

Прикоснись к истории – традиционные народные художественные промыслы России – цифровая доступность

расширение возможностей представления русской культуры и креативных индустрий за рубежом

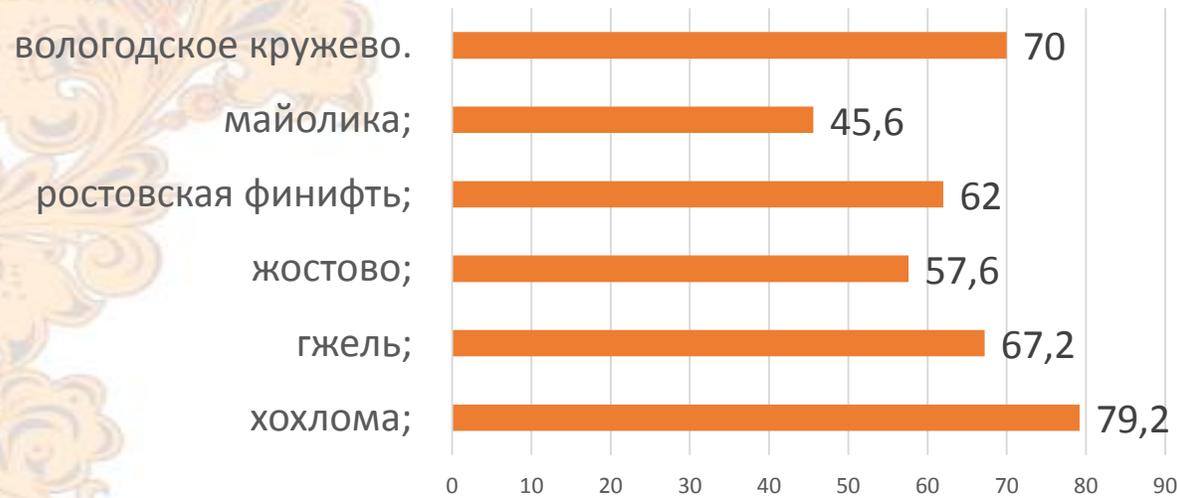
Цели проекта

- Продвижение **ценностей национальной русской культуры**
- Формирование познавательного интереса и обеспечение доступа к информации, истории и развитию навыков работы с **традиционными народными художественными промыслами** России с использованием **современных информационных технологий** среди школьников, их родителей и педагогов, проживающих за рубежом.

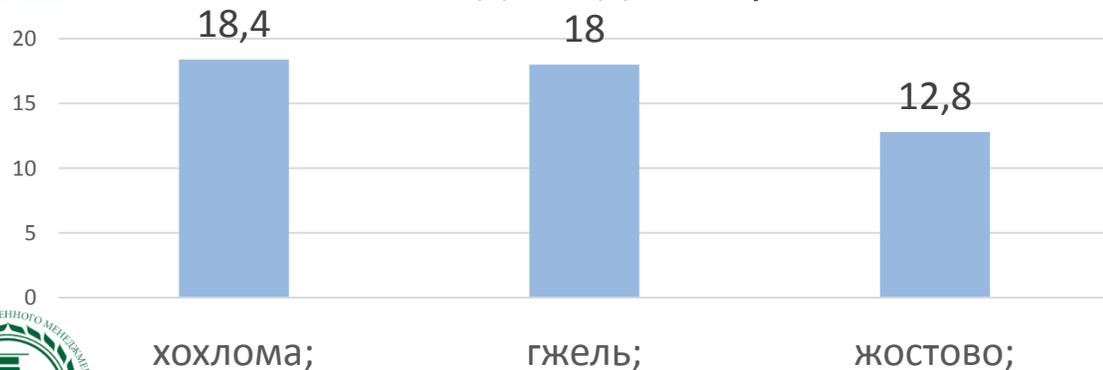


Результаты опроса

Знакомы ли Вы с такими народными художественными промыслами как:



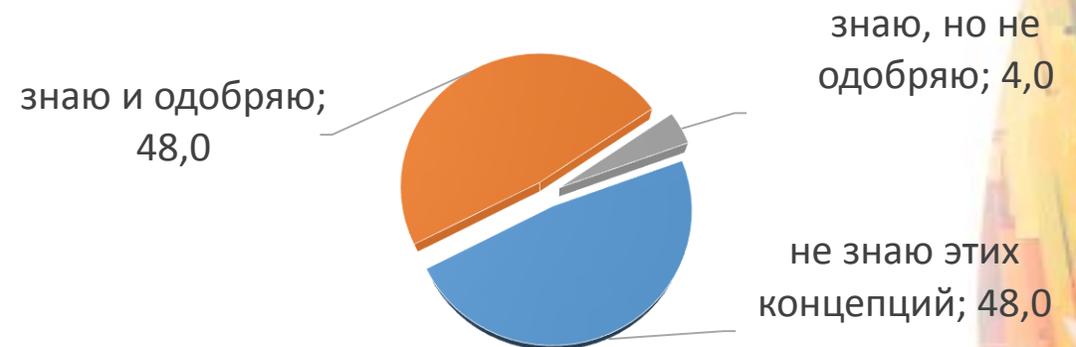
Знаете ли Вы где Родина промыслов



Приобретаете ли Вы изделия народных художественных промыслов



Как Вы относитесь к новым концепциям народных художественных промыслов



Ожидаемые результаты

- ✓ разработан **доступный и открытый интернет ресурс (crafrussia.com)**, отражающий историю, особенности, места бытования традиционных НХП России и обеспечивающий активное удаленное взаимодействие мастеров народных промыслов с педагогами и учащимися, проживающими за рубежом;
- ✓ на примере 3 народных художественных промыслов России (**гжель, хохлома и жостово**) разработаны **образовательные мультимедийные ресурсы** для 2 возрастных групп детей и преподавателей;
- ✓ разработан и размещен в открытом доступе информационно-методический материал для преподавателей;
- ✓ **более 3000 детей и 110 преподавателей русских школ за рубежом** в странах Германии, Венгрии, Республике Кипр, Белоруссии, Казахстана и других странах получили доступ и приняли участие в видеоуроках в период реализации проекта и повысили свою цифровую грамотность;
- ✓ проведен **Фестиваль народных художественных промыслов** в цифровом мире в Германии (Берлин) 16-17 ноября 2019 г.



Интерактив для детей: раскраска и режим создания 3D модели

Для детей младшего школьного возраста

В приложении представлено 3 направления народных промыслов по 5 интерактивных заданий (раскраски) для каждого.

1 этап. Выбирается черно-белый контурный узор.

2 этап. Раскраска. В инструментах появляется палитра. Опираясь на пример надо раскрасить контурный рисунок.

3 этап. После раскраски рисунок сохраняется в личном кабинете.

Для детей старшего школьного возраста

В приложении представлены 3 направления народных промыслов по 5 элементов в каждом (режим создания 3D модели).

В мастерской появляется возможность выбрать 3D модель. Нанести текстуру.

Для дальнейшего использования в других 3D пакетах, видеороликах, возможности печати на 3D принтере или для создания изделия в технике паперкрафт.



Участники и партнеры проекта

- Академия Пастухова (Ярославль);
- Креативное агентство «Make It Big Studio» (Москва);
- Креативное пространство Art.City.People (Берлин);
- Предприятия народных художественных промыслов России;
- Российский дом науки и культуры в Германии, Венгрии;
- русские школы и творческие мастерские в Германии, Венгрии, Республике Кипр, Белоруссии, Казахстане.

Период реализации проекта

III и IV кварталы 2019 года

ФГБОУ ДПО «Государственная академия имени Н.П. Пастухова»

www.garm.ru, 8 (485) 230 35 83

