

Областное государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Новооскольская средняя общеобразовательная школа
с углубленным изучением отдельных предметов»
Белгородской области

<p>«Рассмотрено» Заместитель директора ОГБОУ «Новооскольская СОШ С УИОП» Белгородской обл. _____ Е.А. Шабалина «28» августа 2022 г.</p>	<p>«Утверждаю» Директор ОГБОУ «Новооскольская СОШ С УИОП» Белгородской обл. _____ О.М. Понедельченко Приказ № 91 «28» августа 2022 г.</p>
--	--

**Календарно-тематическое планирование
на 2022-2023 уч. год**

Учебное занятие Искусство дизайна

Количество часов:

в неделю 6

в год 231

Класс (параллель классов) 3-7

Педагог дополнительного образования Светашова Ирина Андреевна

Рабочая программа (на основании которой разработано календарно-тематическое планирование): данная рабочая программа разработана на основании общеразвивающей образовательной программы: «Профильное развитие по направлению дизайн-инжиниринг» Автор: Дуплякина А.В; Пенькова А.Е.; Худасова О.Г., рассмотрена на заседании НОЦ «Инжиниринговая школа НИУ «БелГУ», протокол №2 от 08 августа 2018 года.

Пояснительная записка

Программа курса составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования.

Образовательная программа дополнительного образования детей «Искусство дизайна» модифицирована на основе общеразвивающей образовательной программы: «Профильное развитие по направлению дизайн-инжиниринг» Автор: Дуплякина А.В.; Пенькова А.Е.; Худасова О.Г., рассмотрена на заседании НОЦ «Инжиниринговая школа НИУ «БелГУ», протокол №2 от 08 августа 2018 года.

1. Общая характеристика курса

Программа дополнительного образования «Искусство дизайна» направлена на развитие творческих способностей у детей, эмоциональное обогащение личности, на расширение знаний учащихся в образовательной области, сформировать у учащихся дизайнерскую культуру при разработке различных графических объектов, повысить компьютерную грамотность учащихся.

Данная программа уникальна тем, что не имеет аналогов среди учебных заведений Новооскольского городского округа, предмет необходим для профессиональной ориентации учащихся, для более осознанного выбора будущей профессии.

Цель программы: формирование у школьников особого стиля мышления, для которого характерно понимание дизайнерского проектирования как творческого процесса, направленного на преобразование окружающей среды, понимание основных критериев гармонической вещи, чувства стиля, эстетическое отношение к миру вещей (т.е. дизайнерское мышление), развитие познавательных процессов, учащихся (образного и ассоциативного мышления, восприятия, зрительно-образной памяти, внимания, воображения), эмоционально-эстетического восприятия, преобразующего творческого отношения к окружающей предметно-пространственной среде.

Задачи: выделить новую универсальную область (графический дизайн), которая предполагает новый способ формирования и интеграции традиционных дисциплин и дает представления о современном искусстве и материальной культуре; изображать отдельные предметы и геометрические тела, строить несложные чертежи; познакомить с историей возникновения и развития дизайна за рубежом и в России; познакомить с основными методами художественного проектирования; повысить графическую грамотность учащихся, способствовать формированию у них творческого мышления и пространственных представлений, творческого воображения, эстетического восприятия и вкуса, художественно-конструктивных способностей; сформировать определенные

умения и навыки в художественном конструировании (составление рисунков, эскизов, чертежей - проектов и т.п.)

Психолого-педагогические принципы:

В основу программы внеурочной деятельности «Искусство дизайна» положены следующие принципы:

- строить педагогический процесс согласно возрастным и индивидуальным особенностям учащихся;
- знать зоны ближайшего развития, определяющие возможности учащихся, опираться на них при организации воспитательных отношений;
- направлять педагогический процесс на развитие самовоспитания, самообразования, самообучения учащихся.

Организация процесса обучения:

Учебный курс 3-7 классов рассчитан на 6 часов в неделю, 231 час в год. Возраст обучающихся 9-14 лет.

Место проведения:

Занятия проводятся в компьютерном классе.

Форма занятий:

Теоретические занятия, практические занятия.

Педагогические технологии:

Для реализации познавательной и творческой активности школьника в учебном процессе используются современные образовательные технологии, дающие возможность повышать качество образования, более эффективно использовать учебное время. В школе представлен широкий спектр образовательных педагогических технологий, которые применяются в учебном процессе. Инновационные педагогические технологии взаимосвязаны, взаимообусловлены и составляют определенную дидактическую систему, направленную на воспитание таких ценностей как открытость, честность, доброжелательность, сопереживание, взаимопомощь и обеспечивающую образовательные потребности каждого ученика в соответствии с его индивидуальными особенностями.

Методы обучения:

Программа предусматривает: изучение истории дизайна, основных направлений и стилей дизайна, современные направления графического дизайна, цветоведение, практические работы в графическом редакторе GIMP и стационарных программах компьютера (текстовый редактор Word, графический редактор Paint, программа PowerPoint «Презентация»).

Истории дизайна - наука о становлении и развитии проектно-художественной деятельности - дизайна.

Задачи: Обучающие: (углубление эстетического познания; знакомство учащихся с историей и видами дизайна). Развивающие: (развитие композиционного мышления, художественного вкуса; развитие творческого воображения; развитие интереса к предмету). Воспитательные: (воспитание собранности, аккуратности; воспитание умения планировать свою работу; воспитание бережного отношения к своему здоровью).

Графический дизайн - процесс визуального общения и решения проблем с использованием типографики, фотографии и иллюстрации.

Задачи: научить детей создавать фирменный стиль, логотипы, создавать полиграфическую продукцию (брошюры, листовки, буклеты, визитки, бланки, конверты, календари и другое), изготавливать сувенирную продукцию, разрабатывать графический дизайн баннеров.

Цветоведение - психология восприятия цвета - способность человека воспринимать, идентифицировать и называть цвета.

Задачи: высвободить индивидуальные творческие способности ученика в области цвета; вооружить ученика знаниями, умениями и навыками на основе усвоения теории цвета.

Решение этих задач невозможно без развития у детей цвето- и тоночувствительности восприятия, вариативности мышления, креативности, богатой ассоциативной памяти, объемно-пространственного мышления. Необходимо решать и воспитательные задачи - прививать детям уважение к труду, ответственность за выполнение работы, развивать самостоятельность, творческую активность. Всё это способствует развитию эстетического вкуса, чувства цветовой гармонии, формированию общей культуры учеников.

Графический редактор GIMP - мощный и многоцелевой графический редактор.

Задачи: научить детей делать фотографии более сочными, точнее передающими настроение; убирать с фотоснимков лишние элементы; создавать коллажи и плакаты, выполнять графические задания различной сложности.

Стационарные программы компьютера (текстовый редактор Word, графический редактор Paint, программа «Презентация») - программы предназначенные для создания и редактирования документов на компьютере. В приложении Word можно создавать правильно и красиво оформленный текст, используя в качестве дополнения или фона красочные фотографии и иллюстрации. PowerPoint («презентация») представляет собой мощную программу, предназначенную для создания

оригинальных презентаций. Paint - многофункциональный, но в то же время довольно простой в использовании растровый графический редактор.

Задачи: развитие навыков работы в программах, для выполнения простейших оформительских действий.

Формы работы:

1. Индивидуальная форма работы. Ориентирующая ученика на самостоятельное выполнение учебного задания на уровне его возможностей. Широко используется в ходе программированного или компьютерного обучения. Индивидуализация в обучении означает поддержку и стимулирование развития в ученике того, что составляет его уникальность и неповторимость, поскольку вытекает из внутренне-интенциональной направленности, формируя потенциал личности. Эта форма лежит в основе личностного ориентированного подхода к воспитанию и обучению учащихся. Предусматривает: помощь каждому ученику в осознании собственных потребностей и интересов, необходимости их развития; создание благоприятных условий для развития личности; настройки школьника на индивидуальное творчество.

2. Фронтально-коллективная работа. Заключается в постановке учителем перед классом проблемных вопросов или познавательных задач, в соответствующей разработке которых участвуют все ученики. Обсуждают разные варианты решения. В этих условиях задачей учителя остается направление учебно-познавательной коллективной деятельности учащихся. Нередко здесь имеют место коллективные творческие дела (например, подготовка и проведение урока по форме пресс-конференции).

3. Групповая работа. Предполагает совместное планирование учебной деятельности, выбор методов и средств ее осуществления. Среди ее форм различают: бригадную, звеньевую, парную.

1) Бригадная форма имеет две разновидности организации учебной работы:

- Кооперативно-групповой (каждая группа выполняет свое задание, которое является одной из составляющих общего);

- Дифференцированно-групповой (задания распределяются между учениками с различными учебными возможностями зависимости от сложности их выполнения).

2) Звеньевая форма. Как и в бригадной форме, класс делится на группы по 4-6 человек. Считается целесообразным включение в них учеников с разными учебными возможностями. Они работают по единым задачам, закрепляя или анализируя учебный материал или применяя его на практике.

3) Парная работа зачастую предусматривает помощь сильного ученика слабому. Пары бывают постоянными или переменными в зависимости от особенностей учебных задач. Часто работа в паре предполагает взаимное обучение и взаимоконтроль.

2. Описание места курса в учебном плане.

Программа рассчитана на 1 год, на 231 час. Количество учебных часов в неделю – 6 часов.

3. Описание ценностных ориентиров содержания курса.

Истина - это адекватная информация об объекте, получаемая посредством его чувственного или интеллектуального постижения либо сообщения о нем и характеризующаяся с точки зрения ее достоверности.

Ценность - важность, значимость, польза, полезность чего-либо. Внешне ценность выступает как свойство предмета или явления. Однако значимость и полезность присущи им не от природы, не просто в силу внутренней структуры объекта самого по себе, а являются субъективными оценками конкретных свойств, которые вовлечены в сферу общественного бытия человека, человек в них заинтересован или испытывает потребность. Система ценностей играет роль повседневных ориентиров в предметной и социальной действительности человека, обозначений его различных практических отношений к окружающим предметам и явлениям.

Труд - целесообразная, сознательная деятельность человека, направленная на удовлетворение потребностей индивида и общества.

Творчество - процесс деятельности, создающий качественно новые материалы и духовные ценности или итог создания объективно нового.

Свобода - состояние субъекта, в котором он является определяющей причиной своих действий, то есть они не обусловлены непосредственно иными факторами, в том числе природными, социальными, межличностно-коммуникативными и индивидуально-родовыми.

Гражданственность - нравственная позиция, выражающаяся в чувстве долга и ответственности человека перед гражданским коллективом, к которому он принадлежит: государство, семья, церковь, профессиональная или иная общность, в готовности отстаивать и защищать от всяких посягательств её права и интересы.

Патриотизм - нравственный и политический принцип, социальное чувство, содержанием которого является любовь к Родине и готовность пожертвовать своими интересами ради неё.

Искусство - образное осмысление действительности; процесс или итог выражения внутреннего или внешнего (по отношению к творцу) мира в художественном образе; творчество, направленное таким образом, что оно отражает интересующее не только самого автора, но и других людей.

4. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Искусство дизайна»

Обучающийся, освоивший программу должен знать: технику безопасности; основные виды дизайна; основы изображения объемных предметов, цветоведение; основные правила построения чертежа; основные направления в дизайне; основы цветоведения и принципы формообразования, композиции; основы проектирования изделий; правила и законы композиции применительно к конкретному направлению искусства дизайна.

Обучающийся, освоивший программу должен уметь: изображать объемные предметы на плоскости; составлять конструировать цветовые композиции на плоскости и в объеме; проектировать новые изделия несложной формы с использованием компьютерных технологий; конструировать несложные объекты по собственному замыслу. Уметь работать в графическом редакторе GIMP, текстовом редакторе Word, графическом редакторе Paint, программе PowerPoint «Презентация».

Обучающийся, освоивший программу должен владеть следующими навыками: самостоятельной работы, самоорганизации и организации выполнения поручений, основными приемами организации пространства в композиции дизайна, основными навыками конструирования, проектирования и макетирования, навыками работы в коллективе и в группах, осуществлять приемы проектной работы на выбранную тему, работы на компьютере в различных программах.

Календарно-тематическое планирование

3-7 класс (231 час)

№ п/п	Тема занятия	Кол- во часов	Дата	
			План.	Факт.
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Входной контроль. Понятие дизайн.	3	01.09.2022	
2	История графического дизайна в России и за рубежом. Понятие и становление графического дизайна.	3	06.09.2022	
3	История дизайна. Зарождение дизайна: проблема «точки отсчета». Принципы исторического (эволюционного) изучения дизайна.	3	08.09.2022	
4	Проблема возникновения дизайна как самостоятельной художественно-проектной практики.	3	13.09.2022	
5	Передовая инженерия и проблема «века машин».	3	15.09.2022	
6	Модерн-первый «тотальный стиль».	3	20.09.2022	
7	Искусство авангарда начала XX века- лаборатория дизайнерской формы.	3	22.09.2022	
8	Баухауз- первая школа профессионального дизайна.	3	27.09.2022	
9	Текстовый редактор Word (его возможности).	3	29.09.2022	
10	Текстовый редактор Word (практическая работа).	3	04.10.2022	
11	Графический редактор Paint (его возможности).	3	06.10.2022	
12	Графический редактор Paint (практическая работа).	3	11.10.2022	
13	Программа PowerPoint «Презентация» (ее возможности).	3	13.10.2022	
14	Программа PowerPoint «Презентация» (практическая работа).	3	18.10.2022	
15	Цветоведение и колористика. Теплые и холодные цвета. Сочетание цветов. Цветовой круг Иттена. Схемы сочетания цветов по цветовому кругу Иттена. Сочетание отдельных цветов.	3	20.10.2022	
16	Обзор графического редактора GIMP. Возможности графического редактора.	3	25.10.2022	
17	Работа с графическим редактором GIMP.	3	27.10.2022	
18	Ознакомление с интерфейсом программы.	3	01.11.2022	
19	Создание фона, изменение цвета, анимация	3	03.11.2022	
20	цвета в графическом редакторе GIMP.	3	08.11.2022	
21	Графическая зарисовка зданий города в	3	10.11.2022	
22	графическом редакторе GIMP.	3	15.11.2022	
23	Работа со слоями в графическом редакторе	3	17.11.2022	
24	GIMP.	3	22.11.2022	
25	Работа с фото в графическом редакторе GIMP.	3	24.11.2022	

26		3	29.11.2022	
27	Вставка картинки в текст в графическом редакторе GIMP.	3	01.12.2022	
28		3	06.12.2022	
29	3D текст в GIMP - создаём объёмную дату 2022 года.	3	08.12.2022	
30		3	13.12.2022	
31	Создаём простой ледяной текст в графическом редакторе GIMP.	3	15.12.2022	
32		3	20.12.2022	
33	Зарисовка новогодней открытки в графическом редакторе GIMP. Промежуточный контроль.	3	22.12.2022	
34		3	27.12.2022	
35	Создание фона для обоев на рабочий стол в графическом редакторе GIMP.	3	29.12.2022	
36		3	03.01.2023	
37	Декоративная стилизация изображения в графическом редакторе GIMP.	3	05.01.2023	
38		3	10.01.2023	
39	Создание светящегося текста, картинка в нескольких кадрах, эффект свечения в графическом редакторе GIMP.	3	12.01.2023	
40		3	17.01.2023	
41	Рисунок птицы в графическом редакторе GIMP.	3	19.01.2023	
42		3	24.01.2023	
43	Рисунок машины в графическом редакторе GIMP.	3	26.01.2023	
44		3	31.01.2023	
45	Как нарисовать дерево в графическом редакторе GIMP.	3	02.02.2023	
46		3	07.02.2023	
47	Создание мыльных пузырей в графическом редакторе GIMP.	3	09.02.2023	
48		3	14.02.2023	
49	Рисунок дракона в графическом редакторе GIMP.	3	16.02.2023	
50		3	21.02.2023	
51	Создание объёмного эффекта изображения «Объятия письма».	3	23.02.2023	
52		3	28.02.2023	
53	Создание открытки к Международному женскому дню - 8 марта, в графическом редакторе GIMP.	3	02.03.2023	
54		3	07.03.2023	
55	Добавление жизни в фотографию в графическом редакторе GIMP.	3	09.03.2023	
56		3	14.03.2023	
57	Эффект дыма (дымки) над водой в графическом редакторе GIMP.	3	16.03.2023	
58		3	21.03.2023	
59	Объёмный текст из воды с брызгами в графическом редакторе GIMP.	3	23.03.2023	
60		3	28.03.2023	
61	Анимация в графическом редакторе GIMP - «Вращающаяся планета на руках».	3	30.03.2023	
62		3	04.04.2023	
63	Создание текста из мультфильма «Ну, погоди!».	3	06.04.2023	
64		3	11.04.2023	
65	Портрет в стиле поп-арт в графическом редакторе GIMP.	3	13.04.2023	
66		3	18.04.2023	
67	Создание журнала в графическом редакторе GIMP.	3	20.04.2023	
68		3	25.04.2023	
69	Длинная тень у текста в графическом редакторе GIMP в стиле Material Design.	3	27.04.2023	
70		3	02.05.2023	
71	«Пишущий карандаш» - анимация текста в графическом редакторе GIMP.	3	04.05.2023	
72		3	09.05.2023	
73	Мини-плакат к празднику «Последнего звонка» в графическом редакторе GIMP.	3	11.05.2023	
74		3	16.05.2023	

75	Итоговый контроль. Проект: Разработка и графическая зарисовка: дома, магазина, театра, музея или др.	3	18.05.2023	
76		3	23.05.2023	
77		3	26.05.2023	
78	Защита проекта.	3	30.05.2023	

Список литературы:

1. Барбер Б. Рисуем фигуру человека : пер. с англ. Т. Платоновой. – М.: Эксмо, 2012.
2. Богданов С. Справочник по рисованию : Материалы. Приёмы. Техники. – Минск.: Харвест, 2011.
3. Жданова Н.С. Перспектива : Учеб.пособие для учреждений сред. проф. образования. – М.: ВЛАДОС, [печ.2014].
4. Кулебакин Г.И., Кильпе Т.Л. Рисунок и основы композиции [Электронный ресурс] Учеб. Для ПТУ. – 4-е изд., перераб. и доп. – М. :Высш. шк., 1994.
5. Ли Н.Г. Рисунок : Основы учебного академического рисунка : Учебник. – М.: Эксмо, 2015.
6. Лучшие уроки : Основы рисования : пер. с англ. А. Степановой. – М.: АСТ, 2015.
7. Перспектива и композиция в примерах: шаг за шагом : пер. с англ. – М.: АСТ, Астрель, 2006.
8. Сенин В., Коваль О. Школа рисунка карандашом. Натюрморт. Пейзажи. Портрет [Электронный ресурс] . –Харьков, Белгород,2007.
9. Школа изобразительного искусства: Вып. 5: Учеб.-метод. пособие / Российская Акад. Художеств. – 3-е изд., испр. и доп. – М.: Изобраз. Искусство, 1994.
10. Школа изобразительного искусства: Вып. 2. – 3-е изд., испр. и доп. / А.Н. Буйнов, Е.М. Елизарова, Б.В. Иогансон и др. – М.: Изобраз. искусство, 1988.
- №2003 «Преподавание черчения и изобразительного искусства». – М. : просвещение, 1985.
- 11.Гнедич П. История искусств. Зодчество. Живопись. Ваяние. От древнего Египта до Средневековой Европы./ Пред.и ком. Н.В. Геташвили. – М.: ОЛМА, 2015.
- 12.Гнедич П. История искусств. Зодчество. Живопись. Ваяние. Эпоха Возрождения мировые шедевры. /Пред.и ком. Н.В. Геташвили. – М.: ОЛМА, 2015.
- 13.Данилов Л. Моя первая книга об искусстве. – М.: ОЛМА Медиа Групп 2013
14. Калашников В. Историческая картинка : Энциклопедия для детей. – М.: Белый город, 2003.
- 15.Лосева Н.М., Сидорова Н.А. Искусство Энтурии и древней Италии. Очерки. – М.: Искусство, 1988.
- 16.Любимов Л. Искусство Древней Руси: Кн. для чтения. – М.: Просвещение, 1981.