

СТРУКТУРА ПРОГРАММЫ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1. **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

* *Характеристика учебного предмета, его место и роль в образовательном процессе*
* *Цель учебного предмета*
* *Срок реализации и объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета*
* *Сведения о затратах учебного времени*
* *Возраст учащихся, количество в группе, форма и режим занятий*
* *Описание материально-технических условий реализации учебного предмета*

1. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

* *Содержание разделов и тем*

1. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

* *Методы обучения*
* *Методические рекомендации*
* *Методические рекомендации преподавателям*
* *Рекомендации по организации самостоятельной работы обучающихся*

**4. ГОДОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ**

***5.* ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ**

**6. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК**

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

* *Список методической литературы*
* *Список учебной литературы*
  1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

**Цель программы**: развитие творческих, познавательных и коммуникативных способностей учащихся в процессе овладения основами графического дизайна.

Рабочая программа по графическому дизайну включает в себя лекционные и практические занятия, целью которых является знакомство учащихся с основами широкого спектра дисциплин, необходимых для деятельности дизайнера-графика.

**Личностные результаты:**

* наличие эмоционально-ценностного отношения к искусству
* реализация творческого потенциала
* способность работать в команде
* позитивная самооценка творческих возможностей

**Метапредметные результаты:**

* развитое художественное восприятие, умение оценивать произведения разных видов искусства
* ориентация в культурном многообразии окружающего мира
* участие в дизайн-проектной жизни класса, школы, города и т.д.
* продуктивное сотрудничество (общение, взаимодействие, работа в команде) со сверстниками при выполнении различных дизайнерских проектов
* наблюдение за разнообразными явлениями жизни и искусства в учебной и внеурочной деятельности

**Предметные результаты:**

* развитие художественного вкуса
* устойчивый интерес к дизайнерской деятельности
* общее понятие о значении графического дизайна в мире
* знание основных закономерностей дизайнерской деятельности
* изучение методической последовательности выполнения проектных работ
* развитие и формирование навыков использования методов проектирования в практической деятельности в сфере графического дизайна на основе сочетания теории и практики
* знакомство с аналогами и характерными особенностями проектирования графических объектов
* создание визуальных объектов на компьютере при помощи графического редактора
* представление и защита итогового проекта

**В результате изучения курса ученик должен знать/понимать:**

Одной из важнейших задач курса является помощь в профориентации обучающихся. На занятиях обучающийся понимает суть предмета «графический дизайн», какова его цель; имеет чёткое представление о специальности «графический дизайнер», овладевает навыками работы в графическом редакторе посредствам выполнения лабораторных работ.

**Срок реализации и объем учебного времени, предусмотренный учебным планом образовательного учреждения на реализацию учебного предмета** Программа «Графический дизайн» реализуется в течение 1 года, с 4 по 8 класс и включает 3 часа в неделю. Количество часов по образовательной программе и продолжительность занятий определяются в соответствии с учебным планом и годовым календарным учебным графиком средней общеобразовательной школы № 171.

Сведения о затратах учебного времени

|  |  |
| --- | --- |
| Учебная нагрузка | Распределение нагрузки |
| Продолжительность учебных занятий  (в неделях) | 34 |
| Количество аудиторных занятий  в неделю (в часах) | 1 |
| Общее количество аудиторных занятий  по годам обучения (в часах) | 34 |
| Общее количество аудиторных занятий  по программе (в часах) | 34 |

**Возраст учащихся, количество в группе, форма и режим занятий**

Учебные занятия по предмету «Графический дизайн» проводятся в групповой форме аудиторных занятий численностью до 6 человек. В группе не может быть больше 6 человек, т.к. это максимальное количество детей, позволяющее построить процесс обучения в соответствии с принципами дифференцированного и индивидуального подходов.

Рекомендуемый режим учебных занятий по учебному предмету «Графический дизайн»: с 4 – 6 классы – по 1 академическому часу в неделю.

Описание материально-технических условий реализации учебного предмета

* 1. Техническое оснащение:
  + Экран,
  + Проектор,
  + Колонки,
  + Компьютеры,
  + Персональные компьютеры,
  + Графические планшеты.
  1. Дидактическое оснащение:
  + видеоматериалы,
  + аудиоматериалы.
  1. Программное обеспечение
* Paint Tool SAI.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Обучение представляет собой введение в специальность графический дизайнер. На занятиях изучается:

* пропедевтика

Введение в курс графического дизайна, сокращенное систематическое изложение предмета в элементарной форме. Пропедевтика предшествует более глубокому детальному изучению предмета и является базовым курсом в профессиональном образовании дизайнеров; отражает взаимосвязи между мышлением дизайнера и рождением объектов проектирования, развивает абстрактно-ассоциативное мышление.

* история дизайна

дизайна. Рассматриваются основные понятия графической культуры.

* основы композиции

Композиция является основополагающей дисциплиной в профессиональной подготовке дизайнера. В процессе обучения основам композиции проводится изучение основных правил работы с композиционным пространством. Изучаются основные законы организации композиции (доминанты, целостности, равновесия, типизации, выразительности и т.д.) и принципы графического дизайна (баланс, контраст, акцент и подчинённость, направление, пропорции, масштаб, повторение и ритм, единство многообразия); изучаются средства выразительности, такие как: симметрия, асимметрия, колорит и др. Курс композиции имеет первостепенное значение в развитии понимания структуры изображений, образного мышления. Способствует выработке у учащихся сознательного подхода к дизайнерскому творчеству и получения ими знаний в области художественного формообразования. Развивает необходимые навыки для создания и визуализации идей в творческом процессе проектирования.

* изучение стилевых направлений

История стилей. Основные характеристики.

* знакомство с современными тенденциями

Анализ тенденций в графическом дизайне. Освоение принципов создания актуального дизайна.

* основы цветоведения

Основы колористики. Цвет в дизайне: понятие цветовых гармоний. Цветовой круг. Дополнительные цвета. Комплементарные триады. Родственные цвета. Контрастные и нюансные отношения. Использование законов цветоведения для образного решения задач в графическом дизайне. Психология цвета. Цвет в различных культурных традициях. Цветовые модели в компьютерной графике (RGB, CMYK). Ученики получат теоретические и практические знания работы с цветом.

* развитие навыков

Упражнение «Буква - образ», упражнение «Слово - образ», комплекс упражнений «Креативная фраза», ловушка для идей, упражнение «Пословицы».

* + 1. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

**Методы обучения**

Для достижения поставленной цели и реализации задач используются следующие методы и формы обучения с учетом особенностей возрастной группы детей:

* словесный (объяснение, разбор, анализ);
* наглядный (качественный показ, демонстрация отдельных фрагментов и всего произведения; просмотр);
* практический (воспроизводящие и творческие упражнения, деление целого произведения на более мелкие части для подробной проработки и последующей организации целого);
* эвристический метод (нахождение оптимальных вариантов исполнения);
* аналитический (сравнения и обобщения, развитие логического мышления);
* эмоциональный (подбор ассоциаций, образов, создание художественных впечатлений метод стимулирования и мотивации (формирование интереса ребенка);
* метод активного обучения (мотивация учащихся к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала);
* индивидуальный подход к каждому ученику с учетом природных способностей, возрастных особенностей, работоспособности и уровня подготовки.

Методические рекомендации

Процесс обучения по программе «Графический дизайн» строится на дидактических принципах:

* Принцип систематичности. Используется система постоянно усложняющихся заданий с разными вариантами сложности, которая позволяет овладевать приемами творческой работы всеми обучающимися.
* Принцип повторности. Без многократных повторений невозможно сформировать и упрочить навыки, создать предпосылки дальнейшего прогресса. Необходимо, чтобы повторность была оптимальной. Повторение учебного материала необходимо и для усвоения и закрепления теоретических знаний.
* Принцип вариативности. Видоизменение упражнений, теоретических заданий, разнообразие методов их выполнения, обновление форм и содержания занятий. В каждом задании предусматривается исполнительский и творческий компонент.
* Принцип постепенности. От простого - к сложному, от легкого - к трудному, от известного - к неизвестному. Весь процесс обучения и воспитания должен отвечать условиям доступности. Постепенное, но неуклонное усложнение учебного материала, увеличение объема и интенсивности выполняемой работы, усложнение задач и действий.
* Принцип индивидуализации. Требует построения и проведения занятий с учетом индивидуальных особенностей обучающихся: пол, возраст, физическая подготовленность, состояние здоровья.
* Принцип наглядности. Предполагает воздействие на различные органы чувств, которые дополняя друг друга, дают ребенку возможность непосредственного контакта с окружающим миром, уточняя и дополняя его восприятие.

1. **ГОДОВЫЕ ТРЕБОВАНИЯ. СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛОВ И ТЕМ**

Раздел 1. Векторная графика. Графическая программа Paint tool SAI.

**Тема 1.1. Вводная беседа о компьютерной графике.** Роль компьютерной графики в дизайне. Графический дизайн. Графические программы. Интерфейс векторной программы. Создание файла. Сохранение файла.

**Задачи:** познакомить учащихся с организацией рабочего места, правильной посад- кой за компьютером. Познакомить учащихся с произведениями графического дизайна. Познакомить учащихся с возможностями графической программы Paint tool SAI.

Познакомить учащихся с понятиями «файл», «создание файла», «сохранение файла».

**Тема 1.2. Панель инструментов.** Изобразительные средства векторной графики. Линия. Пятно. Цвет. Текстура.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с набором инструментов программы Paint tool SAI. Познакомить учащихся с техническими приемами создания векторных простых рисунков.

**Тема 1.3. Инструмент «Фигура».** Редактирование формы графического объекта.

**Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с редактированием формы графических объектов инструментом «Фигура».

**Тема 1.4. Инструмент «Свободная форма».** Инструмент линия (прямая). Редактирование абриса. **Формат:** А-2. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с изображением объектов инструментом «Свобод ная форма».

**Тема 1.5. Инструменты «Прямоугольник», «Овал»,** «**Многоугольник». Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** Формировать умения в работе над изображением объектов инструментами «Пря моугольник», «Овал», Многоугольник».

Тема 1.6. Группировка объектов.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с функциями: объединение, подгонка, пересечение графических объектов.

**Тема1.7. Инструмент «Художественное оформление». Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с пакетом инструментов «Художественное оформление»**.**

Тема 1.8. Заливка цветом. Редактирование цвета – инструменты «Пипетка», «Ковш».

Однородная заливка. Фонтанная заливка. Заливка узором. Заливка текстурой.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с цветом.

**Тема 1.9. Пакет интерактивные инструменты «Эффекты». Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе с пакетом интерактивных инструментов: перетекание, искажение, выдавливание, тень, прозрачность.

Раздел 2. Приемы работы в программе Paint tool SAI

**Тема 2.1. Создание простых векторных изображений, рисунков и несложных графических объектов.**

**Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию векторных рисунков, разнообразить технические приемы рисования и изображения графических объектов.

**Тема 2.2. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования линий.** Технические приемы создания векторных дизайн – фонов. **Формат:** 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя только линии различной пластики, толщины. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций различными средствами выражения.

**Тема 2.3. Создание графических композиций (дизайн – фонов) на основе использования пятна.** Технические приемы создания векторных дизайн – фонов. **Формат:** 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист) графических композиций дизайн – фонов, используя инструменты «Прямоугольник», «Многоугольник», «Овал» и функцию «Объединение». Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций.

**Раздел 3. Знакомство с законами и приемами композиции**

**Тема 3.1. Методы выявление центра композиции.**

**Формат:** 2 листа А-4. Создать 4 композиции (по 2 шт. на лист). Композиция в квадрате. Композиция в круге. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

Тема 3.2. Статика.

**Формат:** лист А-4. Создать 4 векторных симметричных графических объекта (4 шт. на лист). Симметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

Тема 3.3. Динамика.

**Формат:** лист А-4. Создать 4 векторных асимметричных, бисимметричных графических объекта (4 шт. на лист). Асимметричные, бисимметричные графические объекты можно делать из букв. Можно использовать буквы из разных шрифтовых гарнитур. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций.

Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией.

**Тема 3.4. Освоение приемов построения композиций. Ритм. Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций. Познакомить учащихся с законами и приемами работы над композицией. Познакомить учащихся с видами ритмов: ритмы линейные, ритмы цветовые, ритмы тональные, восходящие ритмы, устойчивые ритмы, рваные ритмы.

**Тема 3.5. Разработка орнамента.** Геометрический орнамент.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций. Научиться создавать орнамент на основе геометрических элементов (геометрический орнамент).

**Тема 3.6. Разработка орнамента.** Растительный орнамент.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию графических композиций. Научиться создавать орнамент на основе растительных элементов (растительный орнамент).

Раздел 4. Растровая графика. Программа Paint tool SAI.

**Тема 4.1. Вводная беседа. Интерфейс растровой программы Gimp.** Создание файла. Панель инструментов. Сохранение файла.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с правилами работы с программой Gimp. Познакомить учащихся с образцами растровой графики и графического дизайна. Познакомить учащихся с возможностями графической программы Gimp.

Тема 4.2. Способы и приемы работы с инструментами программы Gimp.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с техническими приемами создания растровых рисунков и изобразительными средствами растровой графики. Панель инструментов.

**Тема 4.3. Способы и приемы редактирования растровых изображений. Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений.

**Тема 4.4. Работа с фильтрами.** Преобразование фотографии в графику.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами работы с фильтрами для редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графи- ку.

**Тема 4.5. Преобразование фотографии в графику. Графический пейзаж. Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами редактирования растровых изображений. Показать учащимся возможности перевода фотографий в графику.

**Тема 4.6. Преобразование фотографии в графику. Графический портрет. Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** научить учащихся приемам редактирования растровых изображений. Научить учащихся переводить фотографии в графику.

Тема 4.7. Работа со слоями.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами работы со слоями. Формировать умения в работе с растровой графикой.

Тема 4.8. Фотоколлаж.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе по созданию растровых графических композиций.

Раздел 5. Роль и значение цвета в графическом дизайне Тема 5.1. Работа с цветом в программе Insckape.

**Формат:** А-4. Упражнение. Работа на компьютере. Цветовой круг. Цветовые понтоны.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами гармонизации цвета на основе цветового кру- га. Создать 12-шкальный цветовой круг в программе Insckape. Познакомить учащихся с цветовыми понтонами.

Тема 5.2. Редактирование цвета в векторной графике.

**Формат:** А-4. Упражнение. Работа на компьютере. Инструменты «Заливка», «Пипетка».

**Задачи:** формировать умения редактирования цвета в программе Insckape.

**Тема 5.3. Знакомство с цветовой гармонизацией.** Способы гармонизации цветных ди- зайн – композиций.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Цветовые растяжки. Монохромная цветовая композиция. Ахроматическая цветовая композиция.

**Задачи:** формировать умения редактирования цвета в программе Insckape.

**Тема 5.4. Основные цветовые контрасты. Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с приемами гармонизации цвета на основе цветовых кон- трастов. Создать цветные композиции небольшого размера на основе цветовых контра- стов: контраст основных цветов, контраст дополнительного цвета, симультанный контраст, контраст насыщения цвета, контраст тепла и холода (тепло-холодный), контраст света и тени (свето-теневой) в программе Insckape. Композиции нужно делать на фор- мальной, абстрактной основе, небольшого размера.

Раздел 6. Основы шрифтовой композиции

**Тема 6.1. Редактирование шрифта.** Подбор шрифта.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения в работе над шрифтовой композицией в программе Insckape.

Тема 6.2. Буква-образ.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Тема 6.3. Слово-образ.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Тема 6.4. Текст-образ.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения создания образа в шрифтовой композиции.

Тема 6.5. Шрифтовой плакат.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения создания грамотных шрифтовых композиций.

Раздел 7. Основы типографики

**Тема 7.1. Тональная цветность в типографике. Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с законами и приемами создания произведений типогра- фики.

Тема 7.2. Контрасты в типографике.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с законами и приемами создания произведений типогра- фики. Показать разнообразие вариантов разработки темы.

Тема 7.3. Ритм в типографике.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения работать в типографике.

Тема 7.4. Кинетика в типографике.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере. 3-4 разных по принципу варианта ис- пользования темы «Кинетика».

**Задачи:** познакомить учащихся с законами и приемами создания произведений типогра- фики.

**Тема 7.5. Спонтанность в типографике. Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения создания авторских типографских композиций.

Тема 7.6. Форма - контрформа

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся со значением формы и контрформы в шрифте и в типо- графике.

Тема 7.7. Эскиз поздравительной новогодней открытки.

**Формат:** А-4. Эскиз односторонней или распашной открытки. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения создания произведений графического дизайна.

Раздел 8. Единство стиля в графическом дизайне Тема 8.1. Фирменный графический сегмент.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

Тема 8.2. Фирменный цветовой строй.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

**Тема 8.3. Фирменный графический слой. Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с базовыми элементами фирменного графического стиля.

Тема 8.4. Эскиз поздравительной открытки к 8 марта.

**Формат:** А-4. Эскиз односторонней или распашной открытки. Работа на компьютере.

**Задачи:** формировать умения создания произведений графического дизайна.

Тема 8.5. Создание графической моно-серии.

**Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере. Создать 5-7 композиций, разных по формату (вертикальный, горизонтальный, квадратный, узкий и т.п.), разных по компонов- ке, но еденных по стилю.

**Задачи:** познакомить учащихся с принципами и приемами работы по созданию фирмен- ного графического стиля.

Тема 8.6. Создание цвето-графической серии в векторной графике.

**Формат:** А-3. Упражнения. Работа на компьютере. Создать 4-5 композиций, единых по формату, колориту и стилистике изображения, но разных по компоновке изобразительных элементов.

**Задачи:** познакомить учащихся с принципами и приемами создания графических серий.

Раздел 9. Импорт, экспорт изображений.

**Тема 9.1. Фотомонтаж. Упражнения.**

**Формат:** А-4, А-3. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с искусством создания фотомонтажных композиций. По- знакомить учащихся с приемами создания фотомонтажей. Формировать умения в работе с растровой графикой.

**Тема 9.2. Фотоколлаж. Упражнения. Программа Paint tool SAI. Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере.

**Задачи:** познакомить учащихся с базовыми элементами фирменного графического стиля. Познакомить учащихся с приемами создания фотоколлажей. Формировать умения в рабо- те с растровой графикой.

Тема 9.3. Импорт растровых изображений в программу Insckape. Формат: А-4.

Упражнения. Работа на компьютере. Трассировка растровых изображений. Редактирование трассированных изображений

**Задачи:** познакомить учащихся с техническими приемами создания векторных рисунков. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств векторной графики.

**Тема 9.4. Экспорт изображений.** Формат EPS.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Перевод векторных изображений в

формат EPS. Экспорт изображений. Редактирование изображений в программе Gimp.

**Задачи:** познакомить учащихся с техническими приемами работы в растровой графике.

Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств растровой графики.

Тема 9.5. Редактирование импортированных векторных картинок и шрифтов в про- грамме Gimp.

**Формат:** А-4. Упражнения. Работа на компьютере. Импорт векторных изображений в формате EPS. Редактирование импортируемых изображений и шрифтов в программе Gimp.

**Задачи:** познакомить учащихся с техническими приемами работы в растровой графике. Формировать навыки по созданию произведений графического дизайна, разнообразить методы и приемы использования средств растровой графики.

1. ТРЕБОВАНИЯ К УРОВНЮ ПОДГОТОВКИ УЧАЩИХСЯ

Результатом освоения учебного предмета «Графический дизайн» является приобретение учащимися следующих знаний, умений и навыков.

* умение выполнять графическую часть проекта, макет, оригиналы художествен- но-графических элементов проекта;
* умение создавать графические изображения в программе Paint tool SAI;
* умение создавать графические изображения в программе Paint tool SAI;
* умение использовать в работе над изображениями разнообразные инструменты графических программ Paint tool SAI;
* навыки создания авторских шрифтов и шрифтовых композиций.

1. ФОРМЫ И МЕТОДЫ КОНТРОЛЯ, СИСТЕМА ОЦЕНОК

Аттестация: цели, виды, форма, содержание

Оперативное управление учебным процессом невозможно без осуществления контроля знаний, умений и навыков учащихся. Посредством контрольных мероприятий осуществляются также проверочная, воспитательная и корректирующая функции.

Видами контроля по учебному предмету «Графический дизайн» являются текущая и промежуточная аттестации. Текущая аттестация проводится с целью контроля качества освоения конкретной темы или раздела по учебному предмету. Текущая аттестация проводится по четвертям в форме просмотра учебных и домашних работ ведущим преподавателем, оценки заносятся в классный журнал.

**Тематическое планирование по внеурочной деятельности «Графический дизайн»**

**4-6 класс (1 час в неделю, всего – 34 часа)**

**I год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № учебного занятия (сквозной) | № учебного занятия в теме | Раздел тема | Материал к учебному занятию, домашнее задание |
|  |  | **Введение (3 ч.)** |  |
| 1 | 1 | Вводное занятие. Инструктаж по ОТ |
| 2 | 2 | Понятие дизайна. Виды дизайна. |
| 3 | 3 | Графический планшет: виды и интерфейс. |
|  |  | **Графический дизайн (4.ч.)** |
| 4 | 4 | Основные правила композиции |
| 5 | 5 | Графический знак |  |
| 6 | 6 | Стилизация |
| 7 | 7 | Плакатная графика |
|  |  | **Дизайн печатных изданий (2 часа)** |
| 8 | 8 | Дизайн газет и журналов |
| 9 | 9 | Дизайн книг |
|  |  | **Цвет в дизайне (4 часа)** |
| 10 | 10 | Цветовой круг |
| 11 | 11 | Сочетания цветов |
| 12 | 12 | Зрительные иллюзии |  |
| 13 | 13 | Цветовые сочетания |
|  |  | **Введение в графический редактор Paint tool SAI (13 ч.)** |
| 14 | 14 | Понятие компьютерной графики, первое знакомство с редактором SAI |
| 15 | 15 | Инструментарий программы SAI |
| 16 | 16 | Инструмент «Карандаш» |
| 17 | 17 | Инструменты «Кисть», «Распылитель» |
| 18 | 18 | Инструменты «Линия», «Многоугольник» |
| 19 | 19 | Инструменты «Линия», «Многоугольник» |
| 20 | 20 | Инструменты «Заливка», «Выбор цвета» |
| 21 | 21 | Инструмент «Кривая» |
| 22 | 22 | Инструмент «Эллипс» |
| 23 | 23 | Инструменты «Прямоугольник», «Скругленный прямоугольник» |
| 24 | 24 | Инструменты «Ластик», «Масштаб» |
| 25 | 25 | Инструмент «Надпись» |
| 26 | 26 | Работа с файлами |
|  |  | **Работа в графическом редакторе SAI (13 ч.)** |
| 27 | 27 | Природные мотивы |
| 28 | 28 | Линии в орнаменте |
| 29 | 29 | Героическая азбука. |  |
| 30 | 30 | Геометрический орнамент |
| 31 | 31 | Растительный орнамент |
| 32 | 32 | Построение орнамента в полосе |
| 33 | 33 | Расположение узора в квадрате |
| 34 | 34 | Расположение узора в круге |

**Тематическое планирование по внеурочной деятельности**

**«Графический дизайн»**

**4-6 класс (1 час в неделю, всего – 34 часа)**

**II год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № учебного занятия (сквозной) | № учебного занятия в теме | Раздел тема | Материал к учебному занятию, домашнее задание |
|  |  | **Введение (1 ч.)** |  |
| 1 | 1 | Вводное занятие. Инструктаж по ОТ |
|  |  | **Графический дизайн (6 ч.)** |
| 2 | 2 | Введение в специальность «Графический дизайн» |
| 3 | 3 | Выполнение анализа литературы, Internet-ресурсов для ознакомления с особенностями специальности |
| 4 | 4 | Многообразие сфер применения дизайна |  |
| 5 | 5 | Графический дизайн и его направления |  |
| 6 | 6 | Способы генерирования идей |
| 7 | 7 | Программные средства компьютерной графики |
|  |  | **Развитие навыков (6 ч.)** |
| 8 | 8 | Упражнение «Буква - образ» |
| 9 | 9 | Упражнение «Слово - образ» |
| 10 | 10 | Комплекс упражнений «Креативная фраза» |  |
| 11 | 11 | Ловушка для идей |
| 12 | 12 | Упражнение «Пословицы» |  |
| 13 | 13 | Упражнение «Пословицы» |
|  |  | **Создание логотипа (5 ч.)** |
| 14 | 14 | Понятие «Логотип», виды и формы |
| 15 | 15 | Геометрические формы в логотипе |
| 16 | 16 | Эскизирование логотипа |
| 17 | 17 | Создание логотипа |
| 18 | 18 | Создание логотипа |
|  |  | **Дизайн-проект элементов фирменного стиля (8 ч.)** |
| 19 | 19 | Фирменный стиль как особый вид маркетинговых коммуникаций |
| 20 | 20 | Дизайн логотипа и фирменного знака |
| 21 | 21 | Дизайн конверта |
| 22 | 22 | Дизайн открытки |
| 23 | 23 | Дизайн наклейки |
| 24 | 24 | Дизайн фирменной продукции |
| 25 | 25 | Дизайн фирменной продукции |
| 26 | 26 | Дизайн фирменной продукции |
|  |  | **Создание комикса (8 ч.)** |
| 27 | 27 | Комикс. Виды комикса |
| 28 | 28 | Построение сюжета комикса |
| 29 | 29 | Дизайн персонажей для комикса |  |
| 30 | 30 | Дизайн персонажей для комикса |
| 31 | 31 | Эскизирование комикса |
| 32 | 32 | Лайн в комиксе |
| 33 | 33 | Покраска комикса |
| 34 | 34 | Защита проекта |

**Тематическое планирование по внеурочной деятельности «Графический дизайн»**

**4-6 класс (1 час в неделю, всего – 34 часа)**

**III год обучения**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № учебного занятия (сквозной) | № учебного занятия в теме | Раздел тема | Материал к учебному занятию, домашнее задание |
|  |  | **Введение (1 ч.)** |  |
| 1 | 1 | Вводное занятие. Инструктаж по ОТ |
|  |  | **Работа с нейросетью (2 ч.)** |
| 2 | 2 | Работа с нейросетью. Создание картинок при помощи искусственного интеллекта |
| 3 | 3 | Работа с нейросетью. Создание видео при помощи искусственного интеллекта |
|  |  | **Анатомия человека** |  |
| 4 | 4 | Рисование головы человека. Построение (анфас) |  |
| 5 | 5 | Рисование головы человека в пространстве |  |
| 6 | 6 | Рисование глаза человека, персонажа |
| 7 | 7 | Построение тела |
|  |  | Построение рук |
| 8 | 8 | Рисование человека в динамике |
| 9 | 9 | Рисование человека в динамике |
| 10 | 10 | Работа с цветом. Тени и свет |  |
| 11 | 11 | Ловушка для идей |
| 12 | 12 | Упражнение «Пословицы» |  |
| 13 | 13 | Упражнение «Пословицы» |
|  |  | **Создание логотипа (5 ч.)** |
| 14 | 14 | Понятие «Логотип», виды и формы |
| 15 | 15 | Геометрические формы в логотипе |
| 16 | 16 | Эскизирование логотипа |
| 17 | 17 | Создание логотипа |
| 18 | 18 | Создание логотипа |
|  |  | **Дизайн-проект элементов фирменного стиля (8 ч.)** |
| 19 | 19 | Фирменный стиль как особый вид маркетинговых коммуникаций |
| 20 | 20 | Дизайн логотипа и фирменного знака |
| 21 | 21 | Дизайн конверта |
| 22 | 22 | Дизайн открытки |
| 23 | 23 | Дизайн наклейки |
| 24 | 24 | Дизайн фирменной продукции |
| 25 | 25 | Дизайн фирменной продукции |
| 26 | 26 | Дизайн фирменной продукции |
|  |  | **Создание комикса (8 ч.)** |
| 27 | 27 | Комикс. Виды комикса |
| 28 | 28 | Построение сюжета комикса |
| 29 | 29 | Дизайн персонажей для комикса |  |
| 30 | 30 | Дизайн персонажей для комикса |
| 31 | 31 | Эскизирование комикса |
| 32 | 32 | Лайн в комиксе |
| 33 | 33 | Покраска комикса |
| 34 | 34 | Защита проекта |

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ И СРЕДСТВ ОБУЧЕНИЯ

Список методической литературы

1. Глазычев В. Дизайн как он есть: Изд. 2-е, доп. М.: Европа, 2009. 2. Ермолаева Л.П. Основы дизайнерского искусства: декоративная живопись, графика, рисунок фигуры человека. М.:
2. «Издательство Гном и Д», 201 1.
3. Основы теории дизайна. СПБ.: Питер, 2009.
4. Зрительное восприятие изображений / Под общ. Ред. М.М. Мирошникова. СПБ.: Питер, 2011.
5. Куприна Ю.П. Проектирование в графическом дизайне. Изд-во ТРОО «Бизнес-Наука- Обшество», 2013.
6. Куприна Ю.П. Теоретические основы дизайна. Тамбов: Изд. дом ТГУ им. Г.Р. Державина, 2014.
7. Лаврентьев А.Н. История дизайна. М.: Гардарики, 2008
8. Оксфордовская иллюстрированная энциклопедия. В 9-ти т. Т. 5. Искусство. // Ред. Норвич Д.Д. М. ИНФРА М.: Весь мир, 2010. ( 11. Пономоренко С. Пиксель и вектор. Принципы цифровой графики. СПБ.: БХВ Петербург, 2012.
9. Устин В.Б. Композиция в дизайне. М.: «Издательство Астрель», 2005.

*Список дополнительной литературы:*

1. Гуревич П.С. Психология рекламы. М.: «Профессиональный учебник», 2006.
2. Назаров Ю.В. Постсоветский дизайн (1987-2000). Проблемы, тенденции, перспективы, региональные особенности. М.: Союз дизайнеров России, 2007.
3. Мокшанцев Р.И. Психология рекламы. М.: Инфа, 2009.
4. Повелейко Р. Промышленная реклама, графика, упаковка. М.: Новоси-( бирск‚2009.