

ПРИНЯТО

Педагогическим советом
ГБУДО г. Москвы "ДШИ "СТАРТ"
(протокол заседания от 29 июня 2021 г.
№ 4)

УТВЕРЖДЕНО

приказом от 01.07.2021 № 15.1/о
Директор
ГБУДО г. Москвы "ДШИ "СТАРТ"

_____ Т.Г.Сафразбеян

**Государственное бюджетное учреждение дополнительного
образования города Москвы
«Детская школа искусств «СТАРТ»
архитектурно-художественного профиля»**

**Рабочая программа учебного предмета
Дизайн-Театр (моделирование костюма)**

**Москва
2021**

Пояснительная записка

Рабочая программа учебного предмета Дизайн-Театр (моделирование костюма) является составной частью образовательных программ ДШИ «СТАРТ». Её содержание формируется исходя из основной цели стержневой программы – развития пространственного и проектного мышления детей, сделавших ранний профессиональный выбор в пользу архитектурного и дизайнерского образования.

В самой природе архитектурно-дизайнерского познания изначально лежит не просто творческий интерес к материальной и духовной культуре, но и стремление преобразовывать пространство вокруг себя, творческое неравнодушие к тому, как выглядит окружающий предметный мир. В связи с этим стержневой идеей курса является понимание роли дизайна в целом, как преобразующей творческой дисциплины, соединяющей достижения архитектуры, искусств, ремесел, технологий и дизайна костюма в частности, как вида деятельности, способной влиять на эстетическое воспитание людей, формирование их вкуса, представлений о красоте,

Дизайн-театр — это не привычное моделирование одежды и пошив из текстильных материалов, это создание дизайнерского объекта - костюма в стиле "СТАРТ", сделанного детскими руками.

Дизайн-театр – это "альтернативная мода" из "альтернативных" материалов, это творческая лаборатория по созданию креативных коллекций из нестандартных материалов, безграничная дизайнерская фантазия и способность воплотить задуманное

Дизайн-театр– это костюм-"перформанс", коллективное представление коллекции на театрализованном показе.

Дизайн-театр – это творческое состояние постоянного поиска, эксперимента, рождение новых идей

Дизайн-театр – это союз дизайнерского конструирования, нестандартного восприятия и воплощения новаторских тенденций в моделировании с модой, подиумом, театром, режиссурой, сценографией, хореографией, результат - яркий театрализованный показ творческих коллекций.

Цель курса – формирование творческой личности, обладающей хорошо развитым пространственно-пластическим и композиционным мышлением, наличием концептуального видения, креативных способностей и высоким исполнительским уровнем, развитие у детей способности к продуктивному

творчеству средствами дизайна, как дисциплины, имеющей мощный педагогико - образовательный потенциал.

Задачи:

- формирование основ проектного мышления, умения осуществить идею от разработки эскиза до её реализации; освоение основных принципов объемного и пространственного моделирования, формообразования и архитектоники костюма, макетирования костюма как средства поиска новых форм; овладение основами проектной графики, формообразующих технологий и материалов, цветоведения, принципов стилеобразования в костюме, сценического движения, приемов и средства сценографии, базовых дизайн программ работы на компьютере; развитие у детей продуктивного и логического мышления, обеспечивающих возможность осуществления проекта от постановки проблемы до её реализации, композиционных, графических и комбинаторных навыков.

Спецификой образовательной программы является то, что практическое знакомство с методами объемно-пространственной композиции, конструирования костюма на основе общих закономерностей формообразования происходит в органическом единстве с историей развития моды, архитектуры и дизайна, а также с привлечением к проектированию костюма современных компьютерных графических средств. В процессе обучения происходит знакомство с такими основными сведениями по моделированию костюма, как: понятие стиля и моды, история формирования и развития основных форм костюма через призму истории развития архитектуры и дизайна; изучаются стилистические принципы формирования коллекции – основного результата проектной деятельности дизайнера-модельера, происходит практическое освоение этапов творческого процесса, методов и специфики художественного проектирования костюма как объекта дизайна, приобретается опыт использования накопленного информационного материала, творческих источников, а также разумного ориентирования на современные тенденции и направления в дизайне и моде. Учебный процесс условно делится на 2 этапа.

I этап. Предусматривает: стимулирование образного мышления детей, решение психологических проблем снятие творческого «зажима» и замкнутости в самореализации, накопление теоретической базы и практического арсенала форм для выражения творческих идей, выработку навыков кристаллизации творческой идеи и определения стратегии её реализации.

II этап: Обеспечивает непосредственное претворение творческой идеи в реальный результат, предстающей перед зрителем в виде законченной коллекции. Проект разрабатывается комплексно (эскиз, воплощение в материале, режиссёрская концепция сценической организации показа и дефиле, пространственной экспозиций выставки со стендами).

Логическим завершением, итогом всей учебной деятельности по программе является создание спектакля, основанного на демонстрации коллекции созданных костюмов.

Программа дизайнерского проектирования костюма является элективной и содержит основные пропедевтические аспекты в данной области. По ней ученик может получить образование в соответствии с выбранным направлением.

Курс ориентирован на обучения учащихся 6-7 классов художественной школы. Задача программы – вывести творчество ребенка на новый качественный уровень дизайна, как специфической художественно-творческой, конструкторской деятельности согласуется с возрастной спецификой детей с ранней профессиональной ориентацией. К этому возрасту у детей достаточно хорошо сформированы основные навыки художественной изобразительности, в наличие имеется определённый опыт творческой деятельности, как правило, именно к этому возрасту происходит осознанное проявление интереса к уже определенным видам творчества. Уже освоенные на других дисциплинах базовые основы специфического типа сознания дизайнерского, проектного видения жизни, позволяет учащемуся пойти на эксперимент с формой и материалами уже в рамках новой специализации – моделирования костюма.

Курс является практикоориентированным. Даже теоретические занятия должны проходить по возможности не в виде лекции, а в виде беседы, творческих дискуссий, защиты индивидуальной точки зрения. Теория осваивается в практической проектной деятельности, в организации финального театрального события.

Знать/понимать: основные средства и приемы композиции в дизайне костюма, основы цветоведения, основные виды и средства графического дизайна, различные способы оформления дизайн-концепций, основные компьютерные дизайн-программы;

уметь: воплощать идеи в материале (изготавливать макеты, используя разные материалы, технологии, инструменты), пользоваться различными художественными материалами и инструментами (красками, тушью, всеми видами пастели, карандашей, фломастерами, блопенами, маркерами,

плакатными перьями, сухой кистью, а также применять разные виды бумаги и картона, нити, проволоку, клеи и др.), объяснять и анализировать результаты своей работы, подбирать информацию, анализировать источники и получать необходимые данные для реализации творческих идей;

использовать приобретённые знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни: для развития собственного творческого потенциала, для реализации своих творческих способностей в рамках существующих ограничений (сроки, ресурсы, возможности), для установления личных контактов и выработки умения работать в команде, для правильной организации и планирования деятельности.

Детское дизайнерское творчество способствует рождению проектов, придуманных и реализованных самими детьми. В этом процессе учащиеся познают радость созидания и реализации приобретенного опыта, получают удовольствие от решения творческих задач возрастающей сложности. Этот процесс стимулирует художественные и творческие способности, готовя ребёнка к будущей специальности дизайнера-модельера.

Данный элективный курс может быть использован в специализированных художественных школах, в школах с художественно-эстетическим уклоном, а также в школах универсального типа в качестве предмета дополнительного образования.

Описанная модель для своей реализации требует наличия соответствующей материально-технической и производственной базы: учебного кабинета комбинированного типа для проведения лекционно-теоретических и практических занятий; малого зала с подиумом; наличие в малом зале мягких покрытий пола для занятий релаксацией и отработки специальных комплексов упражнений; световое и техническое оснащение системой усиления звука, радиоаппаратурой; специально систематизированной фонотека инструментальной музыки (для занятий дефиле, сценической пластикой, основами актерского мастерства); магнитофона для проведения репетиций и занятий; видеоаппаратуры для просмотра информационного материала; библиотеки журналов мод и учебно-справочной литературы; стендов с таблицами и образцами. В дополнительное техническое оснащение входят минимальный набор технических приспособлений и инструментов швейного оборудования (электрический утюг, гладильная доска, стол раскроя, демонстрационная доска, шкафы для хранения всех принадлежностей, место для хранения эскизных моделей, костюмерная, большое зеркало и стулья, вешалки, манекены), основные принадлежности для проведения теоретических

и практических занятий (линейки, сантиметровые ленты, линейки закройщика, базовые лекала, чертежи основ, выкройки, шаблоны, схемы, трафареты), разнообразие материалов для моделирования (бумага и технические ткани, пленки, сетки, ассортимент ниток разных цветов; проволока разных сечений, дублирующие материалы и фурнитура; клеи).

Срок реализации учебного предмета

Срок реализации образовательной программы Дизайн-театр (моделирование костюма) в области архитектурно-художественного творчества составляет 2 года (144 часа в год, по 4 учебных часа в неделю, 36 учебных недель).

Методы обучения

Для достижения поставленной цели и решения задач предмета используются следующие методы обучения:

- словесный (объяснение, беседа, рассказ, лекция);
- наглядный (показ художественных альбомов, книг, журналов, работ из методического фонда, видеофильмов, демонстрация приемов работы с материалами и инструментами);
- практический (выполнение заданий по темам);
- эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, художественных впечатлений).

Предложенные методы работы в рамках образовательной программы являются наиболее продуктивными при реализации поставленных целей и задач учебного предмета и основаны на проверенных методиках.

Средства обучения

Материальные: учебные аудитории, специально оборудованные наглядными пособиями, мебелью, натюрмортным фондом;

Наглядно-плоскостные: наглядные методические пособия, карты, плакаты, фонд работ учеников, настенные иллюстрации, магнитные доски, интерактивные доски.

Демонстрационные: муляжи, чучела птиц и животных, гербарии, демонстрационные модели.

Электронные образовательные ресурсы: мультимедийные учебники, мультимедийные универсальные энциклопедии, сетевые образовательные ресурсы.

Аудиовизуальные: слайд-фильмы, видеофильмы, учебные кинофильмы, аудиозаписи.