О="МБОУ ДО ""Свежий ветер""", CN="
Мурышова Светлана Владимировна,
директор", E=veter@edu.tgl.ru
00 e1 fc 71 5f c9 44 55 b0
2026-10-01 15:57:56

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
дополнительного образования
«Центр творчества «Свежий ветер»
городского округа Тольятти
445028, РФ, Самарская область, г. Тольятти,
ул. Революционная 72, тел.33-31-53.
email: veter@edu.tgl.ru; сайт: jveter.ru

Образовательная интегративная программа «АРТ-ресурсы: архитектура межпредметных знаний и творчества»



Разработчик:
Стегалина Людмила Анатольевна,
методист

Тольятти, 2026

Образовательная интегративная программа
«АРТ-ресурсы: архитектура межпредметных знаний и творчества»

Краткая аннотация

Концептуальная суть

Программа «АРТ-ресурсы: архитектура межпредметных знаний и творчества», интегрирующая предметное обучение и продуктивную творческую деятельность для формирования межпредметных компетенций и инновационного мышления обучающихся

Модель программы «АРТ-ресурсы: архитектура межпредметных знаний и творчества»

Модель представляет собой двухлетнюю программу, которая погружает детей в мир неизведанного, развивает умения придумывать новое, соединяя различные предметные области: ИЗО, ДПИ, театр, Лего-конструирование, хореографию, спорт.

Миссия программы

Превратить детей из «исполнителей заданий» в «изобретателей миров». Мы учим не просто рисовать или собирать конструктор, а соединять искусство, эмоции и технологии для создания чего-то принципиально нового.

Главный принцип: «Сначала придумай историю, потом построй мир для неё, затем оживи его».

Главный замысел

Научить детей мыслить, как изобретатели: видеть проблему, придумывать красивое решение и воплощать его в жизнь.

Программа построена так, чтобы педагогам было легко её вести, а детям - интересно участвовать. Дети не просто учатся рисовать или собирать Лего, делать необычное из обычного, придумывать танцевальные образы, импровизировать, но и воспитать поколение, для которого физическая выносливость является таким же естественным инструментом познания мира, как интеллект, доказывая на практике, что сильное тело – это ресурс для глубокого ума.

Пояснительная записка

1. Актуальность и проблематика

Современная система образования сталкивается с кризисом традиционного предметного обучения. Дети, воспитанные в цифровой среде клипового мышления, теряют способность к длительной концентрации на одной задаче (например, академическом рисунке или заучивании роли), если не видят немедленного практического применения результата. Одновременно педагоги, например, ИЗО и театральных дисциплин часто работают в изоляции друг от друга, используя устаревшие дидактические модели.

Создание программы «АРТ-ресурсы: архитектура межпредметных знаний и творчества» в рамках управленческого проекта «Творческая АРТ-

лаборатория» продиктовано необходимостью создания **интегративной образовательной среды**, где стираются границы между видами деятельности, а педагогический процесс трансформируется в совместное творческое исследование, объединяющее педагога и детей.

В рамках программы происходит интеграция образовательной и творческой деятельности, в результате которой традиционный педагогический процесс трансформируется в совместное исследовательское творчество педагога и обучающихся.

Такое стирание границ между обучением и творчеством позволяет преобразовать педагогический процесс в формат совместного творческого исследования, где педагог и ребенок выступают равноправными соавторами.

1.1. Тезариус

Алгоритм - пошаговая инструкция «Как превратить деятельность по развитию навыков и умений в творческий продукт проекта»

Стираются границы: Интеграция, Синтез, Слияние, Преодоление разрыва.

Виды деятельности: Образовательная и продуктивная деятельность, Предметное обучение и творчество.

Превращается: Трансформируется, Эволюционирует, Обретает форму, Перестраивается.

Совместное творческое исследование: Совместный поиск, Коллаборативная практика, Партнерское проектирование.

1.2. Нормативно-правовая база разработки

Программа разработана в соответствии со следующими документами:

- Федеральный закон № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Указ Президента РФ от 07.05.2024 № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».
- Постановление Правительства РФ от 31 октября 2018 г. № 1288 «Об организации проектной деятельности в Правительстве Российской Федерации» (с дополнениями и изменениями).
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
- Приказ Министерства просвещения РФ от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей».
- Государственная программа Самарской области «Развитие образования и повышение эффективности реализации молодежной политики в Самарской области» на 2015-2030 годы (утверждена постановлением Правительства Самарской области от 21.01.2015 №6 (с изменениями и дополнениями).
- Письмо министерства образования Самарской области от 10.07.2025

№ МО/1064-ТУ (с «Методическими рекомендациями по разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ

3. Отличительные особенности программы

Интегрированная образовательная программа «АРТ-ресурсы: архитектура межпредметных знаний и творчества» синтезирует искусство и спорт из «вспомогательных» предметов в основной язык описания реальности, позволяя детям осваивать предметные области через пространство и материальные объекты.

Отличительные особенности программы АРТ-ресурсы: архитектура межпредметных знаний и творчества» заключаются:

- в переходе от традиционного иллюстративного подхода к функциональной межпредметной интеграции;
- в том, что по каждому направлению привычные инструменты (например, кисть, сцена, мяч) используются не для оттачивания узких навыков, а как средство познания других дисциплин;
- отказ от «иллюстративности» в пользу «инструментальности».

В «АРТ-ресурсах» каждое направление учит видеть структуру:

- дети строят материальный объект (например из *LEGO)*;
- *ИЗО* учит строить композицию (каркас);
- *ДПИ* учит работать с паттернами (повторяющиеся элементы);
- *Театр* учит выстраивать драматургию (логику развития);
- *Танец* учит видеть структуру пространства, времени и биомеханики, структуру времени (ритм и алгоритмы), структуру композиции (нарратив и драматургия), структуру взаимодействия (Социометрия и химия);
- *Спорт* учит рассчитывать биомеханику (прочность конструкции).

4. Цели и задачи программы

Цель: Создание инновационной развивающей среды через интеграцию предметных областей, способствующей формированию новой педагогической позиции (наставник-фасилитатор) и раскрытию личностного потенциала обучающихся

Задачи:

Образовательные

- Формировать навыки межпредметного моделирования.
- Сформировать навыки «смысловой сборки»: создание единой истории из разрозненных данных.
- Сформировать навыки исследовательской деятельности.
- Освоить техники фасилитации (научить детей самостоятельно модерировать и фиксировать результаты командной работы).

Развивающие

- Развивать способности к интеграции данных из разных предметных областей.
- Развить пространственный интеллект: через создание макетов и арт-объектов научить мыслить объемами, траекториями и физическими

свойствами материалов.

- Сформировать навыки критического мышления, пространственного воображения и эмоционального интеллекта.
- Развить цифровую и проектную грамотность.
- Развить коммуникативные компетенции через публичные показы и защиту творческих мини -проектов.

Воспитательные

- Сформировать установку на поисковую активность обучающихся.
- Воспитать волевые качества: умение доводить начатое дело до конца.
- Воспитать умение слышать и уважать мнение других участников творческого процесса.
- Воспитать культуру сотрудничества и со-творчества.

Воспитать чувство личной ответственности за общий результат команды.

5. Целевая группа и адресат программы

5.1. Программа проекта рассчитана на 2 целевые группы:

- группы обучающихся в возрасте 7-11 лет формируются из числа обучающихся детских объединений ИЗО, ДПИ, театра, хореографии, художественной гимнастики, начального моделирования (ЛЕГО), объединения социально-гуманитарной направленности. Оптимальная численность – 12-15 человек для обеспечения индивидуального подхода при реализации сложных междисциплинарных задач.
- педагогические работники:
  - специалисты, непосредственно работающие с детьми: педагог дополнительного образования, педагог-организатор;
  - руководящие и методические работники: директор и его заместитель по УВР, методисты.

5.2. Разные проектные роли (субъект/объект):

Обучающиеся — это основная целевая группа (бенефициары). Они являются *объектом* воздействия: их знания, навыки и ценности должны измениться в ходе проекта. Основные благополучатели. Участники творческих лабораторий.

Ожидаемые результаты: Овладение межпредметными навыками.

Команда исполнителей (педагоги дополнительного образования) – это отдельная целевая группа (кадровый ресурс). Наставники команд.

Для детей 7–11 лет важно понимать роль каждого взрослого. Мы не просто педагоги, мы - сотрудники творческой лаборатории.

Роль педагогов в творческой лаборатории

Педагог ИЗО/ДПИ - Учит работать с цветом, композицией, материалами (глина, текстиль, дерево, краски). Создает «внешность творческого продукта». *Ключевой результат:* «Как это выглядит? Какие эмоции вызывает? Как сделать «продукт прочным, но красивым?»

Педагог Лего/Робототехники -Главный инженер. Учит строить каркасы, использовать моторы, шестеренки и датчики. Делает так, чтобы объекты двигались и светились.

Ключевой результат: «Как это работает? Почему оно падает? Как передать движение?»

Педагог Театра- Режиссёр эмоций. Учит работать с голосом, телом и воображением. Помогает придумать легенду (сюжет) для арт-объекта.

Ключевой результат: «Кто этот персонаж? Что он чувствует? Как заставить зрителя поверить в наш мир?»

Педагог по хореографии- Объясняет, как строить рисунок танца (точки, линии, диагонали), используя законы симметрии, векторы и координаты. Как рассчитать амплитуду прыжка или радиус вращения. Помогает найти внутренний метроном. Показывает, как через положение рук, наклон головы и динамику шага передать характер — от робости до агрессии.

Ключевой результат: «Как этот персонаж двигается? Где в теле живет эта эмоция (страх, радость, сомнение) и как она меняет центр тяжести? Как заставить зрителя считать этот сюжет через ритм, скорость и направление движения?

Педагог физкультурно-спортивной направленности- Объясняет, как работают рычаги тела, как распределяется нагрузка и как пульс, уровень кислорода и мышечное напряжение связаны с решением сложных задач. Показывает, как индивидуальные физические возможности складываются в общую эффективность (например, как передать импульс в «волну» или построить живую пирамиду).

Ключевой результат: Какое физическое состояние (взрывная сила, статическое напряжение или выносливость) нужно сейчас, чтобы мозг включился в работу? Как заставить тело работать как единый механизм, чтобы решить эту командную головоломку быстрее? Как превратить абстрактную формулу в безопасное, но требующее усилий физическое действие?»

Педагог социально-гуманитарной направленности- Наполняет физический и творческий труд детей историческим, культурным и социальным контекстом.

Ключевой результат: Отвечает на вопрос «Почему это важно?» и связывает создание арт-объекта с реальной жизнью человека и общества.

Ожидаемые результаты: Создание творческих продуктов: методических материалов. Презентация педагогических практик. Освоение технологии «АРТ-ресурсы».

5.3.Разные цели работы:

Для детей: развитие творческих способностей, получение знаний, социализация.

Для педагогов: освоение новых методик, повышение профессионального мастерства, профилактика выгорания, разработка методических материалов.

5.4.Разные показатели эффективности:

По группе «Обучающиеся»: количество участников, уровень знаний

(тесты), количество созданных творческих продуктов, портфолио.

По группе «Педагоги»: количество разработанных методических продуктов, кейсов, уровень удовлетворенности (анкеты), уровень презентабельности педагогических практик.

5.5. Управленческий проект предполагает работу смешанных целевых групп *(педагог + обучающиеся),* где педагоги выступают в роли тьюторов, наставников, а обучающиеся- в роли разработчиков продукта.

6. Сроки реализации и регламент проведения мероприятий проекта

Срок реализации УП: 2 учебных года (2026-2027;2027-2028гг).

Управленческий проект осуществляется в 4 этапа в соответствии с отчетными периодами (ежегодно сентябрь-ноябрь; декабрь –май)

Регламент проектных мероприятий:

1 ,3 этап- 1 образовательно-творческое мероприятие

2,4 этап –по 2 образовательно-творческих мероприятия.

7. Ожидаемые результаты программы

Для обучающихся:

- Освоение принципов синтеза знаний.
- Сформированы навыки исследовательской деятельности.
- Развитие цифровой и проектной грамотности.
- Развитие дивергентного мышления.
- Повышение когнитивной гибкости.
- Воспитание культуры интеллектуального сотрудничества, дополнения друг друга.
- Сформировано мышление как изобретателей, а не как просто учеников.
- Сформировано умение работать в команде, управлять собой: научатся выступать перед детско-взрослым сообществом.

Ожидаемые результаты для педагогов (общие для всех направленностей)

1. Переход от роли «контролера» к роли «наставника».

Педагог перестает быть единственным источником правильных ответов. Он становится модератором: задает направление, помогает найти информацию и объединяет усилия детей. Главная победа - когда группа работает сама, а педагог лишь направляет процесс.

2. Умение «переводить» с языка одного предмета на другой.

Педагоги научатся связывать предметные области.

3. Умение работать без жесткого сценария.

Педагог получает право на импровизацию. Если дети в процессе проекта ушли в интересную, но незапланированную тему, педагог умеет поддержать этот интерес, а не возвращать их «в рамки плана.

4. Навык управления творческой группой детей.

Педагог научится организовывать работу, где дети с разными талантами не конфликтуют, а дополняют друг друга. Он сможет направлять энергию команды в общее дело.

5. Профессиональная уверенность и защита от выгорания.

Когда педагог видит горящие глаза детей и реальный, осязаемый результат их труда (спектакль, арт-объект, работающий механизм), это дает мощный прилив сил. Работа перестает быть набором рутинных отчетов и превращается в созидание.

6. Единый язык общения с коллегами.

Педагоги разных предметных областей начинают понимать друг друга. У них появляется общая цель и общая логика работы, так как все видят общую архитектуру проекта.

Педагог научится создавать среду, где дети хотят учиться сами, а работа педагога превращается из «оказания образовательных услуг» в совместное творчество и решение интересных задач.

8. Ключевые итоги программы

Внедрение интегрированной программы «АРТ-ресурсы: архитектура межпредметных знаний и творчества» в рамках управленческого проекта «Творческая АРТ-лаборатория» позволяет констатировать успешную апробацию модели функциональной межпредметной интеграции.

В ходе осуществления программы подтверждается гипотеза о том, что стирание границ между предметным обучением и творчеством:

- повышает мотивацию к обучению и познавательную активность;
- повышает уровень метапредметных компетенций. У обучающихся формируются навыки системного мышления, умение работать в командах, где ценится вклад каждого;
- повышает гибкость мышления (креативность);
- повышает эмоциональный интеллект и снижает уровень учебного стресса;
- повышает уверенность в себе, ребенок перестает быть пассивным потребителем знаний и становится соавтором проекта;
- повышает качество коммуникации и навыки сотрудничества. Совместное создание арт-объектов учит детей слышать друг друга, договариваться и находить компромиссы между разными точками зрения.
- повышает профессиональную эффективность педагогов;
- повышает качество образовательной среды, превращая образовательное учреждение/группу/объединение из места оказания услуг в живое пространство со-творчества.

Таким образом, доказала свою эффективность в части формирования метапредметных результатов.

Созданный в программе «АРТ-ресурсы: архитектура межпредметных знаний и творчества» алгоритм «От проблемы к межпредметному продукту» может быть адаптирован для любой предметной области.

Дальнейшее развитие программы видится:

- В создании цифровой копилки (базы) творческих идей и учебных занятий. Там мы будем собирать готовые сценарии творческих

мероприятий, конспекты занятий, методические разработки и рекомендации, чтобы каждый педагог мог использовать данный материал в образовательно-воспитательном процессе.

- В создании цифрового пространства для обмена опытом.

Это будет единое пространство, где педагоги смогут делиться своими наработками, фотографиями детских работ и получать консультации от коллег.