

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 8 имени Героя Советского Союза А.Ф.Щербакова»**

Принята
на заседании педагогического совета
Протокол от 31.08.2023 г. № 1

Утверждена и введена в действие
приказом директора
МБОУ «Средняя школа № 8»
от 31.08.2023 г. № 69 о/д

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
кружка «Графический дизайн»
для обучающихся 6 класса
общеинтеллектуальное направление
на 2023-2024 учебный год
в рамках организации внеурочной деятельности
по реализации ФГОС

Руководитель: Плющенко Василий Анатольевич
первая квалификационная категория

г. Рославль
2023

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Мой первый код» для 3 класса составлена на основе:

1. Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273 ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями, внесенными Федеральными законами);
2. Письма Министерства образования и науки РФ от 12 мая 2011г. №03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
3. Письма Минобрнауки России от 14.12.2015 N 09-3564 "О внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ" (вместе с "Методическими рекомендациями по организации внеурочной деятельности и реализации дополнительных общеобразовательных программ")
4. **Программа внеурочной деятельности разработана на основе авторской программы** Цветковой М.С., Богомоловой О. Б. Информатика. Математика. Программы внеурочной деятельности для начальной и основной школы: 3-6 классы. - М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014
5. Учебного плана МБОУ «Средняя школа № 8» г Рославля на 2023 - 2024 учебный год

Актуальность:

Программа внеурочной деятельности по курсу «Графический дизайн» направлена на реализацию личностно – ориентированного учебного процесса, чтобы ученик смог оценить свой потенциал и познакомиться с разными видами и направлениями в области дизайна: промышленный дизайн, графический дизайн, дизайн интерьеров, арт–дизайн, дизайн среды и ландшафтный дизайн, визаж, дизайн одежды и обуви.

Содержание курса «Графический дизайн» базируется на знаниях и умениях, полученных на занятиях по изобразительному искусству и информатике в школе. Данный курс является расширением и углублением имеющихся знаний по графике. Курс строится по принципам непрерывности художественного образования, наглядности, системности и последовательности обучения, единства теории и практики. Программа направлена на развитие художественно – творческой деятельности и креатива учащихся в области современного дизайна. Курс «Графический дизайн» несет пропедевтическую и профориентационную направленность по отношению к профильному образованию. Областью изучения данного курса является «язык» и специфика графического дизайна. В содержании курса сделан акцент на художественное восприятие, на развитие воображения, фантазии и мышления при разработке и выполнении графических работ.

Цель изучения курса:

- Основным результатом обучения является достижение базовых графических знаний и умений учащегося.

Основными **задачами** курса обучения графическому дизайну можно считать следующие:

- развитие интереса учащихся к изучению графических дисциплин;
- изучение фундаментальных основ современной графики;
- формирование самостоятельности и творческого подхода к решению задач с помощью современных средств и технологий
- формирование дизайнерских способностей;
- приобретение навыков работы с современным программным обеспечением.
- Воспитание ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности
- Владение современными ИКТ как элементами общей культуры человека

Предлагаемый курс позволит школьникам выстроить личностную образовательную траекторию, определив, насколько не

Методы обучения:

- учет индивидуальных особенностей и потребностей учащихся
- лично-но – деятельный подход
- проблемно – поисковый метод
- метод сотрудничества
- метод проектов
- метод наглядности.

Виды и формы проведения занятий:

- внеурочные (посещение выставки дизайна, знакомство с работой рекламного агентства и полиграфпроизводства).
- урочные (лекции с моделированием учебных ситуаций, круглый стол).
- практикум по разработке эскизов, творческих работ и мини–проекта

Критерии оценки и формы контроля:

В процессе обучения использовать промежуточный и итоговый контроль: промежуточный контроль – наблюдение активности на занятиях, и дискуссиях круглого стола на тему «Многообразие профессий в области дизайна».

Итоговый контроль заключается в индивидуальной или групповой разработке и защите графического мини–проекта на тему «Фирменный стиль для моей будущей компании», состоящего из логотипа, фирменного значка и слогана.

Данный курс могут преподавать как отдельно, так и совместно учителя черчения, информатики, технологии.

Ожидаемые результаты:

Освоение детьми программы «Графический дизайн», достижение комплекса результатов в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта.

В сфере **личностных универсальных учебных действий** у учащихся будут сформированы:

- осуществлять констатирующий и предвосхищающий контроль по результату и способу действия, актуальный контроль на уровне произвольного внимания;
- самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в исполнение действия, как по ходу его реализации, так и в конце действия;
- пользоваться средствами выразительности языка декоративно – прикладного искусства, художественного конструирования в собственной художественно – творческой деятельности;
- осуществлять поиск информации с использованием литературы и средств массовой информации, ИКТ технологий;
- отбирать и выстраивать оптимальную технологическую последовательность реализации собственного или предложенного замысла.

В сфере **регулятивных универсальных учебных действий** учащиеся научатся:

- ставить учебные задачи, планировать выполнение работы;
- учиться мобилизовать силы и энергию к преодолению препятствий;
- проводить контроль, оценивать правильность выполнения действий на уровне адекватно-ретроспективной оценки;
- учиться осознавать качество и уровень усвоения материала, искать ошибки в выполнении работы.

В сфере **познавательных универсальных учебных** действий учащиеся научатся:

- приобретать и осуществлять практические навыки и умения в художественном творчестве;
- осваивать особенности художественно – выразительных средств, материалов и техник, применяемых в декоративно – прикладном творчестве;
- развивать художественный вкус, как способность чувствовать и воспринимать многообразие видов и жанров искусства;
- художественно – образному, эстетическому типу мышления, формированию целостного восприятия мира;
- развивать фантазию, воображение, художественную интуицию, память;
- развивать критическое мышление, в способности аргументировать свою точку зрения по отношению к различным произведениям изобразительного декоративно – прикладного искусства.

В сфере **коммуникативных универсальных учебных** действий учащиеся научатся:

- учитывать и координировать в сотрудничестве позиции других людей, отличные от собственной;
- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать собственную позицию;
- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- адекватно использовать речь для планирования и регуляции своей деятельности;
- в результате занятий у обучающихся должны развиваться качества личности: умение замечать красивое, аккуратность, трудолюбие, целеустремленность.

Требования к уровню подготовки обучающихся

В результате изучения курса «Графический дизайн на базовом уровне ученик должен знать:

- основные технологии создания, редактирования, оформления, сохранения, передачи графических объектов различного типа с помощью современных программных средств и технологий;

уметь:

- оперировать различными технологиями построения графических объектов, в том числе с помощью компьютера, соотносить полученные результаты с реальными объектами;
- иллюстрировать учебные работы с использованием средств информационных технологий;
- создавать графические объекты сложной структуры;
- соблюдать правила техники безопасности и гигиенические рекомендации при использовании средств ИКТ;

использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни для:

- эффективного применения доступных программных ресурсов в учебной деятельности, в том числе самообразовании;
- соблюдения этических и правовых норм при работе с информацией;

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Вводное занятие

Вводное занятие. О профессии иллюстратора. Векторная иллюстрация. Растровая иллюстрация. Книжная, журнальная и рекламная иллюстрация. Стикеры и инфографика. Композиция и цвет. Поиск личного стиля. Скетчинг. Поиск и создание референсов.

Изучаем базовые инструменты программы InkScape

Работа с простыми фигурами. Комбинирование объектов. Обводка и заливка. Работа с формой с помощью перемещения узлов. Работа со слоями. Выравнивание и распределение. Прозрачность, тени, свечение. Проект: Создание автопортрета в стиле Flat.

Создаем векторного персонажа

Создаем историю персонажа . Работа с формой. Передаем характер персонажа. Лицо, фигура и эмоции персонажа. Создание элементов дополняющих историю персонажа. Подготовка персонажа к печати. Макетирование. Проект: Создание стикерпака. Подготовка к печати.

Знакомимся с основами растровой графики в программе Gimp

Монтажная область, слои. Цвет и цветовые переходы — градиенты. Преобразование фотографии. Основные приёмы тоновой и цветовой коррекции фотографии. Основные приёмы ретуширования фотографии. Использование инструментов Pen (Перо) и Clone Stamp (Клонирующий штамп). Работа с эскизом. Создание коллажа. Мокап и презентация проекта.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Графический дизайн»

Изучение курса в 5 классе направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

Курс внеурочной деятельности «Графический дизайн» является поддерживающим к курсу «Информатика».

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Формирование у детей мотивации к обучению, о помощи им в самоорганизации и саморазвитии.
2. Развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.
3. Развитие осознанного и ответственного отношения к собственному решению при работе с графической информацией

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем.
2. Планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане.
3. Осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату.
4. Уметь создавать, применять и преобразовывать знаки и символы для решения учебных и познавательных задач.
5. Преобразовывать практическую задачу в познавательную.
6. Формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»
2. Понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в графическом дизайне;
3. Умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
4. Умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
5. Умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
6. Изучение возможностей растрового графического редактора;
7. Представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности

КРИТЕРИИ И ФОРМЫ ОЦЕНИВАНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ДОСТИЖЕНИЙ УЧАЩИХСЯ

В основу критериев оценки внеурочной деятельности обучающихся положены объективность и единый подход. Контроль и оценка умений и навыков осуществляется при достижении базового уровня (выпускник овладел опорной системой знаний на уровне

осознанного овладения учебными действиями). Контроль умений и навыков проводится в конце года.

В качестве итоговой работы учащиеся должны предоставить индивидуальный проект.

Тематическое планирование

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Дата	Корректировка
Раздел 1. Вводное занятие				
1.1.	Организационное занятие. Мир графического дизайна. Знакомство с планом работы.	1	05.09	
Итого по разделу		1		
Раздел 2. Изучаем понятия иллюстрации и дизайна				
	О профессии иллюстратора.	1	12.09	
	Векторная иллюстрация.	1	19.09	
	Растровая иллюстрация.	1	26.09	
	Книжная, журнальная и рекламная иллюстрация.	1	03.10	
	Стикеры и инфографика.	1	10.10	
Итого по разделу		5		
Раздел 3. Узнаем базовые принципы композиции и теорию цвета				
	Композиция и цвет.	1	17.10	
	Поиск личного стиля.	1	24.10	
	Скетчинг. Поиск и создание референсов.	1	07.11	
Итого по разделу		3		
Раздел 4. Знакомимся с миром векторной графики в программе Inkscape				
	Панель инструментов программы InkScare.	1	14.11	Практическое занятие
	Работа с простыми фигурами. Комбинирование объектов.	1	21.11	Практическое занятие
	Обводка и заливка объектов.	1	28.11	Практическое занятие
	Работа с формой с помощью перемещения узлов.	1	05.12	Практическое занятие

	Работа со слоями.	1	12.12	Практическое занятие
	Выравнивание и распределение.	1	19.12	Практическое занятие
	Прозрачность, тени, свечение.	1	26.12	Практическое занятие
	Проект: Создание автопортрета в стиле Flat.	1	09.01	Проектная деятельность
Итого по разделу		8		
Раздел 5. Создаем иллюстрацию – персонаж в векторной графике				
	Создание истории персонажа.	1	16.01	
	Работа с формой. Передаем характер персонажа.	1	23.01	Практическое занятие
	Лицо персонажа. Рисуем эмоции.	1	30.01	Практическое занятие
	Фигура персонажа.	1	06.02	Практическое занятие
	Важные особенности при создании персонажа.	1	13.02	
	Создание элементов дополняющих историю персонажа.	1	20.02	Практическое занятие
	Подготовка персонажа к печати. Макетирование.	1	27.02	Практическое занятие
	Проект: Создание стикерпака. Подготовка к печати.	1	05.03	Проектная деятельность
Итого по разделу		8		
Раздел 6. Знакомство с графическим растровым редактором Gimp				
	Базовые инструменты программы Gimp.	1	12.03	
	Монтажная область, слои.	1	19.03	Практическое занятие
	Цвет и цветовые переходы — градиенты.	1	02.04	Практическое занятие
	Преобразование фотографии.	1	09.04	Практическое занятие
	Основные приёмы тоновой и цветовой коррекции фотографии.	1	16.04	Практическое занятие

	Основные приёмы ретуширования фотографии.	1	23.04	Практическое занятие
	Создание эскиза для проекта и подбор референсов.	1	07.05	Практическое занятие
	Создание коллажа.	1	14.05	Проектная деятельность
	Мокап и презентация проекта.	1	21.05	Проектная деятельность
Итого по разделу		9		

Поурочно-тематическое планирование

№ п/п	Наименование темы занятия	Количество часов	Форма проведения занятия
1.	Организационное занятие. Мир графического дизайна. Знакомство с планом работы.	1	Беседа
2.	О профессии иллюстратора.	1	Беседа
3.	Векторная иллюстрация.	1	Игра
4.	Растровая иллюстрация.	1	Беседа
5.	Книжная, журнальная и рекламная иллюстрация.	1	Клубное мероприятие
6.	Стикеры и инфографика.	1	Игра
7.	Композиция и цвет.	1	Беседа
8.	Поиск личного стиля.	1	Клубное мероприятие
9.	Скетчинг. Поиск и создание референсов.	1	Беседа
10.	Панель инструментов программы InkScape.	1	Беседа
11.	Работа с простыми фигурами. Комбинирование объектов.	1	Беседа
12.	Обводка и заливка объектов.	1	Клубное мероприятие
13.	Работа с формой с помощью перемещения узлов.	1	Теоретическое занятие
14.	Работа со слоями.	1	Беседа

15.	Выравнивание и распределение.	1	Проектная деятельность
16.	Прозрачность, тени, свечение.	1	Беседа
17.	Проект: Создание автопортрета в стиле Flat.	1	Конференция
18.	Создание истории персонажа.	1	Беседа
19.	Работа с формой. Передаем характер персонажа.	1	Клубное мероприятие
20.	Лицо персонажа. Рисуем эмоции.	1	Беседа
21.	Фигура персонажа.	1	Беседа
22.	Важные особенности при создании персонажа.	1	Беседа
23.	Создание элементов дополняющих историю персонажа.	1	Игра
24.	Подготовка персонажа к печати. Макетирование.	1	Беседа
25.	Проект: Создание стикерпака. Подготовка к печати.	1	Беседа
26.	Базовые инструменты программы Gimp.	1	Беседа
27.	Монтажная область, слои.	1	Диспут
28.	Цвет и цветовые переходы — градиенты.	1	Беседа
29.	Преобразование фотографии.	1	Клубное мероприятие
30.	Основные приёмы тоновой и цветовой коррекции фотографии.	1	Беседа
31.	Основные приёмы ретуширования фотографии.	1	Беседа
32.	Создание эскиза для проекта и подбор референсов.	1	Беседа
33.	Создание коллажа.	1	Игра
34.	Мокап и презентация проекта.	1	Игра