Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)

ПРИНЯТА
Педагогическим советом
(протокол от 31.08.2023 № 1)

УТВЕРЖДЕНА
приказом от 31.08.2023 № 66-од
Директор

_____ М.Д. Иваник

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ДИЗАЙН СТУДИЯ «СТИЛЬ ИГРЫ»»

Возраст учащихся: **11 – 16 лет**
Срок освоения: **2 года**

Разработчики программы: **Матвеева Татьяна Борисовна**
Шардина Галина Николаевна
педагоги дополнительного образования

Пояснительная записка

Программа разработана в соответствии с направлениями государственной образовательной политики и современными нормативными документами федерального и регионального уровня в сфере образования, а также локальными актами ДДТ.

В наше время дизайн как вид художественно-проектной, художественно-конструкторской деятельности, в том числе дизайн одежды, служит не только бытовым потребностям, но и художественным потребностям человека.

История развития одежды и повседневная практика убеждают в том, что в искусстве одеваться и одевать людей художником должен быть каждый, от прославленных модельеров до рядовых исполнителей. Без понимания художественной задачи нельзя достичь успеха, даже превосходно владея необходимыми специальными технологическими знаниями и умениями.

Воспитать в себе художника, «научиться видеть» - возможно, ли это? Может быть, одним это дано природой, а другим – нет? На такой вопрос с уверенностью ответим – научиться этому можно. Но для начала необходимо познакомить учащихся с минимумом представлений об особенностях дизайна как вида искусства, о закономерностях художественно-проектной, деятельности, об истории одежды, о том, как она создается. Мода – уникальное явление, отражающее социокультурный контекст времени, жизни, ее спирального развития, возможность возвращения и переосмысления художественных традиций. Стиль – внешний образ, раскрывающий внутренне содержание, возможность проявления индивидуальных качеств личности.

Основные характеристики программы

Направленность программы

Программа «Стиль игры» относится к **художественной направленности дополнительного** образования детей и соответствует задачам дизайн-студии, где раскрываются основы современной эстетики с учетом богатейшего наследия традиций моделирования одежды в нашей стране. Широкий спектр дизайн-технологий, в сочетании с информационными технологиями, позволяет реализовать основные направления и требования государственного стандарта образовательной области «Технология», что в свою очередь обеспечивает взаимосвязь общего и дополнительного образования.

Актуальность программы

Актуальность данной программы заключается в создании условий для пробуждения и развития творческого потенциала учащихся средствами художественно-проектной деятельности и информационных технологий в области дизайна и подготовки школьников к осознанному профессиональному самоопределению.

Отличительные особенности программы/новизна

Новизной и отличительной особенностью программы является ее <u>интегративность и модульный принцип построения</u>. Программа включает два основных модуля: «Основы дизайна и декоративно-прикладного искусства» и «Технология (моделирование)». В свою очередь модуль «Основы дизайна и декоративно-прикладного искусства» состоит из 2 разделов: «Графический дизайн и декоративно-прикладное искусство» и «Компьютерная графика». Содержание модулей интегрируется единым творческим пространством, сквозными темами, общим конечным продуктом (итоговой коллекцией), что позволяет создать насыщенную творческую среду, разноплановую по информации и единую по цели. Тематическое единство сохраняется и на втором году обучения при углублении и расширении содержания образовательных модулей.

Адресат программы

Учащиеся мальчики и девочки в возрасте 11 до 15 лет, без конкретных сформированных интересов к искусству, медицинских ограничений нет.

Уровень освоения программы

Уровень освоения программы – общекультурный.

Срок и объем освоения программы

Программа рассчитана на два года обучения, 700 учебных часов.

Первый год в объеме 320 учебных часов, второй год 480 часов.

Цель программы

Основной целью программы является организация художественно-образовательной среды для творческой самореализации детей и подростков в сфере дизайна, прикладного и художественного творчества.

Задачи программы

- *обучающие*:
- Предоставление информации учащимся в области теории и истории дизайна.
- Освоение и реализация современных дизайн-технологий, в том числе информационных, в области моделирования одежды.

- *развивающие:*
- Развитие творческой мотивации, интеллектуальных и эстетических креативных свойств и способностей личности (вариативности, способности к формотворчеству, чувства стиля, способности к ассоциированию, стремления к совершенству в творческой деятельности).

- *Воспитательные:*
- Воспитание ценностного отношения к творчеству.
- Воспитание эстетического вкуса.
- Воспитание коммуникативной культуры в сотворческой деятельности.

Планируемые результаты освоения учащимися программы

По результатам освоения программы учащиеся должны уметь анализировать дизайн - образцы (эталоны), ориентироваться в современном информационном пространстве, моделировать образы в компьютерной графике, самостоятельно рисовать эскизы костюмов по заданным темам, экспериментировать с декоративными элементами и уметь воплощать свои замыслы в материале (самостоятельно или с помощью педагога), демонстрировать коллекции одежды.

Для определения результативности освоения учащимися теоретических знаний используются такие способы проверки как учебные тестовые задания, контрольные срезы, диагностические игры, зачеты. Освоенные воспитанниками способы практической деятельности и полученный опыт творчества выявляются с помощью карточек самоконтроля, анализа выполненной работы, защиты творческих проектов, создания портфолио.

Основной формой подведения итогов реализации программы является демонстрация учащимися созданных коллекций, представление их на районных и городских конкурсах.

Организационно-педагогические условия реализации программы

Язык реализации

Программа реализуется на государственном языке РФ.

Форма обучения

Программа реализуется в очной форме.

Условия набора учащихся:

Учащиеся набираются в студию независимо от уровня подготовленности с 11 до 16 лет по заявлению родителей (законных представителей) учащихся.

Условия формирования групп:

Возможен приход в студию и малышей (1–3 класс), не доросших еще до серьезной работы, но страстно желающих сшить себе «бальное платье». Им предлагаются задания с учетом возрастных возможностей. Погружение детей в атмосферу творчества развивает их познавательный интерес, пробуждает их «творческое Я» и мотивирует к дальнейшим занятиям.

Учащиеся, успешно освоившие программу 1-го года обучения переводятся на 2-ой год обучения, не занимавшихся на 1-м году обучения, зачисляются по итогам собеседования.

Количество учащихся в группах:

Количество учащихся в группе первого года обучения 15 человек, второго года – 12.

Особенности организации образовательного процесса:

Режим занятий: 2 раза в неделю в вечернее время по 2 академических часа по каждому модулю на первом году обучения и по 3 академических часа - на втором году с режимом проветривания (по 15 минут в перерыве между каждым занятием).

При организации занятий на компьютере (раздел «Компьютерная графика») учитываются требования Государственной системы санитарно-эпидемиологического нормирования Российской Федерации по организации режима внеучебных занятий с использованием компьютерной техники. Для детей школьного возраста продолжительность занятий составляет: для учащихся 5-х классов не более 60 минут в неделю, для учащихся 6-х классов и старше – до 90 минут. В связи с этим группы на занятиях по основам компьютерной графики разделяются на два звена и занимаются на первом году обучения по одному учебному часу, на втором по полтора учебных часа.

Работа на ПК проводится в индивидуальном ритме и темпе. Непрерывная длительность занятий с компьютером не превышает, в зависимости от возраста учащегося, 10-30 минут, затем проводится комплекс упражнений для снятия усталости с глаз

Формы организации деятельности учащихся на занятии:

Групповые, индивидуально-групповые, работа в малых группах, работа в бригаде с разделением труда по операциям, звеньевые (на занятиях по компьютерной графике).

Материально-техническое оснащение программы:

Для реализации программы требуется следующее материально-техническое оснащение:

1. Кабинеты для проведения занятий, оснащённые столами, стульями, освещением, вентиляцией, планшетами (для работы с графикой).
2. Инструменты и приспособления, применяемые при изготовлении выкроек и шитья: линейка, треугольник, фигурные лекала, сантиметровая лента, карандаши простой и цветные, стирательная резинка, калька, резец, копирка, булавки портновские, иглы ручные № 1, 2, 3, иглы машинные № 70, 80, 90, 100, нитки катушечные № 40, 60, ножницы портновские, ножницы зигзаг, распорочный нож, лапки специальные для швейных машин однорожковые, пришивания канта, выполнения складок и защипов.
3. Швейные машины: подольская ручная – 1 штука, подольская ножная - 4 штуки, чайка ножная – 2 штуки, Зингер электрическая – 3 штуки.
4. Краеобметочные машины: оверлок – 51 класса, оверлок бытовой.
5. Манекены: 2 штуки - 44 размера, 1 штука – 46 размера.

6. Компьютеры с лицензионными операционными системами (Windows – не ниже 2000) и программным обеспечением (*Paint Shop Pro, Adobe Photoshop, Office Word, Office Paint).*
7. Инструменты и материалы, необходимые для создания графических работ: различные виды бумаги и картона, самоклеющаяся плёнка, клей ПВА, клей-карандаш, различные краски (акварельные, гуашевые, акриловые, темперные), кисти, перья, тушь, маркеры, карандаши простые и цветные, гелевые ручки.
8. Инструменты и материалы для создания изделий ДПИ: ножницы, резаки для бумаги, плоскогубцы, кусачки, степлер, шило, молоток; лаки (акриловый, масляный, НЦ); клей (ПВА, эпоксидный и т.п.); разные виды бумаги, картона, ткани, тесьмы, шнура, кружев; декоративные элементы (бисер, бусы, пайетки, пуговицы, стразы и т.д.); пластилин, гипс, проволока разного вида (по толщине и материалу), односторонний и двухсторонний скотч и т.д. и т.п. (по усмотрению педагога).
9. Цифровой фотоаппарат, устройства аудио и видео записи и воспроизведения (аналоговая или цифровая видеокамера, магнитофон или CD-проигрыватель, видеомагнитофон или DVD-проигрыватель и телевизор или мультимедиапроектор).
10. Аудио, видео и цифровые носители (карты памяти, дискеты, CD и DVD-диски, аудио и видео кассеты).

Кадровое обеспечение программы:

Два педагога, работающие по данной программе, должны соответствовать квалификационным характеристикам должности «педагог дополнительного образования».

Учебные планы
Учебный план дополнительной общеразвивающей программы
«ДИЗАЙН СТУДИЯ «СТИЛЬ ИГРЫ»»
первого года обучения

Основы дизайна и ДПИ

№	Название раздела, темы	Количество часов						Формы промежуточной аттестации и контроля
		Графический дизайн и ДПИ			Компьютерная графика			
		Теория	Практика	Общее кол-во	Теория	Практика	Общее кол-во часов	
1.	Вводное занятие	1	1	2	1	1	2	Беседа, опрос
2.	Основы истории и теории дизайна	2		2	2		2	Беседа, опрос
3.	Техники, технологии и термины	1	2	3	2	5	7	Беседа, учебное тестирование, контрольные срезы
4.	История костюма	1	2	3	1	3	4	Беседа, опрос
5.	Средства выразительности в графике	1	3	4	2	3	5	Беседы, опрос, учебное тестирование, контрольные срезы
6.	Основы цветоведения	1	2	3	2	3	5	Беседа, опрос
7.	Образ в коллекции	1	2	3	2	8	10	Беседа, практическая работа, обсуждение
8.	Стиль и форма в дизайне	2	2	4	2	3	5	Беседа, практическая работа, обсуждение
9.	Разработка эскизных проектов	2	4	6	2	16	18	Практическая работа, осуждение, наблюдение
10.	Художественный анализ эскизных проектов и формирование на их основе коллекции	2	2	4			0	Анализ, обсуждение
11.	Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом	2	16	18	2	4	6	Практическая работа, контрольные срезы
12.	Эскизная зарисовка и изготовление декоративных	2	12	14	2	4	6	Практическая работа,

	элементов коллекции							контрольные срезы, обсуждение
13.	Внутристудийный просмотр готовой коллекции и коллективная оценка выполненной работы	2	2	4				Показ коллекции, обсуждение, оценка и самооценка
14.	Посещение модных дефиле, выставок, участие в городских и районных конкурсах	2	4	6	2	4	6	Дефиле, конкурс и обсуждение
15.	Итоговое занятие	2	2	4	2	2	4	Зачет
Итого:		**24**	**56**	**80**	**24**	**56**	**80**	
Теория **Практика** **Общее кол-во часов**		**48** **112** **160**						

Технология (моделирование)

№ п/п	**Название раздела, темы**	**Количество часов**			**Формы промежуточной аттестации и контроля**
		Теория	**Практика**	**Общее кол-во часов**	
1.	Вводное занятие	1	-	1	Беседа, опрос
2.	Техники, технологии и термины	2	12	14	Контрольные срезы, учебное тестирование
3.	Основы цветоведения	1	-	1	Беседа, опрос
4.	Образ в коллекции.	1	-	1	Беседа, обсуждение
5.	Стиль и форма в дизайне	1	-	1	Беседа, обсуждение
6.	Художественный анализ эскизных проектов и формирование на их основе коллекции	1	4	5	Анализ, наблюдение, обсуждение
7.	Воплощение коллекции в материале	8	76	84	Практическая работа, обсуждение
8.	Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом	2	12	14	Практическая работа, обсуждение, самооценка

9.	Внутристудийный просмотр готовой коллекции и коллективная оценка выполненной работы	1	6	7	Показ коллекции, обсуждение, оценка и самооценка
10.	Репетиции выступлений.	3	12	15	Практическая работа, обсуждение
11.	Посещение модных дефиле, выставок, участие в городских и районных конкурсах	1	12	13	Дефиле, конкурс, выставка
12.	Итоговое занятие.	2	2	4	Беседа, обсуждение, самооценка
Всего:		**24**	**136**	**160**	

Учебный план образовательной программы
«ДИЗАЙН СТУДИЯ «СТИЛЬ ИГРЫ»»
второго года обучения
Основы дизайна и ДПИ

№ п/п	**Название разделов, темы**	**Графический дизайн и ДПИ**			**Компьютерная графика**			**Формы промежуточной аттестации и контроля**
		Количество часов						
		Теория	**Практика**	**Общее кол-во часов**	**Теория**	**Практика**	**Общее кол-во часов**	
1.	Вводное занятие	3	-	3	3	-	3	Беседа, опрос
2.	Специфика искусства дизайнера	3	9	12	3	-	3	Беседа, опрос, контрольные срезы
3.	Техники, технологии и термины	3	-	3	6	9	15	Беседа, учебное тестирование
4.	Средства выразительности в графике	3	9	12	3	9	12	Беседа, опрос, контрольные срезы
5.	Прикладное цветоведение	3	9	12	3	9	12	Беседа, опрос
6.	Образ в коллекции	3	30	33	3	30	33	Беседа, опрос, контрольные срезы
7.	Стиль и форма в дизайне	3	9	12	6	18	24	Беседа, опрос, контрольные срезы
8.	Разработка эскизных проектов	3	30	33	3	30	33	Беседа, опрос, контрольные срезы, зачет
9.	Художественный анализ эскизных проектов и	3	9	12	-	-	-	Анализ, зачёт

	формирование на их основе коллекции							
10.	Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом	3	30	33	3	30	33	Беседа, опрос, наблюдение
11.	Эскизная зарисовка и изготовление декоративных элементов коллекции	3	30	33	3	30	33	Практическая работа, наблюдение
12.	Внутристудийный просмотр готовой коллекции и коллективная оценка выполненной работы	3	6	9	-	-	-	Оценка, самооценка, обсуждение
13.	Посещение модных дефиле, выставок, участие в городских и районных конкурсах	3	24	27	3	30	33	Беседа, обсуждение
14	Итоговое занятие	3	3	6	3	3	6	
Итого:		**42**	**198**	**240**	**42**	**198**	**240**	
Теория **Практика** **Общее кол-во часов**		**60** **180** **240**						

Технология (моделирование)

№	Название разделов, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации и контроля
		Всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие	1	1	-	Беседа, опрос
2.	Техники, технологии и термины	18	3	15	Беседа, опрос, учебное тестирование
3.	Прикладное цветоведение	1	1	-	Беседа, опрос, зачёт
4.	Образ в коллекции	1	1	-	Беседа, обсуждение
5.	Стиль и форма в дизайне	2	1	1	Беседа, зачёт
6.	Художественный анализ эскизных проектов и формирование на их основе коллекции	2	1	1	Анализ, обсуждение
7.	Воплощение коллекции в	117	15	102	Беседа, опрос, практическая работа, наблюдение

	материале				
8.	Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом	50	-	50	Практическая работа, обсуждение
9.	Эскизная зарисовка и изготовление декоративных элементов коллекции	3	-	3	Практическая работа, наблюдение
10.	Внутристудийный просмотр готовой коллекции и коллективная оценка выполненной работы	3	2	1	Оценка, самооценка, зачёт
11.	Репетиции выступлений.	18	-	18	Просмотр, обсуждение
12.	Посещение модных дефиле, выставок, участие в городских и районных конкурсах	22	5	17	Беседа, конкурс
13.	Итоговое занятие	2	1	1	Обсуждение
всего:		**240**	**31**	**209**	

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительной общеразвивающей программы
«ДИЗАЙН СТУДИЯ «СТИЛЬ ИГРЫ»»
первого года обучения

Ожидаемые результаты освоения учащимися программы

1-го года обучения

В процессе занятий по программе 1-го года обучения учащиеся студии ***получат следующие знания:***

- о понятиях «дизайн», «графика», «стиль», «имидж»;
- об исторических стилях в искусстве в целом и в одежде в частности;
- о стиле в одежде, классификации одежды;
- о средствах художественной выразительности в дизайне:
  - выявление стиля в одежде с помощью силуэта, цвета, фактуры и текстуры ткани,
  - определение роли цветовых сочетаний в ансамбле,
  - подбор по стилю одежды и аксессуаров;
- о приемах художественной стилизации;
- о методе художественной компиляции (заимствовании и доработке);
- об основах устройства и принципе работы швейных машин, простейших неполадках, возникающих при работе на швейной машине, способах их устранения;
- о простейшей терминологии швейного производства и модельно-конструкторской деятельности;
- о тканях из синтетических, хлопчатобумажных, льняных, шерстяных, шелковых волокон, их свойствах;
- о приемах моделирования, разработки конструктивных и декоративных линий в одежде;
- о современных технологиях декоративного оформления моделей;
- о технике изготовления украшений из бисера, бус, пайеток и других подручных материалов;
- о профессиях: *художник–модельер, дизайнер, демонстратор одежды, художник-график, художник-прикладник;*
- о цветоведении и композиции в дизайне;
- об основах работы на персональном компьютере;
- о простейшей терминологии пользователя персонального компьютера;
- о видах компьютерной графики и о программах созданных для работы с ней;
- о работе по созданию и обработке изображений в программах *Paint* и *Office Word*;
- о возможностях графического редактора *Paint Shop Pro.*

освоят следующие способы деятельности:

- отражение художественного замысла на бумаге посредством эскизных разработок;
- умение пользоваться иллюстративным материалом;
- разработка эскизов модели;
- применение стилизации (подчинение изображения условным, орнаментальным формам);
- подбор простейших цветовых комбинаций при выборе тканей;
- использование в эскизах линейной и фактурной техники;
- изготовление лекал, выкроек на индивидуальный размер;
- перенос с эскиза на выкройку конструктивных линий;
- технологии раскроя;
- способы соединения деталей и обработки узлов;
- выполнение ручных стежек, машинных и декоративных строчек;
- применение определенных режимов влажно–тепловой обработки при изготовлении швейных изделий;
- проведение примерки;
- создание несложных украшений для отделки костюмов и аксессуаров;
- декоративное оформление моделей, в соответствии с рекомендациями руководителя;
- работа в бригаде с разделением труда по операциям;
- показ коллекции на любительских и полупрофессиональных подиумах;
- работа на компьютере на уровне пользователя:
  - запуск операционной системы и завершение работы в ней,
  - ориентация в интерфейсе установленной операционной системы и программах *Paint*, *Word* и *Paint Shop Pro*,
  - создание, нахождение, открытие и удаление папок и файлов;
- выполнение несложных операций с графикой на компьютере в программах *Paint*, *Word*;
- использование возможностей графического редактора *Paint Shop Pro*:
  - коррекция фотографий;
  - работа с инструментами выделения;
  - создание различных кистей и заливок;
  - работа в слоях;
  - обработка изображений с помощью *Эффектов* и т.д.;
- создание коллажей и графических работ в программе PSP.

Основы дизайна и декоративного искусства

Графический дизайн и декоративно-прикладное искусство

Вводное занятие

Дизайн-студия «Стиль игры»: планы и возможности, знакомство с предыдущими коллекциями – от эскизных разработок к готовым моделям. Понятие «дизайн одежды». Инструменты и материалы, используемые

дизайнером при разработке и воплощении авторской коллекции. Инструменты и материалы, необходимые на занятиях «Графический дизайн и декоративно-прикладное искусство». Правила техники безопасности и охраны труда.

Основы истории и теории дизайна

Дизайн в современном мире. Дизайн как вид художественно-проектной, художественно-конструкторской деятельности. Дизайн как вид искусства. Дизайн в системе искусств. Специфика дизайна – единство утилитарного (польза) и эстетического (художественная выразительность). Интеграция искусства и техники, красоты и целесообразности в дизайне. Области применения дизайна. Средства художественной выразительности в дизайне. Традиции отечественного дизайна. Знакомство с профессией *дизайнера*.

Понятие «дизайнерский проект», алгоритм его создания. Особенности дизайнерского подхода к предмету проектирования.

Техники, технологии и термины

Общий экскурс в мир терминов дизайна и освоение простейших из них («эскиз», «композиция», «стиль», «динамика» и «формообразование») применительно к одежде. Основные художественные техники и технологии создания театральных костюмов и бытовой одежды (росписи по ткани покрывные и батицирование, аппликация, вышивка, плетение, декорирование жемчугом, бисером, стразами, вставками из меха, кожи и других материалов, пластическое моделирование форм с использованием проволоки, поролона и т.д. и т.п.). Принципиальные различия в подходе к бытовым и театральным коллекциям (полное отсутствие ограничений в сочетании стилей и техник в театральном костюме и наличие чувства меры в создании костюмов бытового назначения).

Практическое задание:

Определение по готовым изделиям художественных техник, использованных при изготовлении.

История костюма

Причины и история возникновения костюма. Эстетическая выразительность и функциональность костюма. Особенности костюма в различные исторические эпохи: древний мир, античность, средние века, возрождение и т.д.

Понятие «стиль» в исторической перспективе (барокко, классицизм, модернизм, постмодернизм). Отображение различных исторических стилей на примере орнаментов.

Практическое задание:

Создание простейших орнаментов по основным орнаментальным схемам.

Средства выразительности в графике

Многоплановость графического дизайна. Понятия «линия» и «фактура» в графике. Динамика линии. Линейная и фактурная техники графических работ. Понятия «композиция» и «тон». Графическое моделирование музыкальных произведений разных стилей и направлений.

Практические задания:

- Выполнение упражнений в линейной и фактурной техниках.
- Выполнение графической работы под музыкальное сопровождение (выражение музыкальной темы в линиях и фактурах).

Основы цветоведения

Цвет как важная составляющая среды обитания человека. Сочетание цвета и функций одежды. Цветовой круг. Основные и дополнительные, теплые и холодные цвета. Тональные сочетания и контрасты цвета. Цветовые сочетания в ансамбле. Психологическое воздействие различных цветов на человека.

Образ в коллекции

Понятия «костюм–образ», «ассоциативный ряд». Театральные костюмы-образы (на примере произведений Л. Бакста).

Практические задания:

- Игра в ассоциации на тему звука, цвета, формы.
- Подбор ассоциаций к образам различных сказочных героев.
- Создание (на подборе ассоциаций) эскизов костюмов-образов: «Бабочка», «Фея цветов», «Осень», «Ветер», «Утро» (т.е. динамика в создании эскизов от предметного ряда к абстрактному).

Стиль и форма в дизайне

Понятие «форма», «стиль», «стилевое единство». Взаимосвязь формы, цвета и стиля. Индивидуальный стиль в одежде. Стиль и функциональность одежды. Гармоничное сочетание отдельных элементов ансамбля. Значение аксессуаров. Стилевые решения в современном костюме - общие тенденции и авангардные течения. Понятие «*имидж*».

Практическое задание:

Подбор по карточкам с изображением элементов костюмов ансамбля в заданном и свободном стилях.

Разработка эскизных проектов

Знакомство с коллекциями знаменитых модельеров. Подходы и различные варианты подачи идеи коллекций. Метод художественной компиляции. Эскиз - отражение художественного замысла на бумаге. Ключевой фактор коллекции одежды.

Понятие «проект». Алгоритм разработки эскизных проектов.

Знакомство с профессией художника-модельера.

Практическая работа:

- Генерация и обсуждение идей для будущей коллекции моделей одежды.
- Поиск ключевого фактора всей коллекции по форме, цвету и декору.
- Разработка отдельных моделей коллекции.
- Выполнение эскизов каждого костюма в нескольких вариантах.

Художественный анализ эскизных проектов и формирование на их основе коллекции

Основы художественного анализа – экспрессия, оригинальность, система средств выразительности, акцентирование, соотношение главного и деталей.

Практическая работа:

- Экспертиза и выбор наиболее удачных эскизов костюмов-образов для будущей коллекции.
- Определение общих стилевых особенностей задуманных моделей.
- Окончательный подбор и обсуждение будущего исполнения коллекции.

Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом

Варианты художественного оформления моделей, их подбор и обсуждение. Выбор техники оформления (роспись, аппликация, вышивка и т.д.).

Практическая работа:

Воплощение в материале оформления сшитых моделей в выбранной технике.

Эскизная зарисовка и изготовление декоративных элементов коллекции

Варианты декоративного дополнения к моделям (веера, зонтики, сумочки и т.д.). Современные технологии декоративного оформления моделей. Традиционные и нетрадиционные материалы. Подбор материалов для оформления.

Практическая работа:

Разработка эскизов и выполнение декоративных элементов с использованием различных материалов.

Внутристудийный просмотр готовой коллекции и коллективная оценка выполненной работы

Подготовка к просмотру. Подбор музыкального и светового оформления. Эмоциональный фон. Пластическая культура показа. Подиумный шаг.

Определение критериев оценки отдельных моделей и коллекции в целом.

Практическая работа:

- Предварительный показ коллекции, ее просмотр, оценка учащимися студии в соответствии с выбранными критериями.

- Корректировка коллекции для демонстрации публике.

Посещение модных дефиле, выставок, участие в городских и районных конкурсах

Понятие «дефиле». Дефиле как спектакль. Знакомство с профессией *демонстратора одежды.* Драматургия дефиле. Определение объектов наблюдения во время посещения дефиле и выставок декоративно-прикладного искусства и дизайна.

Практика:

- Обсуждение увиденного на показах мод и выставках.
- Участие в конкурсах и праздниках разного уровня (районных, городских).
- Анализ участия в конкурсах.

Итоговое занятие

Обсуждение итогов работы учащимися. Анализ освоения учащимися программы 1-го года обучения педагогом.

Установка на лето (генерация идей для следующего учебного года, накопление визуальной информации, работа над своим собственным стилем в одежде и пластике).

Компьютерная графика

Вводное занятие

Планы и возможности программы дизайн-студии «Стиль игры» по освоению компьютерной графики. Обзор работ старших студийцев.

Правила техники безопасности и охраны труда при работе компьютере.

Комплекс упражнений для снятия напряжения глаз.

Основы истории и теории дизайна

Использование цифровых технологий в дизайне. Экскурс в историю становления промышленного дизайна. Знакомство с работами современных дизайнеров. Web-дизайн. Обзор страниц дизайнерских сайтов.

Понятие «дизайнерский проект» в компьютерной версии, алгоритм его создания. Особенности дизайнерского подхода к предмету проектирования.

Техники, технологии и термины

Основы работы на компьютере. Запуск и завершение работы в операционной системе, ориентация в интерфейсе. Нахождение и запуск программ. Общие функции в различных программах. Поиск, открытие, создание и сохранение файлов. Кратко о видах компьютерной графики (растровая, векторная) и типах графических файлов (JPEG, GIF, BMP и т.д.)

Знакомство с возможностями графического редактора Paint. Создание и сохранение файлов. Использование инструментов программы Paint.

Практические задания:

- Упражнения на компьютере по ориентации в интерфейсе, созданию и сохранению файлов, папок, запуска программ.

- Рисование листочка с использованием прямых и кривых линий и заливок и клонирование его до веточки. Создание аналогичным образом изображений цветочка и букета.

История костюма

Обзор видео и иллюстративного материала отображающего различные исторические эпохи в истории костюма.

Знакомство с инструментами рисования в программе *Office Word*. Использование автофигур и объектов *WordArt*. Добавление заливки, тени и объёма. Импортирование готовых изображений.

Практические задания:

- Упражнения на использование автофигур и объектов *WordArt*.
- Создание документа Word с изображениями простейших орнаментов по основным орнаментальным схемам, соответствующих различным историческим эпохам.

Средства выразительности в графике

Точка. Пятно. Линия. Их значение и применение в компьютерной графике.

Основополагающие факторы: композиция, стиль, динамика и формообразование.

Графический редактор *Paint Shop Pro:* – интерфейс программы, инструменты рисования. Создание, поиск, открытие и сохранение файлов. Местонахождение панелей инструментов, палитр и выпадающих меню. Инструменты *Заливка, Кисть рисования, Художественная кисть,* и др.

Практическое задание:

Создание графических изображений на свободную тему с использованием изученных инструментов.

Основы цветоведения

Образное восприятие цвета, цветовые контрасты и гармонии.

Работа с цветом в палитре материалов в графическом редакторе *Paint Shop Pro.*

Практические задания:

- Создание заливок для отражения колористического решения на тему «Утро», «Вечер», «Закат на Венере» и т.п.
- Выполнение работы на тему «Фантастический пейзаж» с использованием созданных заливок.

Образ в коллекции

Актуализация понятия «костюм–образ». Возможности компьютерной графики по созданию эскизов моделей.

Работа в слоях в графическом редакторе *Paint Shop Pro.*

Практическая работа:

Создание (на подборе ассоциаций) в графическом редакторе *Paint Shop Pro* эскизов тематической коллекции (например «Времена года» или «Двенадцать месяцев») с применением работы в слоях, заливок и кистей.

Стиль и форма в дизайне

Простейшие геометрические фигуры: круг, треугольник, квадрат, а также производные от них объемы. Понятие «форма и формообразования геометрических фигур и тел». Формообразующий фактор в одежде.

Изучение инструментов векторной графики в программе *Paint Shop Pro.*

Практические задания:

- Определение по иллюстративному материалу формообразующего фактора различных костюмов.
- Создание с использованием инструментов векторной графики в программе *Paint Shop Pro* эскизов одежды из геометрических фигур.

Разработка эскизных проектов

Возможности обработки фотографий в графическом редакторе *Paint Shop Pro*. Обрезка, коррекция, наложение фильтров (эффектов), работа в слоях, добавление рамок и др. декоративных элементов.

Практическая работа:

- Создание на основе собственных фотографий «эскизов на фигуре» для будущей коллекции с использованием возможностей графического редактора.
- Выполнение эскизов каждого костюма в нескольких вариантах.

Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом

Возможности компьютерной графики для создания эскизов художественного оформления моделей. Использование инструментов графического редактора для разработки оформления.

Практическое задание:

Проработка на цифровом изображении разных видов оформления моделей, создание ряда вариантов и выбор оптимального.

Эскизная зарисовка и изготовление декоративных элементов коллекции

Инструмент *Кисть-из-тюбика* в программе *Paint Shop Pro.* «Макияж для фотографии» - работа в палитре слоёв.

Практическая работа:

- Разработка и выполнение декоративных элементов с помощью инструмента *Кисть-из-тюбика* в программе *Paint Shop Pro*, применение их к изображениям моделей будущей коллекции.
- Разработка вариантов макияжа к коллекции на фотографиях с использованием возможностей палитры слоёв.

Посещение модных дефиле, выставок, участие в городских и районных конкурсах

Посещение городских и районных выставок посвящённых графическому и компьютерному дизайну.

Практика:

Обсуждение и анализ, увиденного на выставках.

Итоговое занятие

Обсуждение итогов работы учащимися. Анализ освоения учащимися программы 1-го года обучения педагогом.

Установка на лето (генерация идей для следующего учебного года, накопление визуальной информации, работа над своим собственным стилем в одежде и пластике).

Список рекомендуемой литературы и Web -сайтов дизайнерского содержания.

Рабочая программа

Технология (моделирование)

Вводное занятие

План работы, цели и задачи студии, просмотр предыдущих коллекций, правила поведения в студии, организация рабочего места, правила охраны труда. Инструменты, материалы, приспособления необходимые для работы по программе модуля «Технология (моделирование)».

Техники, технологии и термины

Правила техники безопасности при работе с колющим и режущим инструментом, на швейной машине, при выполнении влажно–тепловой обработки.

Виды тканей. Понятия лицевой и изнаночной стороны ткани. Правила определения лицевой и изнаночной стороны в тканях. Понятия долевой и уточной нитей в тканях. Определение направления долевой и уточной нити в ткани.

Знакомство с видами швейных машин: ручная, ножная, электрическая. Устройство и принцип действия основных механизмов швейного оборудования. Подготовка машины к работе:

- заправка верхней нити (расположение и назначение катушечного стержня, нитенаправителя, тарелочки регулятора натяжения верхней нити, выступа шайбы, ушка пружины, нитепритягивателя, ушка иглы);
- заправка нижней нити (расположение и назначение шпульки и шпульного колпачка, защелки, установочного пальца, пластинчатой пружины, винта; установка шпульки в шпульный колпачок, вывод нижней нити);
- регулировка натяжения нити;
- настройка строчки.

Устранение неполадок при работе на швейной машине, связанных с регулятором натяжения нити.

Знакомство с простейшей терминологией швейного производства:

– терминология ручных работ: сметать, заметать, обметать, приметать, наметать;
– виды ручных строчек, выполнение образцов;
– терминология машинных работ: стачать, притачать, настрочить, застрочить;
– виды машинных строчек, выполнение образцов;
– терминология и образцы утюжильных работ: отутюжить, разутюжить, заутюжить, приутюжить, выполнение образцов.

Практические задания:

– Отработка навыков заправки верхней и нижней нити, регулировки натяжения нити.
– Выполнение по образцам ручных швов.
– Выполнение по образцам машинных швов на ручной и ножной швейных машинах.
– Выполнение по образцам утюжильных работ.

Основы цветоведения

Цветовая гармония и ее значение при выборе ткани для изготовления швейных изделий. Знакомство с типами тканей: синтетическими, хлопчатобумажными, льняными, шерстяными, шелковыми. Особенности сочетания цвета и типа ткани. Роль цветовых комбинаций в ансамбле. Подбор простейших цветовых комбинаций при выборе ткани.

Образ в коллекции

Понятия «образ», «образ коллекции». Образы коллекций зарубежных и отечественных модельеров и Кутюрье. Образы костюмов предыдущих коллекций, созданных учащимися студии. Отражение образов в конкретных костюмах и в коллекции в целом.

Стиль и форма в дизайне

Виды стиля дизайна одежды (классический, романтический, спортивный, фольклорный). Формирование стиля в одежде с помощью силуэта, цвета, фактуры ткани. Выбор формы одежды – силуэта в зависимости от фигуры человека (прямоугольник, квадрат, трапеция, овал, треугольник). Способы и приемы корректировки особенностей фигуры с помощью формы, цвета, ткани.

Художественный анализ эскизных проектов и формирование на их основе коллекции

Актуализация знаний учащихся о средствах художественной выразительности в дизайне одежды. Общие стилевые особенности будущей

коллекции. Виды отделки костюмов в зависимости от стиля и направления моды.

Практическая работа:

- Экспертиза и выбор наиболее удачных эскизов костюмов–образов для будущей коллекции.
- Обсуждение и подбор ткани, ниток, фурнитуры для будущего исполнения моделей коллекции.

Воплощение коллекции в материале

Актуализация понятий «дизайн», «стиль», «имидж», «стиль в одежде». Классификация одежды. Необходимые материалы для изготовления коллекции. Свойства подобранных тканей. Профессиональные приемы моделирования. Разработка конструктивных и декоративных линий в одежде.

Понятия «выкройка», «лекало». Способы и технология раскроя. Правила снятия мерок. Раскрой по индивидуальным размерам. Технология (последовательность) пошива костюмов. Способы соединения деталей и узлов.

Практическая работа:

- Изготовление лекал и выкроек в натуральную величину на индивидуальную фигуру.
- Снятие мерок.
- Моделирование и корректировка выкроек.
- Раскрой костюмов по индивидуальным размерам.
- Пошив костюмов:
  - сметывание изделия перед первой примеркой;
  - проведение первой примерки, исправление дефектов;
  - отделка элементов рукавов и горловины изделий;
  - сборка изделия машинной строчкой;
  - влажно-тепловая обработка.

Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом

Современные технологии декоративного оформления моделей: техника изготовления украшений из бисера, бус, пайеток и других подручных материалов.

Практическая работа:

Оформление сшитых моделей в выбранной технике (роспись, аппликация, вышивка и т.д.). Подбор и зарисовка схем для создания аксессуаров дополняющих костюм. Их воплощение.

Внутристудийный просмотр готовой коллекции и коллективная оценка выполненной работы

Определение критериев оценки *качества выполнения (пошива)* отдельных моделей и коллекции в целом.

Практическая работа:

- Анализ и оценка коллекции в соответствии с выбранными критериями.
- Подготовка моделей к просмотру.
- Внутристудийный просмотр.
- Корректировка коллекции для показа публике.

Репетиции выступлений

Подиумный шаг и его особенности. Пластика движений, жесты, мимика, их соответствие музыкальному оформлению как важнейшие составляющие показа коллекции моделей.

Практика:

Проведение сводных репетиций групп первого и второго года обучения по отработке подиумного шага, совершенствованию пластики движений, их соответствию образу коллекции.

Посещение модных дефиле, участие в городских и районных конкурсах

Определение объектов наблюдения и анализа при посещении модных дефиле.

Практика:

– Посещение модных дефиле.
– Просмотр и обсуждение дипломных проектов выпускников школы моды.
– Участие в рождественском фестивале, в городских и районных конкурсах.

Итоговое занятие

Подведение итогов 1-го года обучения, анализ выполненных работ. Планы на следующий учебный год (генерация идей для следующего учебного года, накопление визуальной информации, работа над своим собственным стилем в одежде и пластике).

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
дополнительной общеразвивающей программы
«ДИЗАЙН СТУДИЯ «СТИЛЬ ИГРЫ»»
второго года обучения

Ожидаемые результаты освоения учащимися программы 2-го года обучения

В процессе занятий по программе 2-го года обучения учащиеся студии ***получат следующие знания:***

- о различных сферах дизайнерско-проектной и дизайнерско-конструкторской деятельности;
- о стиле в интерьере, классификации архитектурных стилей;
- об основных видах и свойствах композиции;
- об основных принципах построения графической композиции;
- о символике и семантике цвета;
- о типах цветовых гармоний;
- о понятиях «форма», «формообразование», «формообразующие факторы»;
- о разработке, правильной подаче *дизайн-проектов* и их грамотной защите;
- о понятиях «*экслибрис*», «*брэнд» и «логотип»;*
- о профессиональных приемах моделирования, разработки конструктивных и декоративных линий в одежде;
- о применении художественной стилизации в создании костюмов;
- о терминологии швейного производства и модельно-конструкторской деятельности;
- о современных технологиях декоративного оформления моделей;
- о новых техниках изготовления украшений из бисера, бус, пайеток и других подручных материалов;
- о профессиях: *стилист*, *имиджмейкер*;
- об устройстве и принципе действия основных механизмов швейного оборудования, о возможных неполадках, возникающих при работе на швейной машине, способах их устранения;
- о широких возможностях по использованию цифровых технологий в художественно-проектной деятельности;
- о программах для работы с векторной, растровой и 3D-графикой;
- о возможностях программы *Adobe Photoshop*.

освоят следующие способы деятельности:

- применение метода стилизации при создании моделей коллекции;
- подбор классических и авангардных цветовых комбинаций при выборе тканей;
- комбинирование различных декораторских приемов при воплощении коллекции в материале;
- разработка *экслибриса*, *брэнда*, *логотипа*;
- использование возможностей графического редактора *Adobe Photoshop*:

- коррекция фотографий,
- работа с инструментами выделения,
- работа с текстом,
- создание различных кистей,
- работа в слоях,
- работа с масками,
- обработка изображений с помощью *Фильтров* и т.д.;

- обработка фотографий и создание сложных графических изображений в программе *Adobe Photoshop*;
- умение мыслись образно и смело визуализировать свои творческие идеи.
- самостоятельное изготовление лекал, выкроек на индивидуальный размер;
- создание моделей с учетом особенности технологического процесса и направления заданной тематики;
- составление технологической последовательности выполнения работы;
- самостоятельное проведение примерки;
- устранение дефектов плечевых и поясных изделий;
- создание оригинальных нетрадиционных украшений для отделки костюмов и аксессуаров;
- декоративное оформление моделей, в соответствии с единым замыслом;
- изготовление «венецианской» карнавальной маски с использованием различных материалов и техник;
- применение метода художественного анализа и самоанализа;
- показ коллекции на любительских и профессиональных подиумах.

В процессе обучения учащиеся приобретают опыт творческой деятельности как индивидуальной, так и групповой (через использование вариативного и интегрированного обучения учащихся), а также получают навыки работы в бригаде с разделением труда по операциям и взаимовыручки.

В процессе обучения формируется опыт эмоционально-ценностных отношений:

- эстетический вкус (система устойчивых оценок);
- эстетические потребности (мотивация, интерес);

установки на эстетическое восприятие (сотворчество, сопереживание и переживание, эстетическое наслаждение и наблюдение

Содержание

Основы дизайна и декоративно – прикладного искусства

Графический дизайн и декоративно-прикладное искусство

Вводное занятие

План работы на новый учебный год, цели и задачи студии на предстоящий период, просмотр и анализ прошлогодней коллекции. Инструменты и материалы, необходимые для освоения содержания модуля «Графический дизайн и декоративно-прикладное искусство» на втором году обучения. Правила техники безопасности и охраны труда.

О специфике искусства дизайнера

О профессии дизайнера. Различные сферы дизайнерско-конструкторской деятельности. Художественное воображение в творческом процессе. Значение художественного вкуса для дизайнера. Форма и композиция в дизайне. Виды (фронтальная, объемно-пространственная, глубинно-пространственная) и свойства (единство, соразмерность, соподчиненность, равновесие) композиции. Основные принципы построения композиции.

Практическая работа:

- Поиск и создание оптимальной композиции в круге, квадрате, прямоугольнике. Определение вида и свойств созданных композиций.
- Дискуссия «место дизайна в искусстве».

Техники, технологии и термины

Актуализация и конкретизация понятийного художественно-дизайнерского аппарата учащихся («проект», «подача», «композиция», «стилизация», «компиляция» и др.). Повторение и детальное изучение художественных техник и технологий создания театральных костюмов и бытовой одежды. Различия в подходе к бытовым и театральным коллекциям.

Средства выразительности в дизайне

Промышленный дизайн (товарные знаки и упаковка). Фирменная символика (анализ подачи содержимого через цвет и форму); определение по знаку вид деятельности той или иной фирмы. Понятия – «экслибрис», «брэнд», «логотип». Особенности выполнения. Основные принципы построения графической композиции. Повторение линейной и фактурной техник графических работ.

Практические задания:

- Выполнение в фактурной и тональной техниках личного знака – экслибриса.
- Создание собственного варианта студийного знака и логотипа.

Прикладное цветоведение

Символика и семантика цвета. Большой цветовой круг Освальда. Цвет как компонент дизайна. Цвет и фактура. Наиболее распространенные типы цветовых гармоний, композиций: двухцветная однотонная, двухцветная контрастная, трехцветная однотонная, трехцветная однотонно-контрастная и как исключение, четырехцветная. Подбор классических и авангардных цветовых комбинаций при выборе тканей.

Практическое задание:

Выполнение эскизов бытовых и бальных платьев на основе предложенных гармоний.

Образ в коллекции

Актуализация понятий «костюм–образ», «ассоциативный ряд». Значение и использование в костюме маски-образа. Знакомство с коллекциями одежды с использованием масок. Карнавальные маски: история возникновения, исторические и региональные особенности, техники изготовления и художественного оформления.

Практическое задание:

Самостоятельная разработка эскиза и воплощение в материале декоративной настенной маски-образа в технике коллажа с использованием всевозможных материалов (ткань, бумага, картон, перья, мишура, пайетки, бусы, бисер и т.п.) по типу венецианских карнавальных масок.

Стиль и форма в дизайне

Актуализация понятий «стиль», «стилевое единство», «форма» и «формообразование». Свойства и признаки формы. Формообразующие факторы в дизайне: функциональные, эстетические, социальные, конструкторско-технологические. Изменение формообразующего фактора в одежде в исторической перспективе. Удобство, эргономичность, красота современных форм.

Современный стиль, его особенности и специфические черты. Взаимосвязь стиля и дизайна (в одежде, в архитектуре, в интерьере и т.д.). Художественная стилизация в создании костюмов. Классификация архитектурных стилей. Стиль и архитектурный интерьер помещений.

О профессиях *стилиста* и *имиджмейкера* в мире современного шоу-бизнеса.

Практические задания:

- Игра в стилистов – разработать друг для друга и обосновать «стиль звезды» любого музыкального направления (желательно шуточно-эпатажного характера).
- Создание эскиза оформления интерьера учебной комнаты.

Разработка эскизных проектов

Актуализация понятий «эскиз», «проект», ключевого фактора коллекции одежды (по цвету, форме, декору). Повторение алгоритма

разработки эскизного проекта. Знакомство с коллекциями знаменитых модельеров, выделение в них ключевых факторов. Изучение подходов и различной подачи идеи.

Практическая работа:

- Генерация и обсуждение идей для новой коллекции моделей, поиск ключевого фактора.
- Разработка эскизов отдельных моделей коллекции и поиск ключевого фактора всей коллекции по форме, цвету и декору.
- Выполнение эскизов каждого костюма в нескольких вариантах.

Художественный анализ эскизных проектов и формирование на их основе коллекции

Метод художественного анализа и самоанализа. Основные критерии: проработанность, художественная выразительность, целостность образа отдельных моделей и коллекции в целом.

Практическая работа:

- Экспертиза и выбор наиболее удачных эскизов костюмов-образов для новой коллекции.
- Определение общих стилистических особенностей задуманных моделей.
- Окончательный подбор и обсуждение будущего исполнения коллекции.

Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом

Варианты художественного оформления сшитых моделей: оригинальные украшения для отделки костюмов. Разнообразные техники выполнения оформления (роспись, аппликация, вышивка и т.д.).

Практическая работа:

- Подбор художественного оформления моделей.
- Выбор техники выполнения.
- Воплощение в материале оформления моделей.

Эскизная зарисовка и изготовление декоративных элементов коллекции

Выбор вариантов декоративного дополнения к моделям (веера, зонтики, сумочки и др. аксессуары). Выбор технологий и подбор материалов для выполнения декоративного дополнения.

Практическая работа:

Эскизная зарисовка, разработка и выполнение декоративных элементов коллекции с использованием различных материалов.

Внутристудийный просмотр готовой коллекции и коллективная оценка выполненной работы

Подготовка коллекции к просмотру. Подбор и обсуждение музыкального и светового оформления показа. Сценическое движение: правила и особенности. Показ моделей – мини-спектакль. Постановка показа. Критерии оценки отдельных моделей и коллекции в целом.

Практика:

- Проведение репетиций показа.
- Демонстрация коллекции, ее просмотр учащимися и оценка в соответствии с выбранными критериями.
- Анализ видеозаписи показа.
- Сравнительный анализ предыдущей и демонстрируемой коллекций.
- Корректировка коллекции для показа публике.

Посещение модных дефиле, выставок, участие в городских и районных конкурсах

Посещение выставок в Манеже, Спортивно-концертном комплексе, Союзе дизайнеров и т.д., посвящённым различным аспектам дизайнерской деятельности. Просмотр дипломных выступлений кафедры моды Санкт-Петербургской художественно-промышленной Академии им. В.Мухиной и Академии технологии и дизайна.

Актуализация понятий «дефиле», «драматургия дефиле». Определение объектов наблюдения во время посещения показов коллекций (художественно-дизайнерский аспект).

Практика:

- Обсуждение просмотров с анализом и личной оценкой.
- Участие в районных и городских конкурсах и праздниках с последующим анализом.

Итоговое занятие

Обсуждение итогов работы за учебный год учащимися. Анализ освоения учащимися программы 2-го года и программы в целом. Установка на развитие. Определение перспектив дальнейших занятий художественным дизайном.

Компьютерная графика

Вводное занятие

План работы на новый учебный год, цели и задачи студии на предстоящий период, просмотр и анализ работ прошлого года. Обмен впечатлениями об увиденном за лето (посещенных выставках или Web-сайтах дизайнерской направленности).

Правила техники безопасности и охраны труда.

О специфике искусства дизайнера

О профессии дизайнера. Цифровые технологии как современный инструмент дизайнера. Психология заказчика и потребителя. Грамотная подача дизайнерской идеи. Просмотр дизайнерских интернет-сайтов.

Техники, технологии и термины

Повторение основ работы на компьютере: запуск и завершение работы в операционной системе, нахождение и запуск программ, общие функции в различных программах, поиск, открытие, создание и сохранение файлов, растровая, векторная и 3D-графика.

Графический редактор *Adobe Photoshop* – изучение инструментов рисования. Знакомство с интерфейсом программы. Создание, поиск, открытие и сохранение файлов. Местонахождение панелей инструментов, палитр и выпадающих меню. Отличия программы от ранее изученного графического редактора *Paint Shop Pro*.

Практические задания:

- Создание графических изображений в программе *Adobe Photoshop* на свободную тему.
- Упражнения на освоение инструментов программы *Adobe Photoshop.*
- Просмотр интерактивного ознакомительного материала.

Средства выразительности в дизайне

Возможности компьютерной графики для создания фирменной символики как компонента промышленного дизайна.

Работа с инструментом *текст* в программе *Adobe Photoshop.*

Практические задания:

- Выполнение в программе *Adobe Photoshop* личного знака – экслибриса.
- Создание авторских компьютерных вариантов студийного знака и логотипа.

Прикладное цветоведение

Свойства цвета: лёгкость, плотность и т.д. и т.п. Психологическое воздействие различных цветов на человека.

Работа с цветом в программе *Adobe Photoshop.*

Практическое задание:

Создание в программе *Adobe Photoshop* простейших графических композиций геометрически-эмоционального плана: «Россыпь весёлых треугольников», «Спор кругов и квадратов», «Устойчивое построение» и т.д. с учетом в заливке фона и фигур психофизических свойств цвета.

Образ в коллекции

Актуализация понятий «костюм–образ», «ассоциативный ряд». Техника создания коллажа в программе *Adobe Photoshop*.

Практическое задание:

Разработка в программе *Adobe Photoshop* эскиза маски-образа для последующего исполнения в материале.

Стиль и форма в дизайне

Обзор интернет-сайтов с иллюстративным материалом по дизайну костюма, причёсок, аксессуаров и интерьера разных исторических эпох. Анализ формирующего фактора в одежде. Выявление основных стилевых особенностей в костюмах разных эпох. Стилевые особенности в интерьерах разного времени.

Использование цифровых технологий в проектировании костюма и интерьеров.

Практические задания:

- Создание коллажа в программе *Adobe Photoshop* – совмещение личной фотографии студийца с историческим костюмом и причёской с художественного изображения наиболее заинтересовавшей эпохи.
- Воплощение в цифровом варианте эскиза учебной комнаты средствами программы *Adobe Photoshop*.

Разработка эскизных проектов

Возможности обработки фотографий в графическом редакторе *Photoshop*. Обрезка, коррекция, наложение фильтров (эффектов), работа в слоях, добавление рамок и др. декоративных элементов.

Актуализация понятия «ключевой фактор» при создании коллекции (по форме, цвету и декору).

Практическая работа:

- Создание на основе собственных фотографий «эскизов на фигуре» моделей будущей коллекции с использованием возможностей графического редактора *Photoshop*.
- Выполнение эскизов каждого костюма в нескольких вариантах.

Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом

Возможности графического редактора *Photoshop* для художественного оформления моделей. Инструменты редактора *Photoshop* дл разработки оформления моделей коллекции.

Практическая работа:

Проработка на цифровом изображении разных видов оформления моделей, создание ряда вариантов и выбор оптимального.

Эскизная зарисовка и изготовление декоративных элементов коллекции

Возможности графического редактора *Photoshop* для разработки декоративного дополнения к моделям. Выбор вариантов (веера, зонтики, сумочки и т.д.).

«Макияж для фотографии» в программе *Photoshop*. Работа с *масками*.

Практическая работа:

- Разработка и выполнение декоративных элементов в программе *Photoshop*, применение их к изображениям моделей будущей коллекции.

- Разработка вариантов макияжа к коллекции на фотографиях с использованием возможностей наложения масок.

Посещение модных дефиле, выставок, участие в городских и районных конкурсах

Посещение городских и районных выставок посвящённых графическому и компьютерному дизайну.

Практика:

- Обсуждение увиденного на выставках.
- Участие в конкурсах компьютерной графики (районных, городских).
- Анализ участия в конкурсах.

Итоговое занятие

Обсуждение итогов работы за учебный год учащимися. Анализ освоения учащимися программы 2-го года и программы в целом.

Динамика развития цифровых технологий в мире в целом и в дизайне в частности.

Рекомендации на самостоятельное освоение областей дизайна по литературе и Web-ресурсам.

Установка на развитие.

Определение перспектив дальнейших занятий художественным дизайном.

Рабочая программа

Содержание

Технология (моделирование)

Вводное занятие

Просмотр и обсуждение предыдущих коллекций. Правила поведения в студии, организация рабочего места. Техника безопасности и правила охраны труда на занятиях моделированием. Инструменты, материалы, приспособления необходимые для освоения содержания модуля «Технологии (моделирование)» 2-го года обучения.

Техники, технологии и термины

Правила техники безопасности при работе с колющим и режущим инструментом, на швейной машине, при выполнении влажно–тепловой обработки.

Повторение видов и устройства швейных машин. Особенности работы на электрических машинах. Швейные краеобметочные машины (оверлок): назначение и применение.

Устранение неполадок при работе на швейной машине, связанных с поломкой иглы, причины их возникновения и способы устранения. Замена иглы. Чистка и смазка швейной машины. Смазочные материалы.

Виды тканей и их классификация: по волокнистому составу (из синтетических, хлопчатобумажных, льняных, шерстяных, шелковых волокон), по характеру отделки и окраски, по назначению.

Практические задания:

- Отработка навыка работы на электрической швейной машине.
- Упражнения в заправке ниток и шитье на краеобметочной машине.
- Устранение неполадок при работе на швейной машине. Замена иглы машине.
- Определение тканей по волокнистому составу: из синтетических, хлопчатобумажных, льняных, шерстяных, шелковых волокон.
- Определение лицевой и изнаночной стороны в тканях: гладкокрашенных, с набивным рисунком, с ворсом, по кромке.
- Определение направления долевой и уточной нити в ткани.

Прикладное цветоведение

Классические и авангардные цветовые комбинации при выборе тканей. Игра цвета в тканях. Таблица сочетаемости цветов. Составление цветовой гаммы коллекции с использованием таблицы сочетаемости цветов. Цветовое сочетание моделей одежды и декоративных украшений и аксессуаров.

Образ в коллекции

Актуализация понятий «образ» и «образ коллекции». Современная мода: новейшие направления и авангард. Коллекции зарубежных и отечественных модельеров. Ведущие Дома мод и Кутюрье, спектр образов их коллекций. Значение типа ткани при создании образа коллекции.

Стиль и форма в дизайне

Актуализация и углубление знаний учащихся о стиле и его видах (классический, романтический, спортивный, фольклорный). Возможности смешения стилей и форм в костюме. Влияние цвета на форму одежды.

Практические задания:

- Определение учащимися пропорций своей фигуры, формы тела и лица.
- Корректировка своей фигуры с помощью формы, линий и цвета одежды.
- Определение своего стиля одежды и стиля одежды других учащихся.
- Использование смешанных стилей и форм в костюме на основе полученных знаний.

Художественный анализ эскизных проектов и формирование на их основе коллекции

Актуализация знаний учащихся о средствах художественной выразительности в дизайне одежды. Цветовое сочетание в одежде. Цветовое решение коллекции. Ткани, фурнитура и материалы для костюмов, отделки и украшений коллекции. Коррекция фигуры с помощью тканей различной структуры и цветовой гаммы.

Практические задания:

- Тест по определению цвета кожи и выбора цветовой гаммы одежды.
- Экспертиза и выбор наиболее удачных эскизов костюмов–образов для будущей коллекции.
- Окончательный подбор и обсуждение будущего исполнения коллекции.

Воплощение коллекции в материале

Свойства подобранных тканей и материалов для изготовления коллекции. Повторение технологии воплощения костюмов в материале.

Инструкционная карта по пошиву швейных изделий, план экономичной раскладки выкроек на ткани, последовательность технологической обработки изделия. Технология моделирования с использованием лекал базовых конструкций.

Практическая работа:

- Составление технологической последовательности выполнения изделия.
- Самостоятельная работа с журналами «Бурда Моден»: определение размера фигуры по таблице размеров, условные обозначения, изготовление выкроек в натуральную величину на индивидуальную фигуру, корректировка выкроек, перевод выкроек на бумагу и вырезание деталей.
- Раскладка выкроек на ткани с учетом припусков на швы, обмеловка деталей.
- Раскрой изделия по индивидуальным размерам.
- Сметывание изделия перед первой примеркой.
- Подготовка к примерке, ее проведение, устранение дефектов.
- Сборка изделия машинной строчкой после примерки.
- Составление плана обработки изделия.
- Выполнение отделки элементов рукавов и горловины изделий.
- Обработка низа изделия различными способами.
- Влажно-тепловая обработка изделия.

В процессе пошива изделия учащиеся оказывают помощь младшим студийцам.

Художественная доработка моделей в соответствии с единым замыслом

Практическая работа:

Подбор и самостоятельная разработка схем для создания выбранных учащимися аксессуаров, дополняющих костюмы коллекции, и их воплощение для придания законченности образу коллекции. Комбинирование различных декораторских приемов и технологий изготовления украшений и аксессуаров.

Эскизная зарисовка и изготовление декоративных элементов коллекции

Практическая работа:

Выполнение декоративных элементов коллекции с использованием различных материалов в соответствии с эскизными зарисовками (по программе «Основы дизайна и декоративно-прикладного искусства»).

Внутристудийный просмотр готовой коллекции и коллективная оценка выполненной работы

Актуализация знаний учащихся о критериях оценки *качества исполнения (пошива)* отдельных моделей и коллекции в целом.

Практическая работа:

- Анализ и оценка учащимися коллекции в соответствии с выбранными критериями.
- Подготовка моделей коллекции к просмотру. Корректировка коллекции для показа публике.

Репетиции выступлений

Практика:

Проведение репетиций показа коллекций моделей с учащимися групп первого и второго года обучения.

Посещение модных дефиле, выставок, участие в городских и районных конкурсах

Определение объектов наблюдения и критериев оценки во время посещения модных дефиле, показа созданных коллекции на конкурсах и праздниках.

Практика:

- Посещение модных дефиле.
- Просмотр и обсуждение дипломных проектов выпускников школы моды.
- Участие в рождественском фестивале, участие в городских и районных конкурсах.
- Обсуждение увиденных коллекций с анализом и личной оценкой.

Итоговое занятие

Создание коллекции изделий завершается просмотром творческого проекта, который проводится в форме праздника с показом коллекции моделей. Самоанализ и взаимоанализ работы учащихся в процессе освоения программы. Определение дальнейших перспектив занятий моделированием одежды и дизайнерской деятельностью.

Оценочные и методические материалы

Оценочные материалы

Для оценки результативности образовательной деятельности по программе проводятся: входной контроль, текущий контроль, промежуточная аттестация, подведение итогов реализации программы. Формы контроля и промежуточной аттестации по каждой теме указаны в учебных планах программы.

- *Формы контроля:*

1. Учебное тестирование

Для отслеживания творческого развития учащихся, в течение года проводится констатирующая, промежуточная итоговая диагностика

Методики: «Карта интересов», «Эстетические предпочтения», по развитию мелкой моторики руки – в начале, середине и в конце года.

2. Контрольные срезы освоения программы (2 раза в год)

- *Сроки проведения:*

Входной контроль осуществляется в начале учебного года в форме беседы для определения начальных знаний и умений учащихся первого года обучения и проверки остаточных знаний и умений учащихся второго и третьего годов обучения.

Текущий контроль осуществляется на каждом занятии, выезде, мероприятии в форме опроса, наблюдения, анализа выполнения заданий, беседы.

Промежуточная аттестация проводится по итогам темы и полугодия в форме опроса, беседы, учебного теста, выполнения самостоятельной практической работы, диагностической игры.

Подведение итогов реализации программы осуществляется в конце третьего года обучения в форме анализа достижения планируемых предметных, метапредметных и личностных результатов.

- *Критерии, параметры и показатели оценки:*

Оценка проводиться по трехбалльной системе.

Конкретные параметры результатов обучения указаны в диагностических материалах к мониторингу по итогам каждого учебного полугодия.

Критерии оценки знаний:

3 балла (высокий уровень освоения материала) – уверенно владеет терминологией; отвечает без сомнений и правильно на все вопросы; уверенно чувствует себя при обсуждении вопросов.

2 балла (средний уровень освоения материала) – не всегда правильно использует термины; неуверенно чувствует себя при обсуждении вопросов; периодически требуются подсказки педагога.

1 балл (низкий уровень освоения материала) – не знает специфической терминологии; не может правильно отвечать на вопросы; не участвует в общем обсуждении; необходимы подсказки педагога.

Критерии оценки умений:

3 балла (высокий уровень освоения материала) – задание выполняется быстро, грамотно, самостоятельно; участник знает и соблюдает алгоритм действий.

2 балла (средний уровень освоения материала) – задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, алгоритм воспроизведен, но допущены пропуски или перестановки действий в алгоритме. Требуется периодический контроль или помощь товарищей или педагога.

1 балл (низкий уровень освоения материала) – задание выполняется дольше максимального расчетного (заданного) времени, участник не знает алгоритм действий, требуются подсказки или помощь педагога.

Критерии, параметры и показатели оценки:

Параметры	**Уровни освоения**		
	высокий	**средний**	**низкий**
Предметные результаты			
Знание терминологии и алгоритмов	Уверенно поддерживает разговор, знает и соблюдает алгоритмы действий	Иногда теряется, услышав незнакомый термин, иногда нарушает алгоритм. Периодически	Не освоил большую часть терминов, не может поддержать обсуждение, не способен работать по

Параметры	Уровни освоения		
	высокий	**средний**	**низкий**
		требуются подсказки педагога	алгоритму
Качество кроя	Разрез ровный, по лекалу	Ошибка при раскрое без припуска на шов	Лекалу не соответствует
Качество строчки	Ровная строчка	Волнообразная строчка, сбой во время шитья	Неровно, зигзагообразная строчка
Качество рисунка	Рисунок выполнен точно, гармоничная композиция	Рисунок выполнен неуверенно, композиция слегка неуравновешенна	Рисунок не выполнен, композиция неуравновешенна
Творческая составляющая	Оригинальность	Переосмысление шаблона на свой лад	Сделано по шаблону
Метапредметные результаты			
Коммуникативные навыки	Общителен, конструктивен	Конструктивен, необщителен	Замкнут, не идет на контакт, создает конфликтные ситуации
Умение ставить задачи и решать их	Правильно ставит и решает учебные задачи	Требуется небольшая помощь	Не самостоятелен
Умение доводить до конца начатое дело (целеустремленность)	Самостоятельно и упорно достигает заданной цели	Требуется помощь в доведении изделия до конца	Не доводит до конца начатое
Личностные результаты			
Творческая мотивация	Есть система мотивов и ценностных ориентаций, инициирующих творчество, целей и намерений, направленных на их реализацию	Есть система мотивов и ценностных ориентаций, инициирующих творчество, целей и намерений, проблемы с реализацией	Нужна помощь педагога
Социальные нормы и правила	Знает и осознанно соблюдает правила социальных норм	Правила поведения и социальные нормы знает, но периодически нарушает	Недисциплинирован, не умеет вести себя в обществе

- *Формы фиксации результатов:*
  информационная карта, протокол, ведомость, отчет о мероприятии.
- *Варианты контрольно-измерительных материалов:*
  Проводится анализ выполненных изделий по следующим критериям:

Параметры	высокий	средний	низкий
общеэмоциональная оценка;			
оригинальность творческого проекта и всей композиции в целом;			
художественная вариативность;			
разработка и визуализация;			

технологическое совершенство;			
композиционная целостность;			
разработка презентации;			
защита проекта.			

Методические материалы

- *Методики, методы и приемы, технологии обучения:*

Преобразованию освоенных учащимися знания, умений и навыков в осознанную тенденцию поведения на пути обретения уверенности в собственных силах, создании индивидуального стиля способствует спектр современных образовательных технологий, особое место среди которых занимают *художественно-креативные методы и приемы*:

- художественное моделирование (графическое, цветовое, пластическое), направленное на развитие творческих способностей учащихся через разработку исторических и современных образов.
- художественное экспериментирование (с различными материалами), комбинаторика (сочетание различных элементов);
- стилизация и имитация стилевых алгоритмов (исторических, природных, индивидуальных и т. д.);

Значительное место в реализации программы занимают информационно-*коммуникативные технологии* (компьютерные обучающие программы, приложение Power Point MS, поисковые системы Googl, Yandex и т.п.), направленные на повышение познавательной активности и мотивации усвоения знаний учащимися за счет разнообразия форм работы, на индивидуализацию обучения и активизацию самостоятельной работы учащихся.

Самостоятельной познавательной исследовательской деятельности учащихся во многом способствует используемый в процессе обучения метод проектов. Разработка и реализация проектов по созданию образцов макияжа и причесок с элементом плетения разных исторических эпох, собственного индивидуального стиля содействуют развитию у учащихся познавательной мотивации, креативности, формирует умения находить и перерабатывать информацию, а также обеспечивает выявление и педагогическое сопровождение талантливых детей.

Эффективной технологией реализации программы является «мастер–класс». Данная технология применяется как педагогом с целью передачи знаний, так и учащимися для демонстрации своего мастерства - результата индивидуально переработанных и трансформированных умений и навыков.

Важное значение для реализации целевых установок программы имеют *здоровьесберегающие технологии*. В процессе обучения учащиеся последовательно осваивают современные способы сохранения здоровья кожи лица и волос. На каждом занятии проводится специальная гимнастика для лица.

- *Формы проведения занятий:*

Беседа, опрос, контрольные срезы, зачет, практическая работа, наблюдение.

- *Особенности построения занятий (при необходимости):*

При организации занятий на компьютере (раздел «Компьютерная графика») учитываются требования Государственной системы санитарно-эпидемиологического нормирования Российской Федерации по организации режима внеучебных занятий с использованием компьютерной техники. Для детей школьного возраста продолжительность занятий составляет: для учащихся 5-х классов не более 60 минут в неделю, для учащихся 6-х классов и старше – до 90 минут. В связи с этим группы на занятиях по основам

компьютерной графики разделяются на два звена и занимаются на первом году обучения по одному учебному часу, на втором по полтора учебных часа.

Работа на ПК проводится в индивидуальном ритме и темпе. Непрерывная длительность занятий с компьютером не превышает, в зависимости от возраста учащегося, 10-30 минут, затем проводится комплекс упражнений для снятия усталости с глаз (Приложение 1).

- *Перечень дидактических средств:*

- Коллекции моделей одежды: «Народная», «Прогулки по Неве», «Сказочная», «Такие разные снегурочки», «Сны о Востоке», «Большое морское путешествие к берегам северной Пальмиры».
- Образцы ручных, машинных швов, деталей и узлов швейных изделий, применяемых при изготовлении одежды.
- Уменьшенные чертежи и схемы для построения чертежей по индивидуальным меркам.
- Журналы «Бурда Моден» (за 2002-2007 годы) с выкройками.
- Карты раскроя: планы раскладок выкроек на ткани.
- Технологические карты обработки изделий: пооперационная и поузловая карта обработка изделий.
- Комплекты тестовых заданий по темам: ручные и машинные работы, моделирование нагрудной вытачки и рукавов, раскладка выкроек на ткани, раскрой изделий, поузловой обработки изделий.
- Комплекты тестовых заданий по темам: «История костюма» (набор картинок с орнаментами разных исторических стилей – определение стилей); «Стиль и форма в дизайне» (картинки с отдельными элементами одежды и аксессуаров – подбор элементов единых по стилю); «Средства выразительности в дизайне» (набор картинок с логотипами и товарными знаками различных фирм).
- Описание последовательности операций при выполнении того или иного задания на ПК в документах формата Word (электронный конспект).
- Интерактивные видео-занятия для ознакомления с интерфейсами различных графических редакторов.
- Образцы и фотографии готовых элементов отделки и аксессуаров.
- Иллюстративный материал (альбомы, плакаты, открытки, фотографии - в аналоговом и цифровом виде) с авторскими коллекциями одежды, произведениями графического и промышленного дизайна и декоративно-прикладного искусства.
- Обзорные видеоматериалы по различным видам искусства и культуры.
- Видео записи выступлений различных творческих коллективов (в том числе и дизайн-студии «Стиль игры»).
- Аудио записи музыкальных произведений для сопровождения занятий и выступлений.

Информационные источники

- *Список литературы для использования педагогом*

1. *Ляукина М.* Бисер. - М.: АСТ–пресс, 2001.

2. *Маркман Л.А.* Бисерная фантазия. - М., 1999.
3. *Мерцалова М.Н.* История костюма. - М.: Искусство, 1972.
4. *Мерцалова М.Н.* Костюм разных времен и народов: В 4-х томах. – М.: Академия моды, 1993-2000.
5. *Миронова Л.* Семантика цвета в эволюции психики человека // Проблема цвета в психологии. - М., 1993
6. *Михайлов С., Кулеева Л.* Основы дизайна. – Казань: Новое знание, 1999.
7. *Нестеров О.И.* Краткая история дизайна. - М.: Молодая гвардия, 1994.
8. Паперклэй. Делайт. Материалы и технологии. / Лит. редактор *Юлия Попова* – М.: ООО Дизайн-Кора, 2006.
9. *Пармон Ф.М.* Композиция костюма. - М.: Легпромбытиздат, 1997.
10. Прекрасное – своими руками. Народные художественные ремесла. /Сост. *Газарян С.С.* – М.: Детская литература, 1986.
11. *Расинэ О.* Орнамент всех времён и стилей. В 2-х томах. – М.: Арт-Родник, 2004.
12. *Сапрун А., Филановский Г.* Почему мы так одеты. – М.: Легкая промышленность и бытовое обслуживание, 1988.
13. *Сорины, сёстры.* Презентация внешности. – М.: ГНОМ-ПРЕСС, 1998.
14. *Харламова Е.Б.* Компьютерная графика. - М: Юный художник,2003
15. *Чижикова Л.П.* Кружок моделирования и конструирования одежды. – М.: Просвещение, 1990.
16. *Янчевская Е.А.* Конструирование женской легкой одежды. - М.: Легкая промышленность, 1983.
17. Журналы «Бурда», «Практическая мода», «Ателье Рундшау», «Кукольный мастер», «Чудесные мгновенья», «Art Prestige», «Elle», «Collezioni», «L’Officiel» и т.п.

- *Список литературы в адрес учащихся и родителей.*

1. *Аникст М.* Русский графический дизайн 1880-1917. – М.: Внешсигма, 1997.
2. *Барышева Т.А.* Креативность. Диагностика и развитие. – СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2002.
3. *Ветрова И.Б.* Неформальная композиция: от образа к творчеству. - М.: «Ижица». 2004.
4. *Галкина Т.В., Третьякова Т.Н.* Влияние истории и культуры на формирование костюма. – Челябинск: Изд-во ЧГУ, 1998.
5. *Голынец С.В.* Лев Бакст. - М.: Изобразительное искусство, 1992.
6. *Горбачева Л.Н.* Костюм XX века от Пуаре до Унгаро. - М.: Академия моды, 1995.
7. *Егорова Р.И., Монастырская В.Р.* Учись шить. - М.: Просвещение, 1988 .
8. *Зборовский Е.М.* По законам красоты. - М.: Советская Россия, 1988.
9. *Иттен Иоханнес.* Искусство цвета. - М.: Издатель Д.Аронов, 2001.

10. *Иттен Иоханнес.* Искусство формы. - М.: Издатель Д.Аронов, 2001.
11. *Кирсанова Р.М.* Костюм в русской художественной культуре. - М.: Искусство, 1993.
12. *Кликушин Г.Ф.* Декоративные шрифты для художественно-оформительских работ. – Минск: Полымя, 1987.
13. *Лебедев А.* Ководство. Графический и промышленный дизайн, проектирование интерфейсов, типографика, семиотика и визуализация. – М.: Издательство Студии Артемия Лебедева, 2006.
14. *Логвиненко Г.М.* Декоративная композиция. - М.: Владос, 2005.

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Дом детского творчества Красносельского района Санкт-Петербурга
(ГБУ ДО ДДТ Красносельского района Санкт-Петербурга)

УТВЕРЖДЕН

приказом от 31.08.2023 № 66-од

Директор

_____ М.Д. Иваник

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
реализации дополнительной общеразвивающей программы «ДИЗАЙН СТУДИЯ «СТИЛЬ ИГРЫ»» на 2023-2024 учебный год

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Количество учебных недель	Количество учебных дней	Количество учебных часов*	Режим занятий
1 год	01.09.23	21.06.24	40	80	160	2 раза в неделю по 2 часа
2 год	01.09.23	21.06.24	40	80	240	2 раза в неделю по 3 часа

***** - один учебный час 40 минут.

Режим работы в период школьных каникул

Занятия проводятся по расписанию или утвержденному временному расписанию, составленному на период каникул.