геометрических фигур. Использование знаний изобразительного искусства (три плана).

3.6., 3.7. Инструменты программы Tux Paint. (Линия, магия). «Пряничный домик».

Продолжение работы в программе Tux Paint. Изучение инструментов Линия, магия. Выполнение задания, для закрепления навыков работы данными инструментами на пример работы «Пряничный домик».

3.8.,3.9. Инструменты программы Tux Paint. (Линия, магия). «Путешествие кота Тимофея».

Изучение инструментов Линия, магия. Выполнение задания, для закрепления навыков работы данными инструментами на пример работы «Путешествие кота Тимофея» с последующим использованием данных работ на областной ярмарке – выставке «День Кота 2018».

3.10.,3.11. Инструменты программы Tux Paint. (Линия, магия). Космос.

Изучение инструментов Линия, магия. Выполнение задания, для закрепления навыков работы данными инструментами на пример работы «Космос».

3.12., 3.13. Инструменты программы Tux Paint. «Замки братьев – волшебников».

Изучение инструментов Линия, магия. Выполнение задания, для закрепления навыков работы данными инструментами на пример работы «Замки братьев – волшебников».

3.14., 3.15. Поздравительная открытка «8 марта». Применение всех инструментов программы Tux Paint.

Изготовление открытки «8 марта» используя все инструменты программы Tux Paint (магия, штампы, линии, фигуры, волшебная палочка и т.д.).

3.16. Иллюстрация в художественных произведениях. Русские сказки на новый лад.

Искусство русских сказок, традиции. Знакомство со сказками народов мира. Правила написания сказок. Игра со сказкой на новый лад. Выбор сказки для ее современного прочтения. Знакомство с профессией иллюстратора. Правила выполнения иллюстраций, работы с текстом для выполнения набросков иллюстраций.

3.17. Разработка эскизов к сказке «Колобок».

Обработка текста к сказке «Колобок». Разработка эскизов (выполнение технического рисунка, эскизов в цвете).

3.18.,3.19.,3.20. Выполнение иллюстраций к сказке «Колобок».

В соответствие с разработанными эскизами выполнение рисунков с использованием инструментов программы Tux Paint. Размещение рисунков по тексту и распечатка готовой продукции для вручения на итоговом занятии объединения.

3.21. Подготовка к итоговой выставке.

Итоговый контроль (определение творческого уровня учащихся за пройденный период обучения). Самостоятельный выбор изделий выполненный в течение учебного года, оформление бирок для предоставления работ на итоговой выставке.

3.22. Итоговое занятие.

Подведение итогов учебного года. Проведение выставки работ, обучающихся объединения. Награждение похвальными грамотами обучающихся наиболее ярко проявившие свои способности и умения в течение учебного года.

3.2. Содержание изучаемого курса 2 года обучения.

1.1. Знакомство с программой второго года обучения. Инструменты и материалы. Техника безопасности.

I. Раздел «Начальное техническое обучение».

1.2. Графическая подготовка. Виды линий. Правила построения.

Общее знакомство с чертежными линиями их назначение и правила выполнения, с инструментами, которые необходимы при выполнении чертежей. Особенности построения чертежей. Правила подготовки рабочего места для выполнения чертежей. Входной контроль (анкетирование, выполнение творческих заданий, проверка остаточных знаний).

1.3. Чертежи и технические рисунки.

Понятие о техническом рисунке. Виды рисунков. Рисунки по памяти, по представлению, с натуры. Материалы и технические приемы. Выполнение технических рисунков по памяти объектов природы. Рисование по представлению: город будущего. Рисование с натуры: натюрморт из бытовых предметов.

1.4. Дизайн как вид искусства.

Знакомство с понятие дизайна как вида искусства. Особенности дизайна в разработке и создание объектов повседневного использования. Дизайн как вид искусства в классическом искусстве. Знакомство с профессией дизайнера. Виды дизайна. Знакомство с известными дизайнерами и их работами.

1.5. Технический дизайн.

Технический дизайн его назначение и применение в разработке изделий. Правила выполнения. Знакомство с работами технического дизайна известных дизайнеров Европы.

1.6. Макетирование как вид искусства.

Значение макета в творческом процессе проектирования изделий художником – конструктором. Знакомство с понятием рабочий макет его значение в проектировании. Виды материалов в зависимости от проектного изделия с учетом конструктивных и пластических свойств материалов.

1.7. Детали в моделях и макетах.

Значение детализации в создании макета. Особенности изготовления отдельных макетных изделий в создании ландшафтного участка, социальной, бытовой среды. Материалы и инструменты, которыми возможно реалистичное создание отдельных деталей макета, в зависимости от тематики макета.

1.8.,1.9.,1.10. Макетирование рельефов, растений, водоемов.

Выполнение отдельных элементов макетирования объектов как ландшафтной так социальной среды обитания человека. Выполнение

растений различной сложности (кустарники, деревья, лесистой местности, декоративных клумб, рабаток и т.д.). Правила выполнения водоемов.

1.11.,1.12.,1.13.,1.14 Творческое задание «Изготовление макета Космического корабля».

Разработка макета «Космического корабля», «Школы будущего», театрального макета для спектакля по выбранной сказке, например, для кукольного театра. Выбор материалов, инструментов, приспособлений. Применение нетрадиционных материалов для макетирования. Использование натуральных материалов, мха, сухоцвета для создания озеленения объектов в конструкции макета.

1.15. Понятие о техническом рисунке и живописи.

Понятие о техническом рисунке в классической живописи. Правила выполнения, материалы, инструменты для выполнения технического рисунка.

Выполнение технического рисунка на примере бытовых изделий повседневного использования.

1.16. Разработка и выполнение плакатов.

Знакомство с понятием плакатного искусства в дизайне. Плакат в истории нашей страны. Современные тенденции в плакатном искусстве. Значение плаката в повседневной жизни общества. Выбор тематики плаката. Выполнение эскиза (технического рисунка, выбор палитры рисунка).

1.17. Понятие об эргономике.

Понятие об эргономике и антропометрии. Основные габариты оборудования жилища. Разработка и выполнение макетов бытовых предметов: посуда, мебель на основе природных форм.

1.8.Разработка и выполнение художественных плакатов.

Художественный и декоративный плакат сходство и различие. Материалы для выполнения плакатов. Использование различных стилей изображения в разработке плаката. Выбор тематики плаката, например, повешённый юбилею театральной студии центра.

1.19.,1.20. Этапы работы над проектом. (Выбор темы, материалов).

Выбор темы проекта, определение видов материалов для создания проектного изделия. Подготовка документации к проекту (матрицы проекта).

1.21.,1.22.,1.23. Разработка конечного продукта проекта (эскизы, технический рисунок, карта).

Разработка этапов создания конечного продукта (технологической карты, технического рисунка, эскизов конечного продукта с описанием изделия, банка идей с описание).

1.24.,1.25.,1.26. Изготовление проектного изделия.

Изготовление проектного изделия с учетом технологической карты.

2. Раздел «Декоративно – прикладное творчество».

2.1. Введение. 3D технологии в бумажной пластике. Т/б при работе с инструментами. Технология 3D в бумажной пластике и в искусстве фелтинга.

Знакомство с материалами и рабочими инструментами, их свойствами и правильным использованием. Технология 3D в бумажной пластике. Знакомство с техникой безопасности при работе с инструментами и приспособлениями. Промежуточный контроль (тестирование, выполнение практических задания для выявления опыта работы с определенными материалами)

2.2. Пластические свойства бумаги.

Различие бумаги по степени плотности. Фактура и возможности ее применения в прикладном творчестве. Пластические свойства бумаги. Выполнение пробных упражнений для закрепления навыков работы с бумагой.

2.3.,2.4. Изготовление композиции в 3D.

Выполнение фона для работы «Попугайчики». Выполнение трех планов Выбор цветовой палитры. Заготовка материалов для выполнения композиции. Композиция «Попугайчики».

2.5. Выполнение итоговой работы.

Определение трех планов, в соответствии со структурным рисунком. Выполнение фона для работы «Попугайчики». Выбор цветовой палитры. Выполнение основных элементов в композиции из цветной бумаги (листьев трех оттенков, трех попугаев с объемными элементами). Соединение заготовленных элементов композиции в единое целое.

2.6. Европейское искусство бумагопластики. Техника квилинг в прикладном искусстве.

Знакомство с европейской школой искусств. Различие и сходство школ прикладного творчества. Сходство и различие школ. Материалы и инструменты для выполнения изделий в технике квилинг.

2.7. Выполнение фона с использованием красок.

Выполнение фона для работы в технике квилинг. Выбор цветовой гаммы, техники исполнения в зависимости от сюжета композиции.

2.8.,2.9, Основные формы «завитки», «спирали».

Выполнение пробных элементов в технике квилинг. Применение соответствующих инструментов и материалов для выполнения элементов в технике квилинг.

2.9.,2.10,2.11. Заготовка основных элементов.

Заготовление основных элементов для выполняемой композиции в соответствии с разработанными эскизами.

2.12. Объединение основных элементов в единую композицию.

Соединение заготовленных элементов в единую композицию. Выполнение декоративных элементов для композиции. Объединение готовых элементов в единый объект в соответствии с особенностями азиатской школы искусств квилинга.

2.13. Искусство кардмейкинг. Открытки в 3D.

Кардмейкинг как вид изобразительного и ДП искусств. Открытка в искусстве известных художников конца 19 и 20 веков, советской эпохи. Стили и направления в искусстве кардмейкинг.

2.14. Заготовка основы открытки.

Простраивание основы открытки в соответствии с разработанными скетчами.

2.15. Выполнение декоративных элементов.

Выполнение основных элементов, объемных элементов (цветы из ткани), выполнение оттисков для изготовления декора в технике имбосинг.

2.16. Выполнение итоговой работы.

Изготовление декора для открытки, соединение заготовленных элементов в единое целое. Выполнение подвесных элементов в соответствии с разработанными скетчами.

2.17. Чайные игрушки.

Выбор ткани для изготовления игрушки. Различие и сходство хлопковых тканей. Правила ухода за игрушками из натуральных тканей. Знакомство с понятием авторской игрушки. Разработка собственной авторской игрушки.

2.18. Изготовление основы чайной игрушки.

Выполнение эскиза игрушки, изготовление выкройки, раскрой, соединение деталей игрушки ручными или машинными видами швов (в зависимости от возможностей). Изготовления жидкости для выполнения колера чайной игрушки. Прокрашивание чайной игрушки и ее запекания.

2.17. Декорирование игрушки.

Выполнение декора чайной игрушки в соответствие с разработанным эскизом.

3. Раздел: «Компьютерное творчество».

3.1. Графический редактор Paint. Интерфейс программы.

Существует очень много разных графических редакторов. Люди разных профессий применяют разные графические редакторы в зависимости от того, какая задачи перед ним стоит. Если стоит учебная задача – надо научиться работать на компьютере, то лучшей программы для этого не найти так как она наиболее проста. Знакомство с различными

инструментами программы позволит более полно адаптироваться в процессе работы.

3.2. Инструменты программы Paint.

Знакомство с инструментами программы Paint. Самые простые инструменты программы – карандаш, ластик, распылитель, прямоугольник, эллипс. В процессе выполнения рисунка можно воспользоваться маленькими хитростями, например, чтобы линия получилась строго горизонтальной или вертикальной надо вовремя рисования нажать клавишу shift и так далее.

3.3. Основные инструменты (карандаш, ластик). Рисуем пейзаж.

Первые инструменты, которыми предлагается воспользоваться карандаш и ластик. При помощи данных инструментов предлагается нарисовать пейзаж с соблюдением трех планов как в классическом рисунке.

3.4. Инструмент кривая и заливка.

Инструмент кривая позволяет создавать плавные скругленные линии при построении не только предметов быта, но при изображении природных объектов. Работать с ней не легко и требуется определенная тренировка. На примере цветов тюльпанов предлагается создать несколько бутов цветов.

3.5. Творческое задание «Ваза на столе».

В данном задании предлагается воспользоваться инструментами прямоугольник и эллипс для построения вазы. При помощи инструмента перемещение, где все три цветка тюльпана нужно переместить в файл, где изображена ваза. Выполнит заливку фона на свое усмотрение (возможно изображение складок, имитации обоев на дальнем плане или выбрать градиентную заливку одного ли двух цветов.

3.6. Операция копирование в программе Paint. Творческое задание «Закладка».

На данном этапе предлагается разработать эскиз закладки. Рисунок выбирается самостоятельно (в рамках школьных предметных областей). В процессе выполнения рисунка отдельные готовые детали выполняются

методом копирования, что позволяет быстро выполнить несколько вариантов закладок для различных школьных предметов.

3.7. Инструмент отражение. Изображения ночного города в воде.

Данный инструмент – отражение, позволяет применить его для создания объектов в зеркальном отображении. Данный вид инструмента позволяет создавать отражения в таких видах жанра как пейзаж, натюрморт. В данном задании «Изображение ночного города» предлагается выполнить построение города и инструментом отображение выполнить его отражение в ночной реке.

3.8. Творческое задание «Водоем» с применением инструментов программы Paint.

Для закрепления навыков работы с инструментами программы, предлагается выполнить задание «Водоем», где можно применить все инструменты программы, что покажет насколько выполнено овладение навыками работы с инструментами.

3.9. Творческое задание. Поздравительная открытка «С днем рождения». Разработка эскиза.

Искусство создания открытки большое искусство. Современные технологии в сочетании с классическим искусством позволяют создавать интересные и необычные работы. Выполняется предварительный эскиз открытки, выбирается цветовая палитра для выполнения открытки.

3.10. Изготовление открытки.

По разработанному эскизу выполняется поздравительная открытка с применением основных инструментов.

3.11. Декорирование открыток деталями в технике скрапбукинг.

Сочетание двух современных стилей прикладного и компьютерного творчества позволяет создать интересные и необычные работы. В данной работе предлагается декорировать отдельные детали объемными элементами с применением инструментов и материалов для скрапбукинга.

3.12. Подготовка к итоговой выставке.

Выполнение итогового контроля для определение успешного освоения программы за прошедший учебный год. Выбор изделий из трех направлений программы, выполненные за учебный год. Изготовление бирок на выбранные работы. Подготовка изделий декоративно-прикладного творчества для размещения на выставке.

3.13. Итоговое занятие.

Проведение итоговой выставки работ по направлениям программы выполненных учащимися в течение учебного года. Учащиеся проявившие особые знания и навыки в обучении в течение учебного года награждаются грамотами и поощрительными призами. Подводятся итоги обучения за учебный год.

3.3. Содержание изучаемого курса 3 года обучения.

1. Знакомство с программой третьего года обучения. Инструменты и материалы. Техника безопасности.

1. Раздел «Начальное техническое моделирование».

1.1. Графическая подготовка. Способы перевода чертежей на бумагу.

Входной контроль (анкетирование для выявления творческих интересов и способностей в рамках основ НТМ).

1.2. Масштабирование чертежей.

На практике приходиться выполнять изображение очень крупных деталей, например, деталей самолетов, корабля, и очень мелких деталей – деталей часового механизма. Изображение очень крупных деталей могут не помещаться на листе стандартного формата. Поэтому при вычерчивании больших деталей или маленьких применяют масштаб. Виды масштаба.

Правила записи масштаба.

1.3. Виды в построении чертежа детали.

Для полного выявления формы предмета в черчении применяют различные изображения: виды, сечения, разрезы. Знакомство с понятием главный вид, вид сверху, вид с лева. Понятие местного вида.

1.4. Упражнение «Построение модели изделия из геометрических фигур».

Для закрепления понятия видов предлагается выполнить модель «игрушки» какой-либо конструкции на основе геометрических фигур. Используются образцы разверток для выполнения объемных деталей. Разрабатываются способы соединения геометрических фигур.

1.5.,1.6.,1.7. Творческое задание «Новогодние игрушки в моделях геометрических фигур».

Новый год один из любимых праздников и в каждой стране существуют свои традиции и обычаи в праздновании нового года. Игрушка как украшение главной красавицы елки. В рамках задания предлагается разработать и изготовить новогоднюю игрушку на основе геометрических фигур с возможными конструкторскими изменениями в соответствии с эскизом и идеей.

1.8. Декоративный подсвечник в технике витраж.

Знакомство с искусством витража, с материалами и инструментами, которые применяются в изготовлении изделий в технике витраж. Новые виды материалов, применяемых в технике витраж. Цветная пленка, как вариант, рокальная пленка. Декоративные подсвечники в интерьере. Современное искусство в декоре интерьера.

1.9. Выбор материала, разработка конструкции подсвечника.

Разработка конструкции, декора для изготовление декоративного подсвечника. Выбор материалов, инструментов для выполнения подсвечника.

1.10. Творческое задание «Декоративный новогодний подсвечник».

Изготовление декоративного подсвечника с использованием выполненных заготовок.

1.11., 1.12. Стекло. Способы декорирования стекла.

История появления стекла как вид материала, который используется как при создании изделий бытового использования, так и изделий высокого искусства. Искусство стеклодувов муранского стекла. Знакомство с

материалами и инструментами, применяемыми при декорировании стекла.
Разработка эскиза.

1.13. Роспись по стеклу. Технология выполнения.

Выполнение росписи стеклянного объекта. Способы обезжикивания поверхности. Выбор способа нанесения краски на поверхность, например, тампонированием или выполняют наливку тонким слоем.

1.14., 1.15. Упражнение «Роспись объемного изделия».

Выполнение упражнения для наработки навыков работы с красками по стеклу.

Плоскостные и объемные предметы в росписи стекла. Правила выполнения росписи объемных (круглы) предметов. Способы закрепления краски.

1.16. Конструирование подарочной коробочки.

Упаковка как вид декоративного искусства. Материалы используемые для изготовления упаковки. Разработка конструкции коробки. Выбор материала, разработка декора упаковки.

1.17.,1.18. Разработка эскиза и декора подарочной упаковки.

Выполнение эскиза подарочной упаковки в цвете, цветовой палитры холодных и теплых цветов. Выполнение отдельных элементов декора. Использование вырубок, имбосинга и т.д.

1.19. Декоративная упаковка в прикладном искусстве.

Упаковка как вид искусства. Материалы, которые возможно использовать в выполнении декора.

1.20.,1.21. Изготовление подарочной упаковки.

Выполнение развертки - основы упаковки. Выполнение декора, подвесных элементов.

2. Раздел «Декоративно – прикладное творчество».

2.1. История возникновения технологии бумаг кручения – квилинга. Т/б при работе с инструментами и приспособлениями.

Знакомство с европейской школой искусств. Различие и сходство школ прикладного творчества. Сходство и различие школ. Материалы и инструменты для выполнения изделий в технике квилинг.

Проведение текущего контроля качества.

2.2. Вырезание полосок для квилинга. Основные правила работы.

Выполнение заготовок, нарезка полос цветной бумаги для квилинга. Соблюдение правил нарезки полос (ширину, длину). Соблюдение правил работы с инструментами и приспособлениями.

2.3.,2.4. Основные геометрические базовые формы. «Капля», «глаз», «треугольник», «долька», «квадрат».

Выполнение пробных элементов в технике квилинг. Применение соответствующих инструментов и материалов для выполнения элементов.

2.5. Основные формы «завитки», «спирали».

Выполнение пробных элементов в технике квилинг. Применение соответствующих инструментов и материалов для выполнения элементов.

2.6.,2.7,2.8. Композиция из основных форм квилинга. Коллективная работа.

Композиция из цветов «Подсолнухи».

Выполнение из заготовок декоративного панно «Подсолнухи» с использованием базовых форм.

2.9. Игрушка на каркасе. От истории до наших дней.

История игрушки, материалы и инструменты для выполнения игрушек. Игрушка на каркасе, особенности изготовления. Разработка конструкции игрушки и выбор материала для ее изготовления.

2.10.,2.11. Особенности применения каркаса для динамичных фигур.

Творческое задание «Любимая игрушка».

Выбор материала для декора игрушки. Способы изготовления основы – каркаса для игрушки. Выбор основного материала для выполнения каркаса игрушки.

2.12. Разработка эскиза и заготовка материалов.

Разработка эскиза в цвете, проработка конструкции каркаса игрушки. Выбор и заготовка материалов для изготовления игрушки (нарезка проволоки, заготовка ваты как основного материала).

2.13., 2.14., 2.15. Изготовление объемной фигуры на каркасе.

Выполнение игрушки на каркасе с использованием элементов заготовки основных материалов. Проработка деталей игрушки. Выполнение объемных элементов для декора.

2.16. Декорирование фигуры.

Выполнение основного декора игрушки. Выполнение детализации отдельных элементов игрушки. Проработка костюма и атрибутов игрушки с применением в декоре материалов прикладного творчества (бисера, объемных цветов из бумаги, страз, жемчуга).

3. Раздел «Компьютерное творчество».

3.1. Текстовый редактор MS Word. Задание «Ввод и редактирование текста».

Знакомство с текстовым редактором MS Word, с понятием «кегль» шрифта.

Виды шрифта. Правила ввода, удаления, переноса текста.

Масштабирование текста, смена цветовой палитры текста. Выполнение задания - ввод и редактирование текста. Выполняется промежуточный контроль для выявления навыков работы в графических редакторах.

3.2. Параметры шрифта. Задание «Форматирование текста 1».

Наработка навыков работы с текстом. Смена шрифта в соответствии с заданным размером. Выделение шрифта по тексту размером, цветом. Работа с кнопкой caps Look.

3.3. Ориентация страницы. Задание «Форматирование текста 2».

Выполнение упражнения для закрепления навыков работы с текстом.

Понятие ориентация страницы. Выполнение задания по размещению текстового материала в соответствии с ориентацией страницы.

3.4. Фигурный текст. Коллекция Word Art.

Закрепление навыков работы с коллекцией шрифта Word Art. Цветовое решение, его видоизменение по форме. Выполнение задания, где шрифт может выполняться различными фигурными элементами со сменой цветовой палитры.

3.5. Работа с рисунком. Вставка и редактирование рисунка.

Правила работы с рисунком в программе Word. Изучение возможности вставки рисунка в текст. Знакомство со способами редактирования рисунка (масштабирование, передача текстуры, изменение цвета рисунка и т.д.)

3.6.,3.7.,3.8. Применение элементов MS Word в итоговом задании «Лист календаря».

Выполнение коллективного задания «Лист календаря», где при выполнении задания предлагается применить изученные виды инструментов программы Word (работа с тестом, вставка рисунка из средств интернета, масштабирование рисунка, изменение цвета рисунка и т.д.)

3.9. Мультфильмы от истории до наших дней.

Знакомство с искусством мультипликации. От истории до наших дней. Разновидности мультфильмов. Средства и способы изготовления мультфильмов. Материалы и инструменты необходимые для выполнения мультфильма.

3.10. Знакомство с программой для презентаций Power Point.

Знакомство с презентационной программой Power Point. Назначение программы ее интерфейс, а также нетрадиционное использование программы в создании, например, мультфильмов.

3.11.,3.12.,3.13. Создание слайдов.

Разработка и создание слайдов для размещение фоновых заготовок под размещение основных элементов, выполненных в программе Tux Paint.

3.14. Параметры и эффекты анимации.

Знакомство с понятием анимация, ее назначение и применение в мультипликации. Выбор соответствующей анимации для наиболее лучшего представления объекта.

3.15. Сказки в нашей жизни. Разработка сюжета.

Сказки – первые шаги литературного творчества. Разработка сюжета на основе героев, выполненных в технике рисования с закрытыми глазами.

3.16.,3.17,3.18. Послайдовая прорисовка эскизов к сказке.

Выполнение послайдовой прорисовки сюжета сказки в соответствии с разработанными эскизами.

3.19. Анимация героев. Смена слайдов.

Выполнение анимации героев сказок. Выбор и выполнение смены слайдов для успешной демонстрации готового объекта – мультфильма.

3.20., 3.21., 3.22 Озвучивание в мультфильме.

Выполнение озвучивания героев мультфильмов в соответствии с разработанным сценарием. Привлечение к работе одногруппников для озвучивания характерных героев.

3.23. Фестиваль мультфильмов. «В мире фантазии».

Проведение открытого фестиваля мультфильмов. Выполнение итогового контроля для определение успешного освоения программы за прошедший учебный год. Выбор изделий изобразительного искусства выполненные за учебный год. Изготовление паспорту на выбранные работы. Подготовка изделий декоративно-прикладного творчества для размещения на выставке.

Выполнение итогового контроля для определение успешного освоения программы за прошедший учебный год. Выбор изделий изобразительного искусства выполненные за учебный год. Изготовление паспорту на выбранные работы. Подготовка изделий декоративно-прикладного творчества для размещения на выставке.

Отмечаются наиболее лучшие работы почетными грамотами и ценными призами.

3.24. Подготовка к итоговой выставке.

Выполнение итогового контроля для определение успешного освоения программы за прошедший учебный год. Выбор изделий по трем направлениям программ, выполненных за учебный год. Изготовление бирок

на выбранные работы. Подготовка изделий декоративно-прикладного творчества для размещения на выставке.

3.25. Выставка работ объединения.

Проведение итоговой выставки работ, обучающихся объединения, выполненных в течение учебного года. Подведение итогов за прошедший учебный год. Награждение учащихся похвальными грамотами наиболее ярко проявившие свои способности в течение учебного года.

7. ПРИНЦИПЫ ОБУЧЕНИЯ

Обучение в программе строится на следующих принципах:

1. Принцип постепенного усложнения задач технического моделирования планируется в соответствии с возрастными особенностями воспитанников. Причем для каждого занятия следует определить конкретное содержание целей и задач обучения.
2. Принцип научности предусматривает изучение законов линейной и воздушной перспективы, различных видов проекций, видов рисунков, светотени, цветоведения, композиции и истории искусств.
3. Принцип систематичности и последовательности обучения начально техническому обучению обусловлен, прежде всего, логикой изучаемого предмета, его содержанием. Учебный материал будет прочно усвоен и осознан, если каждое новое задание и упражнение логически обуславливается предыдущим.

8.1. Условия эффективной реализации программы

- 1.комплексность задач (образовательные, развивающие, воспитательные);
- 2.адекватность содержания поставленным целям, а так же их соответствия особенностям детского коллектива;
- 3.соответствие способов работы поставленным целям и содержанию;
- 4.наличие четко продуманной логики занятия, преемственности этапов;

- 5.четкая организация начала занятия, мотивация детей на учебную деятельность;
- 6.наличие благоприятной психологической атмосферы;
- 7.активная позиция ребенка (активизация познавательной и практической деятельности, включение каждого ребенка в деятельность);
- 8.полное методическое обеспечение и оснащение занятия необходимыми средствами.

Оборудование: демонстрационный комплект инструментов для черчения, скрапбукинга, квилинга инструменты для работы в технике ошибана фелтинг, индивидуальные клеенки для стола, ноутбук, музыкальный центр.

Приспособления: чертежные доски, скотч двусторонний, зажим, штемпельные подушечки, гребень с тонкими зубцами, силиконовые штампы.

Инструменты: два вида угольника, простой карандаш как твердый таки мягкий, ластик, ножницы с прямыми и закругленными лезвиями шило, спанчи, резак, иголки, пинцеты, кисти (по количеству обучающихся), пинцеты, иглы для валяния, гупки.

Материалы: бумага форматом А4, гофро, скраповая бумага, гофрированный картон, краски, калька, проволока, материал для основы (бумага, картон различной фактуры), наждачная бумага, акриловая грунтовка, вододеспирсионная краска, акриловый лак, лак для декупажа, клей ПВА, элементы декора для скрап работ, шерсть – топс, фетр, ткань х\б, фланель, нитки х/б белого и контрастных цветов, ножницы, швейные иглы, резак.

5. Список используемой литературы.

МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Гришина Л.В. Учебно – методическое пособие открытки с сюрпризом. Димитров Московская обл., Издательский дом «Карапуз», 2006 г.
2. «Формирование творческого мышления учащихся с использованием средств информационно – коммуникационных технологий. Методические рекомендации для учителей средних школ и педагогов дополнительного образования Е.А.Быкова. – Самара: ПГСГА, 2010 г.
3. Далингер В.А. Компьютер и развитие творческого мышления учащихся.
<http://trizminsk.org\index.1htm>
4. Калинина Т.В. Книжная серия «Большая энциклопедия маленького мира», «Первые успехи в рисовании. Птицы, звери, комары и мухи». СПб.: Речь, Образовательные проекты, М.: Сфера, 2009 г.
5. Калинина Т.В. Книжная серия «Большая энциклопедия маленького мира», «Первые успехи в рисовании. Башня, растущая в небо». СПб.: Речь, Образовательные проекты, М.: Сфера, 2009 г.
6. Калинина Т.В. Книжная серия «Большая энциклопедия маленького мира», «Первые успехи в рисовании. Цветы и травы». СПб.: Речь, Образовательные проекты, М.: Сфера, 2009 г.
7. Т.В. Калинина Книжная серия «Большая энциклопедия маленького мира», «Первые успехи в рисовании. Большой лес»– СПб.: Речь, Образовательные проекты, М.: Сфера, 2009 г.
8. Пищикова Н.Г. Работа с бумагой в нетрадиционной технике. Псков Издательство «Скрипторий 2003».
9. Пищикова Н.Г. Работа с бумагой в нетрадиционной технике – 2. Псков Издательство «Скрипторий 2003».
- 10.Пищикова Н.Г. Работа с бумагой в нетрадиционной технике – 3. Псков Издательство «Скрипторий 2003».
- 11.«АРТ – СТУДИЯ» мультимедийный продукт компании «New media Generation» 2009.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ.

- Котова, И. Н. Котова, А. С. Русские обряды и традиции. Народная кукла./ И. Н. Котова, А. С. Котова –СПб.: «Паритет», 2006. – 240с.+вкл.
- Супак Елена «Гофрированный картон», М.; Издательство «АЙРИС» - пресс», 2009 г.
- Дагмар Хайн Игрушки – мобиле. Издательство «АЙРИС – пресс», 2007 г.
- Бильтюкова Н.Б. Самоделки из папье – маше. Санкт – Петербург СОВА ВАЛЕРИ СПб, 2006 г.
- Армин Тойбнер Фигуры и игрушки из бумаги, ткани и горшков. Ярославль: Издательство «Академия развития», 2009 г.
- Армин Тойбнер Фигурки и игрушки из бумаги и картона. Ярославль: Издательство «Академия развития», 2009 г.
- Быстрицкая А. «Бумажная филигрань». М.; Издательство «АЙРИС – пресс», 2010 г.
- Васина Н. Бумажная симфония. М.; Издательство «АЙРИС – пресс», 2009 г.

ИНТЕРНЕТ – РЕСУРСЫ.

1. <http://www.liveinternet.ru/users/4696724/post242272040>
2. <http://www.liveinternet.ru/users/3235394/post170644207/>
3. <http://www.paper-art.ru/pages/kvilling/texnika.php>
4. <http://www.znaikak.ru/kaknaychitsyatehnikebymagokrycheniyakvilling.html>
5. <http://moikompas.ru/compas/quilling>
6. <http://www.kvilling.ru/index.php/kvilling/osnovy-tehniki>
7. <http://ejka.ru/blog/kvilling/638.html>
8. <http://mastera-rukodeliya.ru/kvilling/1135-osnovy-kvillinga.html>
9. <http://stranamasterov.ru>