

Муниципальное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Центр детского (юношеского) технического творчества»  
Городского округа город Салават Республики Башкортостан

РАССМОТРЕНО:  
на заседании МС  
МБУ ДО «ЦД(Ю)ТТ»  
г. Салавата  
Протокол № 1 от  
28 08 2020г.

СОГЛАСОВАНО:  
на заседании педагогического  
совета МБУ ДО «ЦД(Ю)ТТ»  
г. Салавата  
Протокол № 1 от  
31 08 2020 г.

УВЕРЖДАЮ:  
Директор МБУ ДО «ЦД(Ю)ТТ»  
г. Салавата  
С.Ф. Габитова  
Приказ № 56  
от 01 09 2020 г.



**АДАптированная дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа**

**«Мир дизайна»**

Возраст учащихся 7-14 лет

Срок обучения 1 год

Автор составитель

**Юдина Лилия Мухамматовна**

Педагог дополнительного образования

Г. Салават

2020г.

## Пояснительная записка

Среди художественно-эстетических предметов не маловажное место занимает дизайн. Дизайн (англ. *design* - инженер-конструктор) - замысел, план, цель, намерение, творческий замысел, проект, чертеж, расчет, конструкция, эскиз, рисунок, узор, композиция. Высококачественный дизайн - это творчество + профессионализм. Все, что было сказано, приходит с опытом работы в сфере дизайна, а раскрыть талант, проявить фантазию можно на нашем курсе.

Программа ориентирована не только на формирование знаний, умений, навыков в области художественного творчества, на развитие эстетического вкуса, но и на создание оригинальных произведений, отражающих творческую индивидуальность, представление об окружающем мире. То есть познание мира техники, искусства, природы, объемного пространства детьми.

Программа предполагает последовательный курс, состоящий из нескольких блоков, позволяющий учащимся расширить знания в образовательной области, сформировать дизайнерскую культуру. Программа включает в себя разные разделы и темы, которые в свою очередь дают последовательное представление о дизайне, как виде художественного проектирования. В современном мире вырос уровень развития производства, техники, строительства невозможно представить без художественного проектирования обеспечивающего не только технологичность, прочность конструкций, но и эстетический вид изделий, предметов, построек, малых архитектурных форм. Все это дизайн. Дизайн – это особая сфера изобразительного искусства, которая проектирует, создает, усовершенствует предметное окружение человека «от иголки до самолета», улучшает качество жизни. Дизайн сегодня стал одним из символов современной цивилизации. Профессия дизайнера очень интересная и перспективная именно потому, что область ее применения также безгранична. Изучение дизайна и его основ необходимо для профессиональной ориентации, для выбора будущей профессии, для формирования дизайнерского мышления. Чувства стиля, вкуса, композиции, гармоничности, эстетического отношения к миру вещей.

**Актуальность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир дизайна» обусловлена целью современного образования, которая заключается в воспитании и развитии личности обучаемого. Занятия помогают приобщить детей к современным видам дизайна к их материалам и техникам, приобрести опыт творческой деятельности, познакомить учащихся с высокими достижениями мировой художественной культуры и дизайна.

Программа имеет художественную направленность, интегрированный характер, все разделы взаимосвязаны, объединены единой целью.

## **Новизна**

Она заключается в единстве всех основных направлений современного дизайна.

Данная программа обусловлена еще и тем, что учащимся предлагается выполнение работ по дизайну из самых различных материалов и фактур, которые они могут использовать непосредственно в жизни. Воплощение своих задумок, как от руки, так и с помощью современных технологий (компьютер, планшет, электронные доски и т. д.) Соединение работы традиционным способом и современным. Помощь детям с ограниченными возможностями в самоопределении личности, найти свое место в современном мире.

Программа предполагает комплексность подхода, обеспечивая развитие ребёнка во всех пяти взаимодополняющих образовательных областях:

Социально - коммуникативное развитие;

Познавательное развитие;

Речевое развитие;

Художественно-эстетическое развитие;

Физическое развитие.

Содержание и методы коррекционно-воспитательной работы предполагает комплекс мер, направленных на всестороннее развитие личности, компенсацию различных недостатков ребёнка

## **Цели:**

Стремление к творческой самореализации и сотрудничеству в процессе совместной деятельности, посредством обучения основам дизайна.

## **Задачи:**

### **1. Образовательные задачи.**

- Познакомить с понятием «дизайн» с его основными понятиями, дать первое представление о нем;
- Приобретение опыта анализировать и оценивать свою работу;
- Сформировать базовые умения и навыки;
- Уметь применять полученные знания
- Обучить начальным навыкам работы за компьютером

- Обучить работе в компьютерных программах, таких как: CorelDraw, Photoshop, PowerPoint
- Обучить навыкам работы с презентациями, умение защищать свой проект, свою работу.

## **2. Воспитательные задачи.**

- Сформировать чувство художественного вкуса, эстетических потребностей;
- Уметь оценивать работы других учащихся, самооценка;
- Сформировать общественную активность и гражданскую позицию личности;
- Навыки общественно полезной деятельности, труда;
- Воспитать интерес к предмету;
- Воспитать умение вести себя в группе, сформировать навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных социальных и учебных ситуациях, умение уважать друг друга и чужое мнение;
- Сформировать бережное отношение к общественному имуществу, установка на безопасный, здоровый образ жизни.

## **3. Развивающие задачи.**

- Развивать способность искать, думать, фантазировать. Пользоваться такими понятиями, как, композиция, образ, знак.
- Развить работу в команде, работу с педагогом
- Развить стремление детей к познаниям технической, дизайнерской деятельности
- Способность к постоянному самосовершенствованию, саморазвитию;
- Развить речь, способность выражать свои мысли;
- Развитие интеллекта, памяти и образного мышления
- Коррекция (исправление или ослабление) негативных тенденций развития;
- Создание ребенку с ЗПР возможности для осуществления содержательной деятельности в условиях, оптимальных для его всестороннего и своевременного психического развития;

### **Особенности программы:**

Программа рассчитана для детей 7-14 лет, проявляющих интерес к творчеству.

В программе 2 блока:

1. Начальный. Даются основы, простые несложные занятия.

2. Базовый. Задания посложнее. Закрепление всех полученных знаний, итог.

Разделы программы позволяют овладеть основами знаний о дизайне как специфической художественно-творческой, конструкторской деятельности человека. На занятиях учащиеся узнают, что художественное проектирование многих вещей требует умения рисовать, чертить, моделировать и макетировать. Так же необходимо знание теоретических основ рисунка, цветоведения, композиции, основ декоративно-прикладного искусства, моделирования.

Программа и индивидуальный подход, позволяют выявить сильные и слабые стороны каждого из детей на начальном уровне, помогают оценить перспективы развития и выстроить учебную стратегию роста. Занятия помогут раскрыть талант и проявить способности. Самоопределиться в будущей профессии.

Она может корректироваться с учетом имеющейся материально-технической базы учреждения, контингента учащихся.

На начальном уровне выявляются способности ученика, если они у него хорошие, то он может сразу заниматься на 2 блоке обучения.

Отличительная особенность заключается в том, что дети будут работать как руками, так и за компьютерами.

Содержание адаптированной образовательной программы определяется в соответствии с направлениями развития ребенка, соответствует основным положениям возрастной психологии и дошкольной педагогики, обеспечивает единство воспитательных, развивающих и обучающих целей.

Содержание образовательной деятельности обеспечивает развитие личности, мотивации и способностей в различных видах деятельности и охватывает следующие направления развития и образования: социально-коммуникативное, познавательное, речевое, художественно-эстетическое и физическое.

### **Продолжительность образовательного процесса.**

2 раза в неделю по 2 урока.

**Форма реализации программы:** групповая, индивидуально-групповая.

Программа составлена согласно требованиям ГОСТ

- Федеральный закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 03.04.2014 №41 «Об утверждении СанПин 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»;
- Устав и другие локальные нормативные акты образовательного учреждения дополнительного образования «Центр детского (юношеского) технического творчества» Городского округа город Салават Республики Башкортостана.
- Письмо Минобрнауки России от 07.06.2013 г. № ИР-535/07 «О коррекционном и инклюзивном образовании детей»;

### 3. Учебно-тематический план.

№	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Вводное занятие, знакомство и инструктаж	2	1	1	Собеседование, анкетирование, тест
2.	Основы дизайна. Введение, понятие о дизайне. Теория и история	4	2	2	Лекция с презентацией, тестирование
3.	Основы дизайна в композиции.	6	2	4	Лекция, беседа. Тестовые задания. Самоанализ.
3.1	Эскизы упражнение	2	1	1	Наблюдение педагога
4.	Особенности творчества художника и дизайнера	2	1	1	Лекция с презентацией, тестовые задания. Самоанализ. Самостоятельная практическая работа. Наблюдение педагога
5.	Основы цветоведения, колористика.	2	1	1	Лекция с презентацией, тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
6.	Интернет сеть	6	2	4	Проект. Поиск, наблюдение педагога
7.	Основы компьютерных технологий в дизайне	10	4	6	Тестовые задания. Контроль выполнения

					заданий.
8.	Векторная графика	22	8	14	Контроль выполнения заданий
9.	Бумагопластика	10	2	8	Лекция с презентацией, тестовые задания. Самоанализ. Наблюдение педагога
10	Эбру	2	-	2	Мастер-класс, наблюдение педагога, опрос.
11.	Дизайн одежды. Художественное оформление	6	2	4	Лекция с презентацией, тестовые задания. Самоанализ. Самостоятельная работа (выполнение задания), наблюдение педагога
12.	Макетирование	28	4	24	Лекция с презентацией, тестовые задания. Самоанализ. Самостоятельная работа (выполнение задания), наблюдение педагога
13.	Обзор программ для обработок видео	4	2	2	Беседа
14.	Дизайн-проект. Основы дизайн-проекта Работа над эскизом Создание проекта Защита проекта	34	10	24	Лекция с презентацией, опрос, демонстрация работ, практическая часть, подбор материала
15.	Итоговое занятие	4	2	2	Фиксация результатов. Выставка, итоговое тестирование
	<b>ИТОГО:</b>	<b>144</b>	<b>44</b>	<b>100</b>	

## Содержание учебного плана.

### 1. Вводная встреча. Знакомство. Цели, задачи и содержание работы объединения.

**Теория:(1часа)** Знакомство с учащимися. Знакомство с ТБ. Правила безопасности при работе с компьютерами. Знакомство с программой объединения и его обсуждение.

**Практика:** анкетирование, тестирование (1час)

### 2. Основы дизайна. История дизайна, Дизайн и его виды.

**Теория: (2часа)** История дизайна. Что такое дизайн, как он развивался. Виды дизайна. Дизайн как современная востребованная профессия.

**Практика: (2 часа)** Закрепление полученных знаний с помощью тестирования.

### **3. Основы дизайна в композиции**

**Теория: (2 часа)** Замысел-основа дизайна и композиции. Формы композиции (линейно-ленточная, центрическая, плоскостная, объемная, комбинированная). Передача ритма в узоре и в композиции. Контраст - одно из средств композиции. Композиционный центр. Способы передачи движения. Разберём такие понятия, как симметрия и асимметрия, статика и динамика, ритм. Примеры работ.

**Практика: (4 часа)** Задание на передачу в работе узора, цветового контраста, ритма с помощью форм, линий, цвета. (А3 лист бумаги, карандаш, ластик, гуашь, стакан с водой, кисточка, салфетка)

Аппликация. Учимся создавать впечатления движения и неподвижности композиции. Проектная работа на основе практических заданий.

#### **3.1 Эскизы упражнение.**

**Теория: (1 час)** Познакомить детей с технологией создания эскиза, объяснить зачем необходима эскизная работа. Правила создания эскиза. Основные приемы Показ презентации и примеров.

**Практика: (1 час)** Поиски для создания эскиза, наблюдение. Создание эскизов. Просмотр.

### **4. Особенности творчества художника и дизайнера.**

**Теория: (1 час)** Формообразующие, функциональные и эргономические требования и их учет в процессе конструирования. Линейные, плоскостные и объемные формы. Величина формы, ее размеры, положение в пространстве. Геометрическая основа строения формы Предметов. Органичность и целостность формы. Зависимость формы предмета от используемых материалов, конструкций и технологии производства.

**Практика: (1 час)** Конструирование (с предварительным выполнением эскизов) макета упаковки для овощей, фруктов, ягод, мороженого (индивидуальные и коллективные работы). Конструирование игрушек (с предварительным выполнением эскизов), состоящих из геометрических форм (кубиков, шаров, пирамид, конусов и т. п.).

### **5. Основы цветоведения, колористика.**

**Теория: (1 час)** Что такое цвет, визуальный, теплые, холодные цвета, палитра, гармоничное сочетание, оттенок, цветоведение.

**Практика: (2 часа)** Командная работа составление цветового круга гуашью с помощью смешивания цветов.

Составление эскизов интерьеров в теплой (холодной) гамме, цветовое оформление интерьера с использованием гармоничных сочетаний цветов; составление цветовой палитры комнаты, предназначенной для отдыха, для активной деятельности

## **6. Интернет сеть.**

**Теория: (2 часа)** Понятие адресной строки в интернете. Правила интернет этикета. Информационная безопасность учащегося.

**Практика: (4 часа)** Поисковые системы, поиск необходимой информации в интернете.

## **7. Основы компьютерных технологий в дизайне**

**Теория. (4 часа)** Графический редактор Paint, работа с изображением в программе Power Point. Знакомство с программами.

**Практика. (6 часов)** Графический редактор Paint. Работа с цветом, рисование основных фигур, сохранение и загрузка изображений Работа с текстом.

Создание презентации на тему «Компьютерные технологии в дизайне». Работа и создание объектов в программах.

## **8. Векторная графика**

**Теория: (8 часов)** Кривые (контуры) Безье. Сложная деформация векторных изображений.

**Практика: (14 часов)** Создание и редактирование контуров. Изменение атрибутов контура. Трансформация контура. Создание комбинированных объектов. Создание групп перетекания и градиентов.

## **9. Бумагопластика.**

**Теория: (2 часа)** Знакомство с основными направлениями работы; материалами и оборудованием Алфавит бумажной пластики.

**Практика: (8 часов)** Экспериментирование. Открытие новых свойств бумаги как художественного материала: приёмы соединения в бумажных конструкциях. Подбор сюжета. Подбор цветовой гаммы. Использование аппликации в изделиях. Выполнение цветов

## **10. Эбру. (2 часа)**

**Практика:** Работа в технике эбру. Перенос изображения на бумагу. Создание из белой ткани эбру рисунка для носового платка.

### **11.Дизайн одежды. Художественное оформление.**

**Теория: (2 час)** Рассказ из истории создания одежды, ее дизайна. Как создаются эскизы, как потом воплощаются в жизнь.

**Практика: (4 часа)** Поиски. Создание эскизов. Создания росписи акрилом на футболке или джинсовке.

### **12.Макетирование.**

**Теория: (4часа)** Основы макетирования. Функции макетирования. Пластика бумаги. Основные материалы и инструменты макетирования. Свойства бумаги, как материала. Выход в объем. Переход от 2D к 3D. Роль макетов. Макет на начальном этапе работы. Имитация конструкций. Составление объемно-пространственных структур. Разбор основных материалов для создания макета: пластик, самоклеющаяся пленка, картон, дерево, металл, грунт, облицовочные камни и т. д. Так же различные клеи, подходящие к соответствующим материалам, гипс и другие материалы. Выбор масштаба изображения. Понятие масштабность. Единицы измерения.

**Практика: (24 часов)** Создание макета.

### **13.Обзор программ для обработок видео (4 часа)**

Беседа. Обзор программ существующих на сегодняшний день. Возможности, преимущества и цена.

### **14.Дизайн-проект. Основы дизайн-проекта**

**Теория: (10 часов)** Что такое дизайн проект и зачем он нужен. Что необходимо для его создания. Лекция с презентацией.

**Практика: (24 часов)** Поиски, работа с презентациями, создание эскизов, макетов, Защита своего проекта. Проект может быть любым по любому из направлений дизайна.

### **15. Просмотр всех работ из пройденного материала, подведение итогов. (2 часа)**

Подведение итогов работы каждого обучающегося и всего коллектива за прошедший учебный год. Выставка

**Методическое обеспечение**

Образовательная программа «Мир дизайна» направлена на подготовку учащихся в качестве юных талантливых творческих личностей. Будущих дизайнеров разного его направления, поможет детям с ограниченными возможностями получить отличную профессию.

Необходимо отметить то, что детям нужно будет работать за компьютерами, а значит для них проводится физ. минутки, разминки. Занятия сменяются на работу за компьютерами, лекциями и работой руками.

Наиболее полно все заявленные в программе образовательные, воспитательные и развивающие задачи могут быть решены в системе дополнительного образования. Поэтому эти рекомендации адресованы, прежде всего, педагогам дополнительного образования.

Большинство занятий в рамках программы являются комбинированными. Можно выделить следующие формы проведения занятий, которые используются в ходе реализации программы: лекции, беседы, консультации, самостоятельная и практическая работа, тестирование, тренинги, тренировки, презентация, защита и различные комбинации этих методов.

### **Формы и методы работы.**

Обучение представляет собой систему взаимосвязанных тем, которые постепенно усложняются и дополняют друг друга. Учитывается возраст учащегося и его готовность. Каждое занятие состоит из теоретической и практической части. На теоретическое освоение материала в программе отводится приблизительно около 30 % учебного времени. Основное время работы отводится на практические занятия.

Закрепление умений и навыков ведется при сочетании репродуктивного метода и самостоятельного творчества детей. При оценке знаний учитываются индивидуальные психолого-педагогические особенности детей. В процессе выполнения программных требований ведется упор на развитие.

В программе рекомендуется проводить беседы об истоках дизайна, о современных материалах, работу с литературой, подбор иллюстраций, оформление тематических альбомов, встречи.

### **Формы работы на занятии:**

Учебная игра – служит для развития интереса к предмету через игровую деятельность.

Практическая деятельность – на рисовании эскизов, моделировании и декоративно-прикладной деятельности, работа за компьютерами в программах, как основная форма работы на занятии.

Лекция – устное изложение темы, формирующее знания детей по дизайну

### **Методы обучения:**

- словесные методы (рассказ, лекция, беседы, диспут, объяснение);
- наглядные методы (метод иллюстрации, метод демонстрации);
- практические методы;
- проблемно-поисковый метод;
- наблюдение;
- самоконтроль;
- методы самостоятельной работы;
- алгоритмический метод;
- метод поэтапного решения.

В ходе изучения программы предполагается использование **активных форм и методов обучения**: индивидуальная, парная, групповая, коллективная, работа над проектами, их защита, презентация, экспертная деятельность. При этом учащиеся получают опыт самостоятельной творческой деятельности, развиваются коммуникативные, социальные, литературно-лингвистические, технологические умения.

Помимо традиционных методов (объяснительно-иллюстративным, репродуктивным, частично-поисковым) успешно применяется метод проекта. Под методом проекта понимается гибкая модель организации учебного процесса, ориентированная на самореализацию личности путем развития ее интеллектуальных и физических возможностей, волевых качеств и творческих способностей. Процесс создания под контролем учителя новых товаров и услуг, обладающих субъективной и объективной новизной и имеющих практическую значимость.

Среди средств особо выделяется метод творческих проектов, под которыми подразумевается такая деятельность учащихся, в процессе которой под руководством учителя создаются материальные и духовные ценности. Учащиеся сами добывают нужные для проекта сведения, учитель выступает при этом в роли консультанта, помощника, который руководит творческой деятельностью, но делает это ненавязчиво.

Именно в проектном обучении воплощается в реальность идея развивающего обучения: ученик – равноправный участник совместной деятельности с учителем. Он учится анализировать каждый шаг своего учения, определяет свои недостатки, ищет причины возникших затруднений, находит пути исправления ошибок. Учитель предоставляет ему право выбора способов деятельности, выдвижения предположений, гипотез, участия в коллективном обсуждении различных точек зрения.

Важно чтобы работы, эскизы обсуждались и утверждались в конечном результате всей группой, выполнялись изменения с учетом замечаний, данные во время обсуждения.

## **Планируемые результаты**

Учащиеся первого года обучения *должны знать:*

- Технику безопасности.
- Основы дизайна. Что такое дизайн, его историю
- Направления в дизайне
- Компьютерные программы

*Должны уметь:*

- Правильно вести себя, работая за компьютерами, работая с материалами и инструментами, соблюдая безопасность.
- Работать в различных техниках
- Работать в команде
- Работать с презентациями
- Защищать свои работы

**Обучающийся получит возможность для формирования:**

- внутренней позиции обучающегося на уровне понимания необходимости творческой деятельности, как одного из средств самовыражения в социальной жизни;
- выраженной познавательной мотивации;
- устойчивого интереса к новым способам познания;
- адекватного понимания причин успешности/не успешности творческой деятельности;

**Материально-техническое обеспечение для реализации дополнительной общеразвивающей программы.**

Кабинет оснащен креслами, компьютерными столами, компьютерами, интернетом, дидактически наглядный материал, доска, электронная доска, парты и стулья, компьютер педагога, шкаф, образовательные книги.

**Форма аттестации**

Для выявления результатов усвоения пройденного материала учащимися проводится текущий, периодический и итоговый контроль. Данная

программа предполагает знакомство с основами и активную практическую работу учащихся.

На протяжении всего учебного процесса предполагается проводить следующие формы подведения итогов усвоения программы:

- Беседы в форме «вопрос — ответ» для сравнения, сопоставления, выделения общего из частного и наоборот, что позволяет выявить и развить мышление, внимание, умение общаться, например: виды и стили в дизайне, чем они отличаются друг от друга. Собеседование применяется при проведении входящей диагностики с целью выявить имеющиеся знания и умения.
- Демонстрация работ проводится в конце каждого занятия, с целью выявить типичные ошибки, насколько полно были применены имеющиеся знания и умения.
- Защита дизайн-проектов, проводится в конце учебного года, как форма контроля полученных знаний, умений и навыков за весь учебный год;
- Учебно-воспитательные мероприятия, в которые вовлекается весь коллектив.
- Участие детей городских, региональных, всероссийских выставках и фестивалях

## Оценочные материалы

### *Формы подведения итогов реализации программы*

<i>Формы начальной диагностики</i>	<i>Формы промежуточной диагностики</i>	<i>Формы итоговой аттестации результатов образовательной деятельности по годам обучения</i>	<i>Формы аттестации по итогам реализации образовательной программы</i>
Собеседование Анкетирование Наблюдение	Беседа Опрос Наблюдение Практические задания	Беседа Тестирование Наблюдение Практические задания	Итоговый просмотр, выставка. Оформление портфолио достижений

Для проведения итоговой аттестации педагог готовит пакет документов, включающий в себя:

- Тестовые задания;
- вопросы викторин;
- тематические кроссворды;
- опросники;
- презентации и методический материал;
- Карта индивидуальных достижений обучающегося.

### **Список литературы и использованного материала.**

1. Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" от 29.12.2012 N 273-ФЗ.
2. Закон Республики Башкортостан "Об образовании в Республике Башкортостан" от 1.06.2013 года №696-з, принят Государственным Собранием - Курултайем Республики Башкортостан 27.06.2013.
3. СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей".
4. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. N 1008.
5. Электронная версия программы "Мир дизайна" разработанная преподавателем графического дизайна средней общеобразовательной школы № 48 г. Кирова *Чудиновских И.А.*
6. Дизайн в стиле МОДЕРН. Арт-Родник, 2010.
7. «Золотые правила дизайна. Стиль Келли Хоппен». Арт-Родник, 2016
8. Методические рекомендации по разработке и оформлению дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, Москва, 2017г.
9. Иванченко В.Н. О творческом потенциале педагога дополнительного образования// Теория и практика дополнительного образования. – 2015. – №3. С.12 – 14 .
10. Е.Ю. Крутских, Д.В. Литвинов. Интерьер вашего дома. Практическое руководство. – Екатеринбург. У – Фактория. 2017.
11. 18. Сурина М.Ю. Цвет и символ в искусстве, дизайне и архитектуре.- М., 2017.- 152 с.
12. «Золотые правила дизайна. Стиль Келли Хоппен». Арт-Родник, 2015
13. Г.И. Долженко 100 поделок из бумаги Ярославль Академия, Ко Академии холдинг 2016г.

14. В.С. Кузин. Программа “Основы дизайна” – Москва. Дрофа. 2017г.

### **Интернет ресурсы.**

15. [https://dp-str.eduface.ru/uploads/41300/41260/section/982246/95138/Programma\\_Proмышlennyi\\_dizain.pdf](https://dp-str.eduface.ru/uploads/41300/41260/section/982246/95138/Programma_Proмышlennyi_dizain.pdf)
16. [http://schoolnumer1.narod.ru/klubi/club\\_disaner.pdf](http://schoolnumer1.narod.ru/klubi/club_disaner.pdf)
17. <https://www.maam.ru/detskijasad/uchebnaja-programa-osnovy-dizaina.html>
18. <https://infourok.ru/programma-osnovi-dizayna-kl-447489.html>

### **Список литературы для детей:**

- Волкотруб И. «Основы художественного конструирования»
- Холмянский Л. М. и Щипанов А. С. «Дизайн»
- Журналы «Идеальный дом», «Идеи вашего дома»
- Грожан Д.в. Справочник начинающего дизайнера.- М., 205.- 318 с.: ил.
- «Аппликация техника и искусство» издательство «Эксмо-пресс» 2016г.
- Петрова И.М. «Объемная аппликация» Санкт-Петербург «Детство-пресс»2015г.