


Відділ освіти Христинівської райдержадміністрації  
Районний методичний кабінет  
Христинівський районний будинок дитячої та юнацької творчості  
Христинівської районної ради  
Черкаської області

Затверджено:  
На засіданні ради РМК  
Протокол № 5 від  
«29» 08 2016р.  
Завдувача РМК

  
Т.С. Терещук

Погоджено:  
на засіданні методичної  
ради БДЮТ

Протокол № 3 від

«29» 08 2016р.

Директор БДЮТ

  
В.І.Рачинська

**Навчальна програма з позашкільної освіти  
науково - технічного напрямку  
гуртка  
«Орігамі»**

Керівник: Погребняк Ж.В.

м. Христинівка

## **Пояснювальна записка**

У всі часи було й залишається актуальним твердження, що найцінніше багатство нації – це її інтелектуальний потенціал. Одним з ефективних засобів розвитку інтелекту дітей є заняття орігамі, що в перекладі з японської мови означає «складання з паперу». Це старовинна техніка складання різноманітних фігур із квадрата паперу без застосування клею та ножиць. На відміну від інших видів традиційної японської культури (ікебана, бонсай, каліграфія, складання хоку та ін.) орігамі є не лише мистецтвом; воно містить у собі величезний творчий потенціал щодо використання його в різних галузях діяльності людини: конструюванні, архітектурі, дизайні, математиці, педагогіці, психології, медицині. Усе це виводить орігамі за межі екзотичного японського мистецтва та робить його цікавим і корисним для людей різних країн світу, незалежно від віку й роду занять.

### **Мета роботи гуртка та основні завдання**

*Мета* – створення умов для самореалізації дитини у творчості, втілювання у мистецькій роботі власних неповторних рис, своєї індивідуальності та формування компетентностей особистості в процесі вивчення орігамі.

*Основні завдання полягають у формуванні таких компетентностей:*

*пізнавальної:* оволодіння знаннями про папір, його виробництво, види, властивості, способи конструювання з паперу;

*практичної:* оволодіння способами та прийомами складання паперу, формування практичних умінь і навичок виготовлення моделей орігамі;

*творчої:* набуття досвіду власної творчої діяльності, емоційний, фізичний та інтелектуальний розвиток; задоволення потреб особистості у творчій самореалізації;

*соціальної:* виховання культури праці, національно-патріотичні почуття.

### **Структура програми та методичні рекомендації реалізації**

Програма гуртка розрахована для індивідуальної роботи з категорійними дітьми віком 11 – 12 років і розроблена спираючись на ті знання і вміння, якими повинні володіти цього вікового рівня, але з урахуванням їх потенційних можливостей.

Під час планування підібраний матеріал дає змогу поступово (від простого до складного) оволодіти знаннями і навичками складання фігур із паперу. Такий вид діяльності, як гурткова робота, збагачує враження дитини, викликає бажання творити своїми руками, виховує наполегливість, відповідальність, вміння доводити розпочату роботу до кінця.

Заняття гуртка технічної творчості направлені на розвиток логічного мислення дитини. Крім того, вже давно помічено, що орігамі навчає концентрувати увагу, поліпшує просторову уяву, розвиває дрібну моторику, впевненість в собі, творчі здібності і дослідницькі навички, стимулює розвиток пам'яті, навіть поліпшує почерк.

За свідченням учених-психологів, орігамі є потужним засобом розвитку інтелекту дитини, унікальність якого полягає в гармонійному поєднанні роботи правої та лівої півкуль мозку. Заняття орігамі розвивають пам'ять, просторову уяву, моторику пальців, точність рухів, вольові зусилля, вміння доводити справу до кінця, а також формують гнучке, евристичне мислення, естетичний смак. Існують численні докази того, що заняття орігамі зменшують рівень тривожності й підвищують упевненість у своїх силах, що дає змогу використовувати орігамі в арт-терапії.

Поєднуючи риси мистецтва й науково-технічної творчості, орігамі дає можливість встановити органічні зв'язки з іншими шкільними дисциплінами: мовою (розвиток усного мовлення при аналізі моделі, придумування казок орігамі), психологією, образотворчим мистецтвом (поняття про ритм, співставлення кольорів, основи композиції, формотворення), уроками трудового навчання, геометрією, кресленням тощо. Орігамі – це унікальний різновид інтелектуальної гри, яка сприяє гармонійному розвитку образної, логічної та емоційно-вольової сфери людини.

Дана програма складена відповідно до:

- Закону України «Про освіту» від 23.03.1996р. №100/96 – ВР;
- Закону України «Про позашкільну освіту» від 2 2.06.2000р. № 1841 – III;
- Положення про позашкільний навчальний заклад, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 16.04.2003р. № 238;
- Положення про порядок індивідуальної та групової роботи в позашкільних навчальних закладах, затвердженого наказом Міністерства освіти і науки України від 1.08.2004р. № 651.

Програма гуртка «Орігамі» адаптована до програм гуртка «Паперопластика» та гуртка «Оригамі», рекомендованих Міністерством освіти і науки України (Лист Міністерства освіти і науки України № 1/11-5303 від 18.07.2007 р.).

У програмі передбачено індивідуальну роботу згідно з Положенням про порядок організації індивідуальної та групової роботи в позашкільних навчальних закладах, яке затверджене наказом Міністерства освіти і науки України від 11.08.2004, №651.

## НАВЧАЛЬНО-ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН другий рік навчання

№	Теми	Кількість годин		
		теоретичних	практичних	усього
1.	Вступ	1	1	2
2.	Історія мистецтва орігамі. Види та властивості паперу.	1	1	2
3.	Підготовка до обласного конкурсу-виставки «Мистецтво орігамі».	1	11	12
4.	Атрибутика святкування Нового року в Японії. Базові форми «Трикутник», «Двері», «Будинок», «Повітряний змій». Виготовлення новорічних сувенірів і ялинкових прикрас.	2	12	14
5.	Виготовлення виставкових експонатів на конкурси «Космічні фантазії» та «Знай і люби свій край».	1	9	10
6.	Модульне орігамі	2	8	10
7.	Виготовлення моделей птахів і звірів у класичному та модульному орігамі.	2	18	20
8.	Підсумок	2	-	2
	Разом	<b>12</b>	<b>60</b>	<b>72</b>

### ЗМІСТ ПРОГРАМИ

#### 1. Вступ (2 год.)

*Теоретична частина.* Обговорення плану роботи гуртка. Правила техніки безпеки. Організаційні питання.

*Практична частина.* Демонстрація рухомих моделей («Ворона», «Жабка», «Катапульта») та ігри з ними.

#### 2. Історія мистецтва орігамі. Види та властивості паперу (2 год.)

*Теоретична частина.* Винахід паперу та перші вироби з нього. Традиційні та сучасні моделі з різних видів паперу.

Легенда про богиню Аматарасу та паперові фігурки. Демонстрація різних видів паперу, що відрізняється за фактурою (глянцевого, матового, тонкого, картону, вологостійкого, цупкого, м'якого) та моделей з нього.

*Практична частина.* Досліди з вивчення властивостей різних видів паперу: складання навпіл, зминання, розірвання, намокання паперу для друку,

кольорового паперу, кальки, картону, паперової серветки тощо. Складання простих фігур із кольорового паперу.

### **3. Підготовка до обласного конкурсу-виставки «Мистецтво орігамі»**

*Теоретична частина.* Ознайомлення з положенням про обласну виставку «Мистецтво орігамі».

*Практична частина.* Виготовлення виставкових експонатів відповідно до номінацій: просте орігамі, просте композиційне орігамі, модульне орігамі, сувеніри з елементами орігамі, ляльки орігамі, кусу дами.

### **4. Атрибутика святкування Нового року в Японії. Виготовлення Новорічних сувенірів та ялинкових прикрас (8 год)**

*Теоретична частина.* Святкування Нового Року в Японії. Традиційні листівки в техніці кірікомі-орігамі. Ялинкові прикраси, прості шапочки-маски.

*Практична частина.* Виготовлення із модулів моделей «Ялинка», «Дід Мороз», «Снігуронька». Кусудама «Північні квіти». Складання власних моделей-прикрас на ялинку.

### **5. Виготовлення виставкових експонатів на конкурси «Космічні фантазії» та «Знай і люби свій край».**

*Теоретична частина.* Обговорення та визначення моделей на конкурс.

*Практична частина.* Виготовлення виставкових експонатів.

### **6. Модульне орігамі (6 год)**

*Теоретична частина.* Визначення поняття «модуль».

Створення найпростіших проектів для модульних конструкцій. Вивчення типів модульних з'єднань.

*Практична частина.* Виготовлення модулів 3В-типу.

### **7. Виготовлення моделей птахів та звірів у класичному та модульному орігамі (18 год.)**

*Теоретична частина.* Поняття про прийом «вигнути назовні».

*Практична частина.* Виготовлення моделей птахів та звірів: жар птиця, смішарики, ослик, мавпочка. Виготовлення сюжетної композиції «У зоопарку».

### **8. Підсумок (2 год.)**

Підведення підсумків роботи за рік. Підготовка до проведення підсумкової виставки.

**ПРОГНОЗОВАНИЙ РЕЗУЛЬТАТ**

*Вихованці мають знати:*

- історію орігамі;
- історію винаходу паперу та його властивостей;
- міжнародні умовні знаки;
- базові форми орігамі;
- прийоми роботи в техніці класичного орігамі й сучасних техніках (модульне орігамі, кірікомі-орігамі, гофрування та ін.);
- японські свята, пов'язані з використанням орігамі.

*Вихованці мають вміти:*

- використовувати різні прийоми та техніки орігамі при виготовленні виробів із паперу;
- читати креслення (схеми) і виконувати за ними вироби різних ступенів складності;
- креслити схеми виробів;
- виготовляти предметно-декоративні сюжетно-тематичні аплікації та об'ємні композиції;
- виготовляти вироби з простих плоских та об'ємних модулів.

*У вихованців мають бути сформовані компетенції:*

пізнавальна – оволодіння знаннями про папір, його виробництво, види, властивості, способи конструювання з паперу;

практична – оволодіння способами та прийомами складання паперу, формування практичних умінь й навичок виготовлення моделей орігамі;

творча – набуття досвіду власної творчої діяльності, емоційний, фізичний та інтелектуальний розвиток;

соціальна – виховання культури праці, відповідальності за результати власної діяльності.