МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ - ГИМНАЗИЯ С.ЧЕКМАГУШ МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ЧЕКМАГУШЕВСКИЙ РАЙОН РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН

Рассмотрено
на заседании кафедры
Протокол № 1
«29» 08 2023г.

Согласовано
Рук. Центра образования
«Точка роста»
_____ /Саматова З.В./
«29» 08 2023г.

Утверждено
Приказом № 175
«29» 08 2023г.
Директор _____/Шайдуллин И.Ф./

Рабочая программа

курса внеурочной деятельности
Центра образования «Точка роста»
«Дизайн одежды»

ТОЧКА РОСТА
ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЕТЬ ЦЕНТРОВ ОБРАЗОВАНИЯ ЦИФРОВОГО И ГУМАНИТАРНОГО ПРОФИЛЕЙ

Фонд новых форм развития образования
PLUS ULTRA | ДАЛЬШЕ ПРЕДЕЛА

Пояснительная записка

Основными понятиями в моделировании являются «одежда» и «костюм». В языке любого народа есть слова, обозначающие эти понятия.

Разрабатывая современный костюм, необходимо учитывать, какие функции в нём должны преобладать. Это определит и конструктивное решение, и выбор материалов, и образ костюма. Такой подход к проектированию вещи получил определение «функциональный подход».

Одежда – это предмет потребления и в современной ситуации, как правило, продукт массового производства.

Модель (от лат. Modulus – мера, образ, норма) – это образец, служащий эталоном для серийного воспроизведения одежды, обуви, головных уборов; тип, марка какого либо изделия.

Моделирование одежды – процесс создания новой модели одежды.

Модельер – специалист по изготовлению одежды, образцовых экземпляров изделий. Таким образом, в русской традиции создателя новых образцов одежды называют модельером. Кроме того, существуют и другие названия этой профессии, связанные уже с западной традицией: дизайнер, стилист, кутюрье.

Кутюрье – создатель коллекции одежды «от кутюр» (высокой моды) – уникальных моделей одежды, выполненных в единственном экземпляре вручную в домах высокой моды, являющихся членами Синдиката высокой моды в Париже.

Дизайнер (это название связано с англоязычной традицией, во французской и итальянской традиции оно соответствует понятию *стилист*) – именно так чаще всего называют модельера, что связано с переменами в области производства и методов создания одежды, а также возникновением новой творческой деятельности, связанной с массовым производством.

Одежда и её элементы являются такими же объектами дизайна (часть предметной среды), как мебель, посуда, инструменты, автомобили и самолёты. Таким образом, *дизайн одежды* – одно из направлений дизайн-деятельности (наряду с индустриальным дизайном – сферой машино- и приборостроения, дизайном среды, графическим дизайном), целью которой является проектирование одежды как одного из элементов предметной среды, удовлетворяющей соответствующие материальные и духовные потребности человека.

Некоторые теоретики дизайна рассматривают дизайн как новую форму существования искусства в современных условиях. На первый взгляд, особенно много общего у дизайна и прикладного искусства, произведениями которого являются вещи, помимо эстетической, имеющие и практическую функцию (например, посуда, гобелены, украшения). Поэтому костюм также рассматривают как предмет прикладного искусства. Произведением прикладного искусства можно считать вещь, в которой объединены материально-практические и художественно-эстетические достоинства.

Костюм, обладающий художественной ценностью, несомненно, является произведением искусства. Однако, есть и различия между дизайном и искусством: дизайн ориентирован на решение новых задач, продиктованных реальными потребностями человека и общества, а не на создание художественного варианта уже существующего типа изделия, как в прикладном искусстве. Дизайнер разрабатывает конструктивное решение новой вещи, а художник-прикладник решает свои творческие задачи после того, как инженер сконструирует функционально-техническую форму предмета.

Интегрированная программа «Дизайн одежды» для начинающих дизайнеров школьного возраста включает в себя 2 модуля: «Арт-дизайн. Рисование» и «Графическая мода».

Первый модуль направлен на изучение основ художественного моделирования и оформления одежды посредством графического проектирования дизайна одежды.

Второй модуль объединяет основы конструирования с использованием специальных программ по конструированию одежды и пошива одежды .

Проектирование – создание описания, изображения или концепции несуществующего объекта с заданными свойствами. Проектирование связано с психологией творчества, способствующих развитию фантазии и воображения и поиску новых нетривиальных путей решения проектной задачи. В процессе проектирования необходимо применять данные науки, а также образно-ассоциативные методы, позволяющие наполнить форму смыслом и социокультурным содержанием.

Данная образовательная программа включает в себя нетрадиционный **новый подход** к изучению дизайна моды посредством модели**.** Разработка моделей идёт понятной схемой для всех девочек посредством «игры в дизайнера». Захватывая область дизайна и рисования эскизов одежды, ребёнок раскрывает свою фантазию и погружается в творчество.

Проектная идея «овеществляется» в процессе проектирования в эскизе – в макете – в модели. Начальный этап проектирования – создание его эскиза.

Модуль программы «Арт-дизайн» включает в себя именно разработку эскизов кукольной одежды как объекта дизайна. Способствует развитию художественной передачи изображения. Учит решению проектных задач в процессе дизайнерского моделирования.

Актуальность данной программы обусловлена особенностью современной ситуации, когда:

- история развития одежды и повседневная практика убеждают в том, что в искусстве одевать людей художником может быть каждый: от прославленных модельеров до рядовых исполнителей;

- изучение нашего отношения к одежде и моде позволяет разгадывать тайны нашей индивидуальности, давая толчок к развитию нового направления в психологии и социологии.

Сделать внешность человека более привлекательной - задача профессионалов. Можно строго подчиняться законам моды, которых такое

множество, но так и не достигнуть той цели, если не учитывать одной важной истины: каждый человек имеет свой собственный стиль. Культура одежды, ее создание - часть общей культуры народа в любой общественной формации.

В процессе разработки программы были использованы следующие авторские материалы: В.В. Ермилова, Д.Ю. Ермилова «Моделирование и художественное оформление одежды» (учебное пособие, М.: Академия, 2019), Т.Н. Зуева «Умелые руки» (рабочая программа кружка, Новосибирск, 2020).

Программа составлена в соответствии с требованиями и нормами СанПиН 2.4.4.3172-14, является экспериментальной и имеет художественную направленность.

Цель программы - формирование художественно-эстетического вкуса учащихся, направленного на создание гармоничного образа человека посредством изучения стилистики дизайна костюма и истории моды.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с основными вопросами теории моды и историей костюма в России и за рубежом;
- раскрыть представления человека об идеале красоты в разные эпохи;
- дать основные сведения о процессе создания одежды, о принципах композиции костюма;
- познакомить с современными возможностями дизайна костюма посредством применения необычных сочетаний разных техник прикладного творчества;
- прививать знания и умения по основам художественного конструирования и моделирования;

Развивающие:

- содействовать поиску как индивидуального образа и выработке собственного стиля, так и образного видения творческой коллекции костюмов;
- поддерживать и развивать инициативу, развивать самостоятельность и способность учащихся решать творческие и изобретательские задачи;
- углублять представления детей об окружающем мире посредством прикладной деятельности;

Воспитательные:

- воспитывать художественно-эстетический вкус, культуру труда.

Приоритетное направление деятельности - стимулирование творческой активности ребенка, развитие индивидуальных задатков и способностей, создание условий для его самореализации.

Материал программы основывается на принципе гуманизма и системного воспитания нравственного и творческого человека, который предусматривает:

- сотворчество и партнерство в творческой деятельности во взаимоотношениях между взрослыми и ребенком;
- строгий учет психологических и физиологических особенностей детей при выполнении изделий разной степени сложности в зависимости от уровня подготовки ребенка, его природных данных (способность, усидчивость, степень внимательности и наблюдательности, аккуратности и т.д.);
- расположение тематических разделов от доступных, простых к более сложным с учетом знаний и умений детей на каждом этапе их возрастных особенностей;
- индивидуальный подход к каждому ребенку;
- практическую дифференцированную помощь педагога;
- создание ситуации успеха, радости на каждом занятии.

Все темы интегрированной программы «Дизайн одежды» тесно связаны, переплетаются и направлены на главную цель: создание гармоничного образа. Данная образовательная программа может также реализовываться в комплексе с другими образовательными программами.

Программа предназначена для учащихся в возрасте 10-15 лет, рассчитана на 2 года обучения (каждый модуль 1 и 2 года обучения в объеме 136 часов). Занятия проводятся всем составом 1 раз в неделю по 2 часа. Учащиеся могут выбирать обучение по одному или 2-м модулям программы.

Формы и методы работы

В процессе реализации программы с учетом возрастных и психологических особенностей учащихся используются различные формы и методы обучения: рассказ, беседа, объяснение, а также практические упражнения.

Беседа – метод обучения, при котором педагог использует имеющиеся у учащихся знания и опыт. С помощью вопросов и полученных ответов подводит к пониманию и усвоению материала, а также осуществляет повторение и проверку пройденного.

В обучении используется разновидность рассказа-объяснения, когда рассуждения и доказательства сопровождаются учебной демонстрацией.

Практические упражнения – целью этих упражнений является применение теоретических знаний учащихся в трудовой деятельности. Такие упражнения способствуют трудовому воспитанию.

Обучение в объединении «Дизайн одежды» предполагает и активную самостоятельную работу учащихся по отработке и закреплению полученных знаний и умений, а также серьезную внутреннюю работу по воспитанию необходимых качеств личности: терпения, трудолюбия, усидчивости, целеустремленности, чувства коллективизма, взаимопомощи, стремления к совершенству, гармонии во всем.

Ожидаемые результаты реализации образовательной программы.

По окончании **1-го года обучения** учащиеся должны:

знать:

- основные понятия в моделировании одежды;
- историю художественного оформления и моделирования одежды;
- современные стили в одежде;

уметь:

- проектировать новые объекты дизайна одежды;
- применять навыки художественного моделирования;
- конструировать модели одежды;
- разрабатывать новые способы создания одежды;
- шить;

владеть:

- современными техниками декоративно-прикладного творчества.

По окончании **2-го года обучения** учащиеся должны:

знать:

- правила подбора ткани по цвету;
- правила изменения выкройки (для коррекции недостатков фигуры);
- методы творчества, применяемые при проектировании одежды;
- понятие «Дизайн – проектирование», «Фэшн эскиз», «Драпировка»;
- особенности проектирования коллекций разных типов;

уметь:

- работать с выкройками;
- грамотно производить раскрой ткани;
- осуществлять раскрой сразу нескольких изделий;

владеть:

- швейными навыками по изготовлению изделий из ткани, включая современные техники декора ручной работы.

Контроль знаний, умений и навыков учащихся осуществляется в 2 этапа: теоретический (тестовый контроль – проверка уровня теоретических знаний с использованием карточек-заданий по темам изучаемого курса) и практический (разработка дизайна модели комплекта одежды).

В показатели качества усвоения программного материала могут включаться результаты участия учащихся в конкурсах и выставках художественного и декоративно-прикладного творчества различного уровня.

Критерии оценки знаний, умений и навыков учащихся

Теоретическая подготовка

высокий уровень:

- полное освоение учебного материала;

- умение изложить его своими словами;
- самостоятельное подтверждение ответа конкретными примерами;
- правильность и обстоятельность ответов на дополнительные вопросы педагога;

средний уровень:

- в основном усвоил учебный материал;
- допускает незначительные ошибки при его изложении своими словами;
- подтверждает ответ конкретными примерами;
- правильно отвечает на дополнительные вопросы педагога;

низкий уровень:

- слабо усвоил основную часть учебного материала;
- допускает значительные ошибки при его изложении своими словами;
- затрудняется подтвердить ответ конкретными примерами;
- слабо отвечает на дополнительные вопросы.

Практическая подготовка

высокий уровень:

- работа выполнена в заданное время, самостоятельно, с соблюдением технологической последовательности, качественно и творчески;

средний уровень:

- работа выполнена в заданное время, самостоятельно, с соблюдением технологической последовательности, при выполнении отдельных операций допущены небольшие отклонения; общий вид изделия аккуратный;

низкий уровень:

- работа выполнена в заданное время, самостоятельно, с нарушением технологической последовательности, отдельные операции выполнены с отклонением от образца (если не было на то установки); изделие оформлено небрежно и имеет незавершенный вид.

Содержание тем программы
(1 модуль «Арт-дизайн. Рисование»)
1-го года обучения

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
	Вводное занятие	1	1	-
1.	Закономерности композиции костюма	2	1	1
2.	Зрительные иллюзии в одежде	2	1	1
3.	Моделирование одежды методом Наколки	2	1	1
4.	Художественное проектирование одежды различного ассортимента	4	1	3

5.	Принципы моделирования и художественного оформления одежды	4	1	3
6.	Проектирование одежды	8	1	7
7.	Образно-ассоциативный подход к проектированию костюма	4	1	3
8.	Проектирование коллекции	6	1	5
	Заключительное занятие	1	-	1
	Итого:	**34**	**8**	**26**

(2 модуль «Графическая мода»)
1-го года обучения

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		всего	теория	Практика
	Вводное занятие	1	1	-
1.	Основные понятия в моделировании Одежды	2	1	1
2.	Мода. История	1	1	-
3.	Костюм XX в.	1	1	-
4.	Технологии изготовления изделий	8	1	7
5.	Раскрой и подготовка материалов	4	-	4
6.	Создание наряда	4	-	4
7.	Декорирование	2	-	2
	Заключительное занятие	1	-	1
	Итого:	**34**	**7**	**27**

2-го года обучения
(1 модуль «Арт-дизайн. Рисование»)

№ п/п	**Название темы**	**Количество часов**		
		всего	**теория**	**практика**
	Вводное занятие	1	1	-
1.	История и теория дизайна и моды	2	1	1
2.	Дизайн – проектирование	6	1	5

3.	Творческие и маркетинговые Исследования	2	1	1
4.	Формирование концепции	1	1	-
5.	Основы композиции и цвета	4	1	3
6.	Фэшн эскиз	7	-	7
7.	Драпировка	2	1	1
8.	Практика (проектирование коллекции)	8	-	8
	Заключительное занятие	1	-	1
	Итого:	**34**	**8**	**26**

(2 модуль «Графическая мода»)

2-го года обучения

№ п/п	Название темы	Количество часов		
		всего	теория	практика
	Вводное занятие	1	1	-
1.	Принадлежности для шитья	1	1	-
2.	Отделочные материалы	1	1	-
3.	Рабочее место	2	1	1
4.	Как работать с выкройками	4	1	3
5.	Ткани, и как их кроить	2	1	1
6.	Способы перенесения меток	2	1	1
7.	Швейные машины	2	1	1
8.	Основные виды стежков	2	1	1
9.	Пошив легкого женского платья	6	-	6
10.	Пошив сложных изделий	6	-	6
11.	Ремонт и обновление одежд	2	1	1
12.	Изменение и переделка одежды	2	1	1
	Заключительное занятие	1	-	1
	Итого:	**34**	**10**	**24**

Материально - технические условия реализации программы.

Методическое обеспечение:
- учебная и специальная литература;
- презентации к занятиям;
- видеоматериалы;
- карточки с заданиями;

- инструкционные карты;
- тесты;
- раздаточный материал с вариантами выполнения работ;
- инструкции по охране труда.

Материально-техническое обеспечение:
- учебный класс;
- ноутбук;
- образцы изделий;
- швейная машина;
- рабочий материал: бумага, ткань, чертежные инструменты, бросовый материал и т.п.

Список литературы для педагога

1. Ермилова В.В., Ермилова Д.Ю. Моделирование и художественное оформление одежды. Учебное пособие. – М.: Академия, 2001.
2. Зуева Т.Н. Умелые руки. Рабочая программа кружка по декоративно-прикладному творчеству/ svetly5school/narod/ru.
3. Амирова Э.К., Труханова А.Т., Сакулина О.В., Сакулин Б.С. Технология швейного производства. – М.: Академия, 2004.
4. Гофман А.Б. Мода и люди. Новая теория моды и модного поведения. Рос. А.Н. Ин-т социологии. - М.: Наука, 2003.
5. Ерзенкова Н.В. Женская одежда в деталях. – М.: ТОО «Лейла», 2005.
6. Мартынова А.И., Андреева Е.Г. Конструктивное моделирование одежды. - М.: МГАЛП, 2002.
7. Мюллер М. Техника кроя. – СБОРНИК «Ателье –2007». - М.: Эдипресс, 2007.
8. Плаксина Э.Б. История костюма. Стили и направления. - М., 2004.
9. Современная энциклопедия АВАНТА+. Мода и стиль. – М.: АВАНТА+, 2006.
10. Труханова А.Т. Иллюстрированное пособие по технологии лёгкой одежды. – М., 2005.
11. «Бурда» «BAZAAR» «Vogue» «Ателье» - журналы мод. 2013-2014 гг.

Интернет-источники

12. http://www.ocostume.ru/
13. http://www.lookatme.ru/mag/archive/industry-interview/112605-fashion-and-art
14. http://www.pandia.ru/text/77/29/81001.php

Список литературы для учащихся

1. Гофман А.Б. Мода и люди. Новая теория моды и модного поведения. Рос. А. Н. Ин-т социологии. - М.: Наука, 2003.
2. Мюллер М. «техника кроя» СБОРНИК «Ателье – 2007» - М.: Эдипресс, 2007.
3. Плаксина Э.Б. История костюма. Стили и направления. – М., 2004.
4. Современная энциклопедия АВАНТА+. Мода и стиль. - М.: АВАНТА+, 2006.
5. «Бурда» «BAZAAR» «Vogue» «Ателье» - журналы мод. 2013-2014 год.