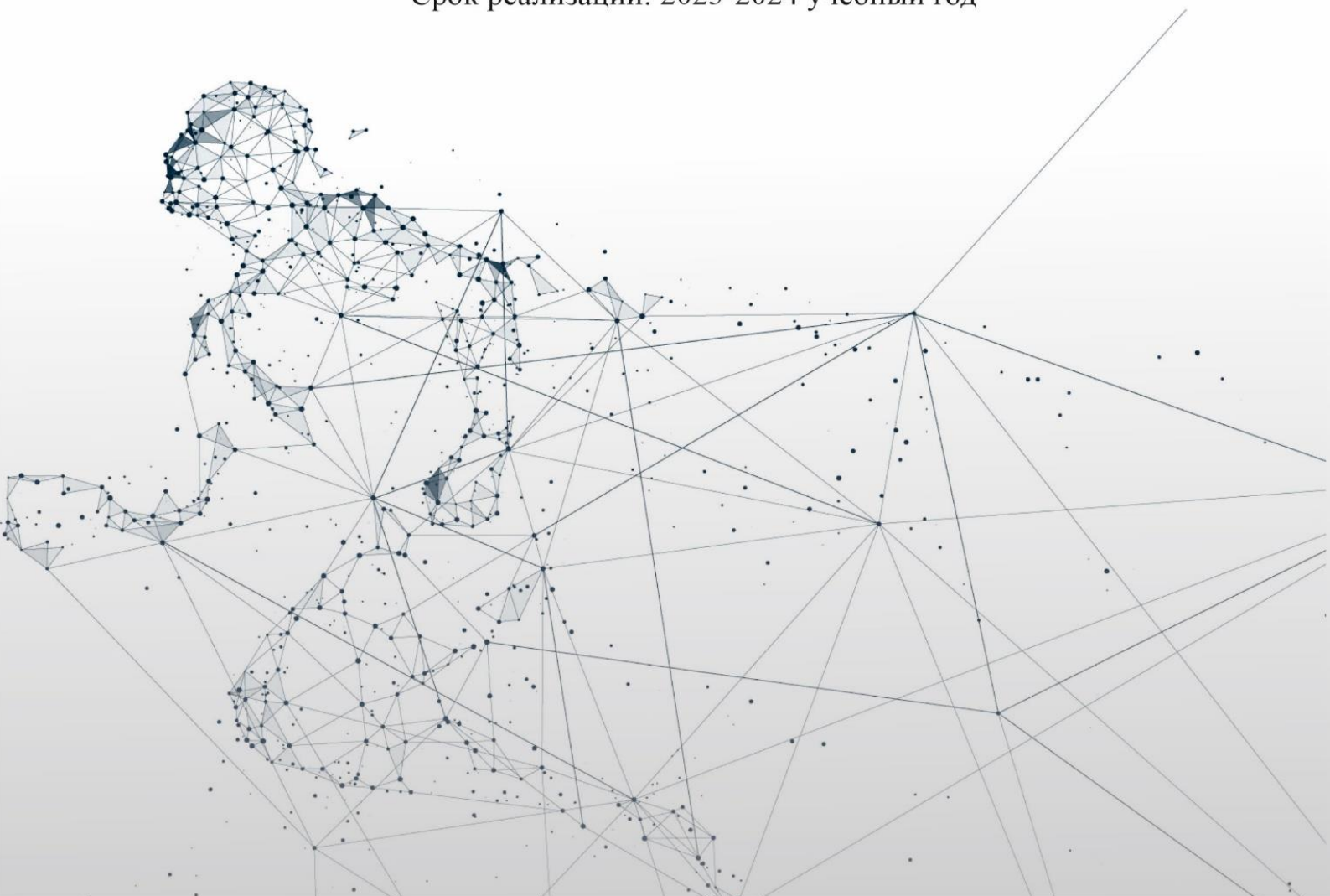


Приложение к содержанию
разделу ООП ООО
утвержденной приказом директора
МОБУ «Искровская СОШ»
№141 от 30.08.2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Графическая обработка изображений»
Возраст учащихся 2-5 кл.
Срок реализации: 2023-2024 учебный год**



Планируемые результаты

в сфере познавательной деятельности:

- понимание учащимися смысла (концепции) дизайн-объекта (в графической обработке изображений, предметном дизайне, дизайне среды);
- знание особенностей средств выразительности в художественно-техническом проектировании (средств визуального языка (точка, линия, пятно), методов построения изображений в беспредметных композициях на основе модульной сетки и др.);
- понимание этапов проектирования и требований к проектной документации (эскизу, чертежу), макету;
- понимание специфики художественного образа в дизайне.

в сфере ценностно-ориентационной деятельности:

- формирование способности воспринимать эстетические ценности в дизайне, как части мировой художественной культуры (иметь представление об истории графических изображений (шрифта и письменности, знаков, орнамента));
- формирование художественного вкуса как системы ценностных ориентаций личности в мире искусства;

в сфере эстетической деятельности:

- эстетическое восприятие, способность воспринимать эстетические ценности,
- умение понимать условность изображения и механизм визуализации,
- умение использовать соответствующие изобразительные и композиционные средства, технологии и приемы для создания желаемого образа в дизайнерских проектах (приёмы работы в графическом дизайне, принципы построения изображений, приёмы работы с бумагой, выполнить шрифтовые композиции).

в сфере коммуникативной деятельности:

- формирование умений работать в группе,
- формирование информационной и социально-эстетической компетентности;
- культура презентаций своих творческих работ в различных формах (портфолио, презентация в выставочной экспозиции), с помощью технических средств (электронные презентации дизайнерских проектов).

в сфере физической деятельности - реализация творческого потенциала учащихся, проявление индивидуальности мышления в процессе поиска оригинальных и нестандартных решений различных дизайнерских задач в работе над творческими проектами.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов			Формы контроля (аттестации)
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ и ОТ.	2	2		входной контроль
2	Графический дизайн. Приемы получения изображений.	42	4	38	опрос
3	Основы проектирования.	18	4	14	педагогическое наблюдение, опрос, практическая работа
4	Предметно-пространственная среда как важнейший объект дизайна.	12	2	10	педагогическое наблюдение, опрос, практическая работа
5	Основы макетирования. 3-d моделирование. Бумажная пластика.	27	2	25	педагогическое наблюдение, опрос, практическая работа
6	Итоговое занятие.	1		1	опрос, представление итоговой работы
Итого часов:		102	14	88	

Содержание курса

Вводное занятие. (2 ч).

Дизайн как проектная художественно-техническая деятельность.

Виды внеучебной деятельности: проблемно-ценностное общение.

Образовательные формы, беседа «Дизайн в современной жизни».

Зрительный ряд: примеры графического дизайна, предметного дизайна и дизайна среды.

Беседа. Дизайн как проектная художественно-техническая деятельность. Виды дизайна. Материалы и инструменты, техника безопасности в работе с ними.

Уровень результатов учебной деятельности: приобретение школьником социальных знаний.

Тема 1.

Графический дизайн как область дизайна. Приемы получения изображений. (42ч).

1. Средства визуального языка.

Виды внеучебной деятельности: проблемно-ценностное общение.

Образовательные формы, беседа «Визуальное мышление и визуальная культура».

Теоретические сведения: Визуальный язык. Средства визуального языка (точка, линия, пятно). Психологические свойства цвета.

Зрительный ряд: примеры графических изображений (полиграфические изображения, промышленная графика и т.д.). Презентации PowerPoint «Средства визуального языка».

Материалы и инструменты, бумага белая (формат А4), карандаш, черная гелиевая ручка, черный маркер, цветные карандаши или акварель.

Примерные задания для самостоятельной работы:

Составить беспредметные композиции (с передачей эмоционального состояния, настроения) с использованием точек, линий и пятен.

Уровень результатов учебной деятельности: приобретение школьником социальных знаний.

2. Шрифт.

Вид внеучебной деятельности, познавательная.

Образовательные формы, познавательные игры, викторины, исследовательские проекты.

Теоретические сведения: Шрифт как основной носитель информации. Из истории шрифта. Элементы шрифта. Графема, гарнитура. Группы шрифтов. Стандартные шрифты (рубленый, брусковый, антиква). Архитектурный шрифт. Декоративные шрифты. Стилизация в шрифте. Логотип.

Зрительный ряд: Примеры из истории графических изображений, примеры стандартных и декоративных шрифтов (презентации PowerPoint «Шрифт» и «История шрифта»).

Материалы и инструменты: бумага белая (формат А3, А4), тушь черная, перо, кисть, цветные карандаши.

Примерные задания для самостоятельной работы:

- *Выполнить шрифтовую композицию (титальный лист портфолио) архитектурным шрифтом.*

- *Разработать декоративный шрифт в заданном стиле (на основе растительных, зооморфных или антропоморфных элементов, исторических стилей и т.п.).*
- *Выполнить композицию «слово-образ» (на основе стилизации шрифта).*

Уровень результатов учебной деятельности: приобретение школьником социальных знаний, формирование ценностного отношения к социальной реальности.

3. Приемы получения изображений в графическом дизайне.

Виды внеучебной деятельности: ролевая игра «Дизайн-бюро. Мастерская графического дизайна», «Дизайн-бюро. Оформительская мастерская».

Образовательные формы: посещение тематических выставок по дизайну, социально-ориентированные дизайнерские проекты, практическая оформительская деятельность учащихся, участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся и т.п.). Викторина «Графические изображения».

Теоретические сведения: Абстрактные композиции на модульной основе. Принципы построения, виды (раппорт, акцент, контраст, движение, орнамент), применение. Оптические иллюзии в графическом дизайне. Иллюзорное восприятие формы (Вазарелли, Эшер). Оп-арт, имп-арт. Работа с фотоматериалами в графическом дизайне. Фотоколлаж и фотомонтаж. Принципы получения, применение. Стилизация. Принципы получения стилизованного изображения. Стилизация в знаке. Орнамент. Виды, принципы построения. Краткая история орнамента. Применение орнамента на круге, на квадрате, на полосе.

Зрительный ряд: Абстрактные композиции на модульной основе и примеры их применения (орнаменты на основе раппорта и т.п.). Произведения В. Вазарелли (оп-арт), мозаики М. Эшера. Примеры композиций, полученных на основе работы с фотоматериалами (фотоколлаж, фотомонтаж). Примеры орнаментов из истории предметного мира.

Материалы и инструменты: бумага белая (формат А4), тушь или черная гелиевая ручка (на выбор учащихся), цветные карандаши или акварель, линейка, макетный нож, ножницы, клей ПВА.

Примерные задания для самостоятельной работы:

- *Выполнить на основе модульной сетки 7x11 клеток абстрактные композиции (раппорт, акцент, движение).*
- *Выполнить композицию с элементами оп-арта на основе модульной сетки (7x11 клеток).*
- *Выполнить композицию на сетке — мозаику (по мотивам творчества Эшера).*
- *Выполнить композиции на основе фотоматериалов (фотоколлаж,*

фотомонтаж).

- *Выполнить стилизацию предложенных природных форм (упрощение, усложнение формы и др.) и орнаментальные композиции на круге, квадрате, полосе. Цветовое или графическое решение.*

Примерная тематика дизайнерских проектов:

1. Декорирование элементов наполнения среды детского сада (мебели, посуды, элементов интерьера и т.п.) или школьной среды (витражи, панно для декорирования стен и т.п.).

Использовать изученные приемы получения изображений (эффектов оп-арта, принципов построения композиций на модульной основе, по мотивам мозаик Эшера, с применением фотоматериалов)

2. Разработка и выполнение элементов декорирования школьных интерьеров к праздникам и значимым событиям (на основе стилизации природных и предметных форм, с использованием изученных приемов получения изображений).

3. Разработка дизайна и изготовление знаков - табличек для учебных кабинетов.

4. Разработка дизайна и изготовление поздравительных открыток (ко Дню учителя, Новому году, 8Марта, на каждый день т.д.).

5. Разработка логотипов учебного заведения, кружков, секций, студий и т.д.

Уровень результатов учебной деятельности: получение учащимися опыта самостоятельного социального действия посредством реальных практических действий (позитивного преобразования школьной среды).

Тема 2.

Основы проектирования (18 ч).

Виды внеучебной деятельности: игровая, познавательная. Ролевая игра «Дизайн-бюро. Проектная мастерская».

Образовательные формы, посещение тематических выставок по дизайну, социально-ориентированные дизайнерские проекты, Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся и т.п.).

Теоретические сведения: Проектная деятельность в дизайне. Этапы проектирования. Виды проектной документации. Требования к проектной документации. Бионика. Эргономические требования и антропометрические данные в проектировании объектов дизайна.

Зрительный ряд: Примеры проектной документации (эскизы, чертежи, наглядные изображения, макеты и др.). Последовательность трансформации природных форм в объекты дизайна. Характерные примеры проектов, выполненных с учетом эргономических требований и антропометрических данных (проекты бытовых предметов, мебели и т.п.).

Материалы и инструменты: бумага белая (формат А3), черная гелиевая ручка или тушь, цветные карандаши.

Примерные задания для самостоятельной работы:

1. Изучение и анализ проектной документации (бытовых предметов, мебели, транспорта и др.).
2. Чертеж бытового предмета на основе растительной или животной формы. Показать трансформацию природной формы в объект дизайна.
3. Эскиз рабочего места (школьной парты) с учетом эргономических требований и антропометрических данных.

Примерная тематика дизайнерских проектов:

Проектирование рабочего места школьника (школьной парты).

1. Разработка элементов наполнения школьной среды (мебели, информационных носителей, светильников и др.).

Уровень результатов учебной деятельности: формирование ценностного отношения к социальной реальности.

Тема 3.

1. Предметно-пространственная среда как важнейший объект дизайна (12 ч).

Виды внеучебной деятельности: игровая, познавательная. Ролевая игра «Дизайн-бюро. Проектная мастерская».

Образовательные формы, посещение тематических выставок, социально-ориентированные дизайнерские проекты, участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся, фестивалях, выставках разного уровня).

Теоретические сведения: Предметно-пространственная среда как объект дизайна, пространство, нормы, стандарты, психологическая оценка. Композиция и цвет в проектировании архитектурной среды. Проектирование малых архитектурных форм в соответствии с эргономическими требованиями и антропометрическими данными.

Зрительный ряд: архитектурно-строительные чертежи, проектная документация и

другие изображения примеров благоустройства городской среды, малых архитектурных форм. Презентации PowerPoint «Проектирование архитектурно-пространственной среды», «Композиция и цвет в проектировании архитектурно-пространственной среды», «Проектирование малых архитектурных форм».

Материалы и инструменты: бумага белая (формат А3, А4), черная гелиевая ручка или тушь, цветные карандаши, линейка, циркуль, роликовая рейсшина, компьютер (программы Photoshop, PowerPoint).

Примерные задания для самостоятельной работы:

Выполнить эскизы (поисковые решения композиционные и цветовые) комплексного благоустройства территории школы, детского сада или своего двора, малых архитектурных форм на его территории.

Примерная тематика дизайнерских проектов:

- *Разработка проектной документации (эскизы, чертежи, аннотации) благоустройства территории школы или детского сада.*
- *Разработка проектов малых архитектурных форм и наполнения среды на территории школы или детского сада.*

Уровень результатов учебной деятельности: формирование ценностного отношения к социальной реальности, получение учащимися опыта самостоятельного социального действия посредством реальных практических действий (позитивного преобразования школьной среды).

Тема 4.

Макетирование. Бумажная пластика (27 ч).

Виды внеучебной деятельности: игровая, познавательная. Ролевая игра «Дизайн-бюро. Макетная мастерская».

Образовательные формы, посещение тематических выставок (Открытый городской конкурс-смотр на лучший проект благоустройства территорий различного назначения), социально-ориентированные дизайнерские проекты, участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся, фестивалях, выставках разного уровня).

Теоретические сведения: Макет в проектировании. Имитация материалов в макетировании. Бумажная пластика. Приемы, возможности, применение. Фактуризация и структурирование бумаги. Гафроформы. Развертывание как способ отображения поверхности. Развертки геометрических тел. Макетирование архитектурного сооружения.

Зрительный ряд: Примеры фактуризации и структурирования бумаги, последовательность получения гафроформы. Изображения архитектурных сооружений, последовательность получения изображения разверток геометрических тел. Примеры макетов архитектурных сооружений и малых архитектурных форм.

Материалы и инструменты: бумага белая (формат А1, А3) и цветная, линейка, циркуль, стальная линейка, макетный нож, коврик для макетирования, клей резиновый.

Примерные задания для самостоятельной работы:

- *Выполнить надпись «дизайн», «шрифт», «макет» «объемным» шрифтом», полученным средствами бумажной пластики.*
- *Выполнить чертеж (виды и наглядное изображение) архитектурного сооружения на основе геометрических тел.*
- *Построить развертки основных элементов и блоков архитектурного сооружения.*
- *Построить развертки правильных геометрических тел и выклеить макеты.*
- *Выполнить макет архитектурного сооружения на основе геометрических тел (с использованием приемов бумажной пластики).*

Примерная тематика дизайнерских проектов:

- *Выполнить макеты элементов благоустройства территории школы или детского сада или малых архитектурных форм (в соответствии с подготовленной проектной документацией).*

Уровень результатов учебной деятельности: формирование ценностного отношения к социальной реальности, получение учащимися опыта самостоятельного социального действия посредством реальных практических действий (позитивного преобразования школьной среды).

Итоговое занятие по материалам года.

Виды внеучебной деятельности: игровая, познавательная. Ролевая игра «Дизайн-бюро».

Образовательные формы. Викторина (познавательная игра) «Я - дизайнер» или презентации дизайнерских проектов, выполненных в учебном году, выставка проектов. Подведение итогов работы дизайн-бюро.

Теоретические сведения: Обобщение и систематизация знаний по материалам учебного года (абстрактные композиции на модульной основе, оптические иллюзии, основы проектирования и макетирования, бумажная пластика).

Зрительный ряд: Выставка творческих проектов и учебных работ учащихся.

Задание: Защита творческих проектов (бытовых предметов, мебели и др.).

Материалы и инструменты: бумага белая (формат А4, А3), тушь или черная гелиевая ручка, акварель или цветные карандаши, компьютер (программа PowerPoint), проектор.

Уровень результатов учебной деятельности: формирование ценностного отношения к социальной реальности, получение учащимися опыта самостоятельного социального действия посредством реальных практических действий (позитивного преобразования школьной среды).

**Календарно- тематическое планирование внеурочной деятельности по курсу
«Графическая обработка изображений»**

№	Наименование тем	Всего часов	Формы организации деятельности	Дата по плану	Дата факт
1,2	Вводное занятие.	2	Беседа «Дизайн в современной жизни».	1.09 6.09	
3-44	Графический дизайн. Приемы получения изображений.	42	<p>Беседа «Визуальный язык и визуальная культура».</p> <p>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Мастерская графического дизайнера».</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Посещение тематических выставок по дизайну.</i> • <i>Социально-ориентированные дизайнерские проекты.</i> • <i>Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся и т.п.).</i> <p>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Оформительская мастерская».</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Практическая деятельность учащихся по оформлению школьных интерьеров к праздникам и значимым событиям.</i> <p>Викторина «Графические изображения».</p>		

45-62	Основы проектирования.	18	<p>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Проектная мастерская».</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Посещение тематических выставок по дизайну.</i> • <i>Социально-ориентированные дизайнерские проекты.</i> • <i>Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (научно-практических конференциях учащихся и т.п.).</i> 		
63-74	<p>Предметно-пространственная среда</p> <p>как важнейший объект дизайна.</p>	12	<p>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Проектная мастерская».</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Посещение тематических выставок,</i> • <i>Социально-ориентированные дизайнерские проекты.</i> • <i>Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (выставка благоустройства территорий).</i> 		
75-101	<p>Основы макетирования.</p> <p>Бумажная пластика.</p>	27	<p>Ролевая игра «Дизайн-бюро. Макетная мастерская».</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Посещение тематических выставок,</i> • <i>Социально-ориентированные дизайнерские проекты.</i> • <i>Участие во внешкольных акциях познавательной направленности (выставка благоустройства городских территорий).</i> 		
102	Итоговое занятие	1	<p>Викторина (познавательная игра) «Я - дизайнер» или презентации дизайнерских проектов, выполненных в учебном году, выставка проектов.</p>		

Формы подведения итогов реализации общеобразовательной программы

Подведение итогов реализуется в рамках защиты результатов выполнения проектов.

Формы демонстрации результатов обучения

Представление результатов образовательной деятельности пройдёт в форме публичной презентации проектов командами и последующих ответов, выступающих на вопросы наставника и других команд.

Формы диагностики результатов обучения

Беседа, тестирование, опрос, контрольная работа.

Содержание программы курса

Программа предполагает постепенное расширение знаний и их углубление, а также приобретение умений в области проектирования, конструирования и изготовления творческого продукта.