

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Московская центральная художественная школа при Российской академии художеств»
(МЦХШ при РАХ)

<p>«Принято» На заседании УМС Протокол №1 от «30» __августа__ 2022г.</p>	<p>«Утверждаю» И.о. директора МЦХШ при РАХ Марков Н.В. Приказ №003-уч. от 01.09.2022</p>
--	--

Рабочая программа учебного предмета
ПРОЕКТ
для среднего общего образования

Москва, 2022г.

Пояснительная записка

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия «рисование». С помощью графического редактора на экране монитора можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их, меняя и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм – эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций.

Направленность Программы

Программа «Графический дизайн» имеет художественную направленность и приобщает учащихся к более углубленным знаниям в области графического рисования.

Актуальность программы

Углубляет информатизацию образования, предоставляя учащимся возможности освоения графического редактора ADOBE в качестве дополнительного старта для более глубокого знакомства с компьютерными технологиями в дальнейшей жизни.

Отличительная особенность

Программа является простой и ясной, доступной для понимания детей среднего школьного возраста. Руководство по использованию инструментов и возможностей ADOBE, дающее возможность для теоретического и практического усвоения базовых концепций данного графического редактора, а также для применения полученных знаний к реальным изображениям.

Адресат программы.

Программа рассчитана на учащихся в возрасте от 15 до 18 лет.

Объем программы – Программа рассчитана на 170 учебных часов.

Форма обучения – очная, групповая (занятия в группах по 5-15 человек). **Срок освоения программы** – 2 учебных года, 68 учебных недель

Цель и задачи программы

Цель: Формирование и развитие творческих способностей младших школьников, через создание учебного проекта с использованием графического редактора ADOBE, приобщение учащихся к техническому творчеству, развитие интереса к информационным технологиям.

Задачи программы

Обучающие задачи:

- Сформировать навыки пользования персональным компьютером
- Сформировать навыки работы в графическом редакторе ADOBE;
- Систематизировать знания учащихся, закрепить практические навыки и умения при работе с графическими примитивами;

Развивающие задачи:

- Развивать познавательную, творческую и общественную активность;
- Содействовать проявлению целостного оптимистического мироощущения учащихся, созданию их собственными силами нравственно - эстетически полноценной среды общения с народным искусством во всем многообразии его видов;
- Развитие умения выбрать оптимальный метод для достижения результата, анализировать промежуточные и конечные результаты своей деятельности;
- Развить умение работы с персональным компьютером;
- Расширить кругозор учащихся в области информационных технологий;
- Развить логическое мышление;

Воспитательные задачи:

- Стимулирование детского успеха
- Воспитать в ребенке творческое восприятие мира;
- Создание атмосферы творчества и доброжелательности

Содержание программы

Тема № 1. Вводное занятие.

Инструктаж по технике и пожарной безопасности в компьютерном классе. Анкетирование. Ознакомление с планом работы на учебный год с правилами внутреннего распорядка. Организация рабочего места.

Тема № 2. Введение. Понятие о дизайне

Что такое дизайн? Дизайн и современность. Этапы развития дизайна. Упражнение-проект «Дизайн кружки».

Тема №3. Композиция. Основы композиции.

Композиция. Виды композиций. Статика. Динамика. Практика. Композиционные приемы. Цельность в композиции. Задание №1 «Цельная композиция» «Контраст в композиции». Задание №2 «Симметрия и асимметрия» «Ритм». Задание- проект №3 «Построй композицию».

Тема №4. Цветоведение. Основы цветоведения - основные характеристики цвета

Цвет и человек. Цветовые ощущения человека. Восприятие цвета. Основы цветоведения - основные характеристики цвета. Упражнение «Цветовой круг». Тон (теплые и холодные цвета). Упражнение «Царство холодное», «Царство теплое». Ахроматические и хроматические цвета. Цветовые контрасты. Упражнение «Цветовые растяжки».

Тема №5. Основы формообразования. Дизайн и форма. Принципы формообразования. Дизайн и форма. Основы композиционно художественного формообразования. Геометрическая структура формы - плоская и объемная. Проект- презентация «Дизайн и форма». Защита проекта. Обсуждение.

Тема №6. Основные блоки ПК (клавиатура, системный блок, принтер, монитор, мышь).

Устройство компьютера. Основные блоки компьютера, их назначение. Викторина по устройству ПК.

Тема №7. Стандартные программы Windows.

Программа Windows. Объекты рабочего стола. Операции над объектами рабочего стола. Работа с окнами в Windows. Общий обзор, структура. Текстовый редактор. Основные приемы работы. Форматирование. Шрифты. Команды редактирования. Проверка орфографии. Поиск и замена. Создание колонок в документе. Таблицы. Создание и форматирование таблиц. Стили таблиц. Упражнение по таблицам EXCEL.

Тема №8. Программа Microsoft Office PowerPoint.

Основные понятия программы Microsoft Office PowerPoint. Окно приложения. Практика. Режимы просмотра. Создание презентаций. Структура. Шаблон оформления. Возможности оформления презентации в PowerPoint. Работа с текстом. Форматирование слайдов. Слайды. Рабочая среда. Галерея инструментов. Упражнения с шаблонами в PowerPoint.

Тема №9. Создание титульного слайда с анимацией.

Создание слайда. Вид слайда, виды слайдов. Фон слайда. Объекты WordArt. Автофигуры. Надпись. Шрифт (гарнитура, начертание, размер, цвет). Итоговая композиция «Титульный слайд».

Тема №10. История дизайна. Стили.

История дизайна. Материальная культура Египта. Ремесло в эпоху Средневековья. Развитие ремесла, науки и техники в эпоху Возрождения. Стили в европейском искусстве 18 века. Стили барокко и рококо. Разработка

эскиза открытки в понравившемся стиле эпохи.

Развитие ремесла и ДПИ в России 10-17век. Разработка эскиза шкатулки. Выбор стиля. Защита проекта.

Тема №11. Мультимедийная презентация.

Вкладка «Анимация». Настройка анимации. Клипы мультимедиа. Клип. Защита проекта «Анимашка». Обсуждение. Выводы.

Тема №12. Типы файлов, поддерживаемых программой Microsoft Office PowerPoint.

Типы файлов, поддерживаемых программой Microsoft Office PowerPoint. Форматы файлов PowerPoint XML. Portable Document Format (PDF). XML PaperSpecification (XPS). Упражнение по типам файлов.

Тема №13. Фото. Расположение фото на слайдах.

Что такое фото? Виды фото. Расположение фото на слайдах. Использование фото на слайдах. Выбор формы рамки из стилей рисунков. Новый слайд-отчет «Фотоколлаж».

Тема №14. Перспектива. Виды перспективы.

Что такое перспектива? Виды перспективы. Задание №1 «Линейная перспектива», «Воздушная перспектива» Эффекты и способы достижения перспективы в дизайне слайдов. Задание №2 «Тональная перспектива» (плитка) Задание №3 «Обратная перспектива» Проект «Линия горизонта».

Тема №15. Рекламный дизайн. Графика в рекламе.

Компоненты дизайна рекламы. Выбор цвета, шрифты и иллюстраций. Задание №1-Выбор темы, эскизы. Задание №2 Подготовка макета. Проект «Разработка дизайна вывески для магазина». Защита проекта. Обсуждение.

Тема №16. Шрифты. Основные типы шрифтов.

Шрифты. Основные типы шрифтов. Выбор шрифтов для презентации. Задание №1 «Шрифтовая композиция». Задание №2 «Азбука». Задание №3 «Объемная шрифтовая композиция».

Тема №17. Логотипы.

Что такое логотип? Типы логотипов. Задание №1 «Логотип моей будущей компании». Выбор темы, эскизы. Задание №2 «Иллюстрированный логотип»

Тема №18. Дизайн открытки.

Что такое открытка? Типы открыток. Виды дизайна открыток. Задание №1 «Поздравительная открытка». Дизайн и макет открытки. Подбор фона, фото,

шрифта, цветовое сочетание. Этапы работы над открыткой.

Тема № 19. Фирменный стиль. Основные понятия.

Что такое фирменный стиль? Стандартный пакет фирменного стиля. Задание №1 «Визитка». Выбор темы, эскизы.

Тема №20. Основы проектной деятельности. Метод проектов.

Что такое «метод проектов»? Цель, задачи, ожидаемый результат. Задание №1 «Моя будущая профессия». План. Виды деятельности, структура проекта. Заключение. Проект «Моя будущая профессия». Защита проекта. Обсуждение.

Учебный план 2 года обучения

№ п\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		теория	практика	всего	
1.	Вводное занятие.	2		2	
2.	Введение. Понятие о дизайне.	2	4	6	Упражнение-проект «Дизайн кружки»
3.	Композиция. Основы композиции.	4	8	12	Задание-проект №5- «Построй композицию»
4.	Цветоведение. Основы цветоведения.	2	6	8	Разработка проекта «Цветовые иллюзии».
5.	Основы формообразования. Дизайн и форма. Оверлепинг	2	6	8	Проект- презентация «Дизайн и форма». Защита проекта.
6.	Основные блоки ПК.	2	4	6	Викторина по устройству ПК
7.	Стандартные программы Windows.	4	8	12	Упражнение по таблицам EXCEL.
8.	Программа Microsoft Office PowerPoint.	4	6	10	Упражнения с шаблонами в PowerPoint.
9.	Создание титульного	2	4	6	Итоговая композиция

	слайда с анимацией.				«Титульный слайд».
10.	История дизайна. Стили.	2	6	8	Разработка эскиза шкатулки. Выбор стиля. Защита проекта.
11.	Мультимедийная презентация.	2	6	8	Защита проекта «Анимашка». Обсуждение.
12.	Типы файлов, поддерживаемых программой Microsoft Office PowerPoint.	2	4	6	Упражнение по типам файлов.
13.	Фото. Расположение фото на слайдах.	2	6	8	Новый слайд-отчет «Фотоколлаж».
14.	Перспектива. Виды перспективы.	4	8	6	Проект «Линия горизонта».
15.	Рекламный дизайн. Графика в рекламе.	6	6	12	Проект «Разработка дизайна вывески для магазина».
16.	Шрифты. Основные типы шрифтов. Шрифт на слайде.	4	8	12	Проект «История шрифта».
17.	Логотипы.	2	4	6	Итоговое задание №4 «Шрифтовой логотип»
18.	Дизайн открытки.	2	4	6	Итоговое задание №3 «Календарь».
19.	Фирменный стиль. Основные понятия.	4	6	10	Проект «Мой фирменный стиль».
20	Основы проектной деятельности. Метод проектов.	4	8	12	Проект «Моя будущая профессия». Защита проекта.
	Итого:	58	112	170	

Условия реализации программы

Учебный кабинет (65 м2), оборудованный столами и стульями (не менее 6 парт и 12 стульев) для ведения образовательного процесса, и имеющий свободное пространство для отработки практических навыков.

Существует место для выставочных стендов для постоянно действующей выставки работ обучающихся, педагогов.

Перечень оборудования:

- Ноутбуки
- Мультимедиа-проектор
- Экран
- Программное обеспечение: Word, PowerPoint, ADOBE.

2.3. Формы аттестации

Проверка знаний учащихся в период прохождения программы проводится в форме:

- готовая работа,
- тесты,

- викторины,
- защита проектов
- выставка

2.4. Методические материалы

Методы, применяемые в рамках реализации программы:

Формы занятий

- групповые;
- индивидуальные.

Методы

- словесный;
- частично-поисковый;
- исследовательский;
- наглядно-демонстрационный;
- проблемный.

Список литературы

1. Алехин А. Д. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. – М.: 1984 г.
2. Алехин А. Д. Когда начинается художник. – М.:1993 г.
3. Афанасьев А. Н. Русские народные сказки (любое издание)
4. Барская Н. А. Сюжеты и образы древнерусской живописи. – М.:1983г.
5. Батршина Г. С. Формирование и развитие логико-алгоритмического мышления учащихся начальной школы. // Информатика и образование. 2007 №9.
6. Босова Л. Л. Исследовательская деятельность на уроках информатики в V-VI классах. // Информатика и образование 2006 №6.
7. Босова Л. Л. Методические подходы к работе с графическим редактором ADOBE в пропедевтическом курсе информатики и ИКТ // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2008 №4.
8. Босова Л. Л., Трофимова В. В. О подходах к организации компьютерного практикума на пропедевтическом этапе подготовки в области Информатики и ИКТ. // Информатика и образование. 2007 №9.
9. Босова Л.Л. Графический редактор ADOBE как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12.
10. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Погребняк Л.А. Практикум по компьютерной графике для младших школьников // Информатика в школе: Приложение к журналу «Информатика и образование». № 5– 2009. – М.: Образование и Информатика, 2009.
11. Ворончихин Н. С., Емшанова Н. А. Орнаменты, стили, мотивы. Иллюстрированное пособие. Издательский дом «Удмуртский университет», 2004.
12. Дедовец Т. Н. Классификация логических задач и упражнений, используемых на уроках информатики в начальной школе. // Информатика и образование 2007 №11.
13. Дуванов А. А. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. СПб.:БХВ- Петербург, 2005. – 342с.
14. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя.-

СПб.: БХВ-Петербург, 2005.- 352с.: ил.

- 15.Зубрилин А. А., Паркина И. С. Технологии разработки элективных курсов. // Информатика и образование. 2006 №1.
- 16.Казиев В. М., Казиева Б. В., Казиев К. В. Практика практического педагогического тестирования. // Информатика и образование 2009 №6
- 17.Лыскова В.Ю. Милохина Л.В. Шпынёв С.А. Методический практикум по графическому редактору ADOBE. ТГУ им. Г.Р. Державина, г. Тамбов.
- 18.Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов ([HTTP://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/](http://SCHOOL-COLLECTION.EDU.RU/))
- 19.Салтанова Н. Н., Компьютерный практикум для учащихся III класса. // Приложение к журналу «Информатика и образование». Информатика в школе. 2007 №8.
- 20.Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителя 1-4 классов. – СПб.: БХВ- Петербург, 2005.- 544 с.
- 21.Цветкова М. С. Интегрированный курс «изобразительное искусство и информационные технологии. // Информатика и образование 2001 №9.