

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ
КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ**
краевое бюджетное общеобразовательное
учреждение
«Школа дистанционного образования»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**курса дополнительного образования
«Применение информационных технологий в дизайне»
5-11 классы
(3 года обучения)**

на 2023 — 2024 учебный год

Составитель РПДО: педагог дополнительного образования Протасова Е.С.

РАССМОТРЕНО
Руководитель МО
учителей
музыки и ИЗО



/ Головина А.А.
«31» августа 2023г.

СОГЛАСОВАНО
Педагогический совет
Протокол № 8 от
«30» августа 2023г.

Красноярск 2023

Пояснительная записка

Программа курса дополнительного образования «Применение информационных технологий в дизайне» относится к программам технической направленности.

Актуальность. В век бурных информационных технологий уроки ИЗО можно сделать более насыщенными и интересными при помощи графического редактора Paint.

Занятия с использованием компьютера вырабатывают усидчивость, внимательность, развивают моторику пальцев, что может положительно сказаться на работе с карандашом и кистью. И что важно, приходят к выводу, что научиться управлять кисточкой и получать результат можно, только имея достаточный теоретический и практический багаж знаний и навыков в изобразительной деятельности. В результате, занятия компьютерной графикой позволяют детям реализовать свои творческие возможности в новом виде изобразительной деятельности.

Программа дополнительного образования «Применение информационных технологий в дизайне» является авторской, включает в себя три модуля: «Офисные приложения и графические редакторы», «Основы дизайна», «Проектная деятельность»

Структура модуля «Офисные приложения и графические редакторы» реализуется в течение учебного года.

Данный модуль программы включает изучение информационных технологий, основ композиции и дизайна, базируется на основных содержательных линиях курса информатики, средств обработки графической информации, основывается на концепции непрерывного образования, предусматривает интеграцию с рядом предметов общеобразовательной школы. Учащиеся выполняют практические задания, ориентированные на психофизические возможности. Здесь закладываются основные знания по композиции и дизайну, изучаются методы и приемы с программными продуктами.

Тематическое планирование предусматривает развитие по спирали. На каждом этапе закрепляются и углубляются знания по базовым понятиям курса «Основы композиции и компьютерный дизайн» итоговые зачетные работы оформляются в виде проектов. В процессе работы над проектом используются информационные технологии и художественно-пластические материалы.

Изучение модуля предполагает освоение различных видов деятельности, связанных с освоением информационных технологий.

Дети учатся ранжировать виды деятельности по уровню сложности, значимости выполнения; моделировать собственную палитру цветов в простейшем редакторе, работать с файлами, применять графические возможности Word, работать с Microsoft Office Power Point, Paint.

Ребята изучают составляющие персонального компьютера, знакомятся с графическими и живописными материалами, с инструментами графического редактора Paint, растровыми и векторными редакторами, с приемами передачи пространства, текстуры, характером предметов, цветовыми отношениями. Выполняют практические работы с шаблонами для составления коллажа, проводят эксперименты с фактурой, выполняют упражнения на развитие ассоциативного мышления, воображения, пространственного мышления. Используют изученные техники и применяют на бумаге персональном компьютере. Содержание модуля предполагает ознакомление детей с различными видами оформления творческих работ. По окончании ребята выполняют творческую работу, которая представляется на выставках.

Структура модуля «Основы дизайна» реализуется в течение учебного года и знакомит обучающихся с основами дизайна и применением полученных знаний на практике.

На уроке дети знакомятся с языком дизайна, распознают разновидности дизайна, учатся понимать значение и влияние цвета в дизайнерской деятельности. Последовательно ведут творческую деятельность, применяют в деятельности знания об объеме, пространстве, композиции. Учатся клеить макеты, использовать различные материалы и инструменты.

При изучении данного модуля дети приобретают сведения о материалах и инструментах дизайна. Осваивают язык профессии и области применения дизайна.

Преподавание строится на платформе дизайн - технологии, включающей три типа деятельности: изобретательскую проектную деятельность, компоновочную/системообразующую (дизайн) и конструктивную проектную деятельность.

Предваряет работу на компьютере «ручное» макетирование, которое может проводиться методом аппликации, с использованием пластилина и других средств по усмотрению педагога.

Структура модуля «Проектная деятельность» является логическим завершением изученных модулей «Основы композиции и компьютерный дизайн» и «Основы дизайна» и, в конечном счете, выливается в практическую деятельность. Результатом изучения этих трех модулей является работа над дизайнерским проектом (детская площадка, снежный городок, автобусная остановка, интерьер школы, показ мод и т. п.)

Ребята учатся последовательности работы над проектом от стадии задумки и эскизирования, до представления собственного проекта на научно – практической конференции. Изучение модуля предполагает работу с различными художественными материалами: пластическими (глина, пластилин), живописными (гуашь, акварель, темпера), графическими (тушь, карандаш и т. п.). Педагог занимается практической деятельностью: постановкой руки, обучением правильной эксплуатации инструментов, знакомит детей с законами компоновки предметов в формате, изменением компоновки в зависимости от места нахождения художника, пропорциями предмета, ролью света, тени в передаче объема предмета. Проводит беседы о роли наблюдательности художника при изображении предметов. У ребят развивается наблюдательность, умение компоновать в формате, посредством материалов и инструментов добиваться сходства с оригиналом.

Все модули программы объединены общей целью и единым подходом к способам и последовательности создания самых различных объектов деятельности человека. Этими объектами могут быть: конкретные материальные изделия, нематериальные продукты, процесс организации окружающей среды. Материальные изделия – это инструменты, сувениры, технические игрушки, кулинарные блюда, элементы одежды и прочее. Нематериальные продукты – тексты и изображения, диаграммы, проекты, выполненные на компьютере. Организации окружающей среды – ремонтно-строительные работы, проектирование участка.

Программа «Применение информационных технологий в дизайне» предназначена для работы с учащимися 5-11 классов.

Для успешного обучения на курсе «Применение информационных технологий в дизайне» необходимо владеть базовыми навыками работы на персональном компьютере в графическом редакторе Paint.

Освоение программы предполагает развитие следующих качеств, присущих начинающему дизайнеру:

- развитие пространственного мышления;
- формирование визуальной грамотности;
- формирование умения планировать и организовывать свою работу;
- развитие творческого воображения;
- освоение основ графической грамотности;
- освоение средств информационных технологий;
- выработка навыка практического применения полученных знаний.

Отличительные особенности данной программы заключаются в том, что:

- программа позволяет развивать индивидуальные особенности ребенка в творчестве, поддерживать своеобразие стиля, стимулировать познавательную активность учащихся;

- структура программы учитывает потребности обучающегося в применении результатов своего труда в обычной жизни;

• программа обучения строится на единстве игровой, художественной и экспериментальной деятельности.

Программа имеет **цель**: развитие художественно-творческих способностей детей в неразрывном единстве с воспитанием духовно-нравственных качеств, приобретение практических навыков работы в различных техниках с использованием новых технологий.

Изучение по курсу дополнительного образования «применение информационных технологий в дизайне» направленно на выполнение следующих **задач**:

- пополнить и систематизировать теоретический багаж знаний;
- развивать образовательный потенциал путем изучения новых технологий;
- освоить навыки работы на персональном компьютере в графическом редакторе
- приобрести практические навыки работы с различными художественными материалами;
- научиться последовательно вести свою изобразительную деятельность и представлять свои творческие работы;
- развивать логическое мышление, художественный вкус, чувство меры в изобразительном искусстве, творческое воображение;
- развивать деловые качества, такие как самостоятельность, ответственность, аккуратность;
- формировать у обучающихся культуру общения и поведения;
- прививать художественный вкус, любовь к прекрасному.

В программу в связи с психолого-физиологическими особенностями детей инвалидов внесены следующие изменения:

- изучение каждой темы осуществляется в режиме on-line;
- на занятиях добавлены разнообразные формы контроля: ежеурочные индивидуальные опросы, небольшие индивидуальные проверочные задания по изучаемым темам.

Нормативные правовые документы, на основании которых разработана рабочая программа являются:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» 273-ФЗ от 29.12.2012г.
- Федеральный государственный образовательный стандарт для начального общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ от 6 октября 2009г. № 373;
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010г. № 1897;
- Адаптированная основная общеобразовательная программа Школы дистанционного образования;

Данная рабочая программа рассчитана на 3 года обучения. Объем программы - 102 часов.

Занятия проводятся 1 раза в неделю по 1 академическому часу. Продолжительность занятия: 40 минут (академический час).

Реализация данной программы подразумевает следующие формы обучения: дистанционная и очная. Формы организации познавательной деятельности учащихся: индивидуальные.

Программа опирается на следующие методы обучения:

Словесные	Наглядные	Практические
Беседа, объяснение	Показ видеоматериалов, иллюстраций	Творческие упражнения

Анализ	Показ педагогом приемов исполнения	Обработка
	Работа по образцу	Практическое занятие

Тип занятия: комбинированный, теоретический, практический.

Программа подразумевает проведение занятий по следующим формам: беседа, мастер-класс, наблюдение, выставка, студия, галерея, творческая мастерская, практическое занятие, презентация, экскурсия, размышление.

Технологии обучения: ИКТ, здоровьесберегающая, индивидуально-ориентированная.

Планируемые результаты изучения курса: Содержание курса дополнительного образования «Применение информационных технологий в дизайне» направлено на освоение личностных, метапредметных и предметных результатов.

Предметными результатами являются:

- работать с инструментами графического редактора PAINT;
- применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом);
- применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
- создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT;
- выполнять заливку областей;
- исполнять надписи в редакторе PAINT;
- запускать графический редактор Paint

Метапредметными результатами являются:

- формирование представлений об окружающем мире. С точки зрения художественной – творческой деятельности;
- формирование эстетического восприятия окружающего мира;
- развитие творческой активности и пластичности, восприимчивости мышления, что является важной составляющей для поиска нестандартных решений при выполнении практических работ.
- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;

Личностными результатами являются:

- формирование уважительного отношения к культуре своего народа;
- развитие мотивов учебной деятельности и личностный смысл учения, принятие и освоение социальной роли обучающего.
- совершенствование художественного вкуса.
- овладение художественными навыками вкуса.
- наличие определенного уровня развития общих творческих способностей, включая образное и ассоциативное мышление, творческое воображение;
- приобретение устойчивых навыков самостоятельной, целенаправленной и содержательной творческой деятельности.

Форма текущего контроля: оценка достижений обучающимися планируемых результатов по содержанию каждого занятия.

Форма подведения итогов по программе: подготовка художественных проектов и подведение итогов работы в виде презентаций, коллажей, выставок художественного творчества детей; портфолио лучших работ занимающихся на курсе; участие обучающихся в школьных и городских олимпиадах.

Форма проведения промежуточной аттестации: Творческая работа.

Методы отслеживания (диагностики) успешности овладения обучающимися содержанием программы:

- педагогический мониторинг: диагностики личностного роста и продвижения, анкетирование, педагогические отзывы.
- мониторинг образовательной деятельности детей: карта самооценки воспитанника, оформление фотоотчетов, индивидуальный лист достижений учащегося.

**Учебно – тематический план
1 год обучения (34 часа)**

№	Тема	Форма промежуточной аттестации	Всего часов	1 модуль		Основные виды деятельности детей (универсальные учебные действия)
				Теория	Практика	
1	Тема 1: Среда графического редактора Paint	-	17	4	13	<p>Личностные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> - овладение художественными навыками вкуса; - наличие определенного уровня развития общих творческих способностей, включая образное и ассоциативное мышление, творческое воображение; <p>Метапредметные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> - Овладение способностью принимать и реализовывать цели и задачи учебной деятельности, приемами поиска средств ее осуществления. - Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера. - Формирование умений планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата. <p>Предметные результаты.</p> <ul style="list-style-type: none"> - работать с инструментами графического редактора PAINT; - применять основные приемы работы с компьютерной графикой редактора PAINT (изменять размер рисунка, сохранять рисунок, выполнять операции с цветом); - применять основные приемы работы с объектами редактора PAINT (выбор фрагмента изображения, монтаж рисунка из объектов);
2	Тема 2: Microsoft Office Word	-	7	4	3	
3	Тема 3: Microsoft Office Power Point	-	9	1	8	
4	Промежуточная аттестация	Творческая работа	1		1	
	Итого		34	9	25	

						<ul style="list-style-type: none"> - создавать стандартные фигуры в редакторе PAINT; - выполнять заливку областей; - исполнять надписи в редакторе PAINT; - запускать графический редактор Paint
--	--	--	--	--	--	--

**Учебно – тематический план
2 год обучения (34 часа)**

№	Тема	Форма промежуточной аттестации	Всего часов	2модуль		Основные виды деятельности детей (универсальные учебные действия)
				Теория	Практика	
1	Тема 1: Выразительные средства дизайна	-	17	4	13	<p>Личностные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> - овладение художественными навыками вкуса; - наличие определенного уровня развития общих творческих способностей, включая образное и ассоциативное мышление, творческое воображение; <p>Метапредметные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> - Овладение способностью принимать и реализовывать цели и задачи учебной деятельности, приемами поиска средств ее осуществления. - Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера. - Формирование умений планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата. <p>Предметные результаты.</p> <ul style="list-style-type: none"> - знакомство с языком дизайна, - распознавание разновидности дизайна, - понимание значение и влияние цвета в
2	Тема 2: Цветоведение	-	7	2	5	
3	Тема 3: Разновидности дизайна	-	9	4	5	
4	Промежуточная аттестация	Творческая работа	1		1	
	Итого		34	10	24	

						<p>дизайнерской деятельности.</p> <ul style="list-style-type: none"> - склеивание макетов, использовать различные материалы и инструменты. - Осваивание языка профессии и области применения дизайна.
--	--	--	--	--	--	---

**Учебно – тематический план
3 год обучения (34 часа)**

№	Тема	Форма промежуточной аттестации	Всего часов	3 модуль		Основные виды деятельности детей (универсальные учебные действия)
				Теория	Практика	
1	Тема 1: Стадия задумки	-	15	-	15	<p>Личностные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> - овладение художественными навыками вкуса; - наличие определенного уровня развития общих творческих способностей, включая образное и ассоциативное мышление, творческое воображение; <p>Метапредметные результаты</p> <ul style="list-style-type: none"> - Овладение способностью принимать и реализовывать цели и задачи учебной деятельности, приемами поиска средств ее осуществления. - Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера. - Формирование умений планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата. <p>Предметные результаты.</p>
2	Тема 2: Стадия реализации	-	14	4	10	
3	Тема 3: Презентация проекта	-	4	3	1	
4	Промежуточная аттестация	Творческая работа	1		1	
	Итого		34	7	26	

						<ul style="list-style-type: none"> - последовательное выполнение работы над проектом от стадии задумки и эскизирования, до представления собственного проекта на научно – практической конференции. - Изучение и работа с различными художественными материалами: пластическими (глина, пластилин), живописными (гуашь, акварель, темпера), графическими (тушь, карандаш и т. п.). - постановкой руки, обучением правильной эксплуатации инструментов, знакомство детей с законами компоновки предметов в формате, изменением компоновки в зависимости от места нахождения художника, - изучение пропорций предмета, роль света, тени в передаче объема предмета.
--	--	--	--	--	--	---

Календарно — тематический план
1 год обучения

№	Тема урока/	Дата проведения	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
Тема 1: Среда графического редактора Paint					
1	Знакомство с инструментами графического редактора Paint		1	1	
2	Выделение и копирование объектов		1		1
3	Работа с файлами		1		1
4	Текст в графическом редакторе Paint		1		1
5	Организация формата. Перспектива		1		1
6	Растровые редакторы		1		1
7	Векторные редакторы		1		1

8	Мониторы. Система образования цветов на мониторе		1		1
9	Понятие локального цвета		1		1
10	Тоновая растяжка или градиент		1		1
11	Цветовая гамма		1	1	
12	Моделирование собственной палитры цветов в простейшем редакторе		1		1
13	Цветовое решение		1	1	
14	Контраст в композиции		1		1
15	Приглушенные или пастельные тона		1		1
16	Ахроматичные цвета		1	1	
17	Дизайнерские цветовые решения		1		1
Тема 2: Microsoft Office Word					
18	Работа с файлами		1	1	
19	Картинка в текстовом документе		1		1
20	Графические возможности Word		1	1	
21	Microsoft Office Word		1		1
22	Импортирование графических объектов из Windows		1	1	
23	Редактирование изображений в графическом редакторе Paint		1	1	
24	Стандартные требования для создания текстового документа		1		1
Тема 3: Microsoft Office Power Point					
25	Графические возможности Power Point		1	1	
26	Изменение фона в презентации		1		1
27	Эстетика оформления		1		1
28	Дизайн слайда		1		1
29	Форматирование картинок Power Point		1		1

30	Сжатие и архивирование информации Power Point		1		1
31	Сжатие изображений		1		1
32	Сжатие презентации для WEB		1		1
33	Электронная почта. Оформление работы в соответствии с рекомендациями к презентации Праздничные, тематические презентации		1		1
34	Творческая работа		1		1
	ИТОГО		34	9	25

Календарно — тематический план
2 год обучения

№	Тема урока/	Дата проведения	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
Тема 1: Выразительные средства дизайна					
1	Специфика работы дизайнера.		1	1	
2	Влияние творческого воображения на результат работы дизайнера, а также на результаты работ, выполняемых в других областях деятельности Человека		1		1
3	Роль информационных технологий в работе дизайнера.		1		1
4	Терминология дизайнера		1		1
5	Условные обозначения в планах и схемах		1		1
6	Работа в доступных графических редакторах		1		1
7	Знакомство с языком дизайнера.Объем		1	1	
8	Плоское и объемное		1		1
9	Композиция из геометрических тел		1		1

10	Средства передачи объема на плоскости		1		1
11	Знакомство с языком дизайнера Пространство		1	1	
12	Линия глаз в изображении интерьера, точка схода		1		1
13	Воздушная и линейная перспективы		1	1	
14	Линейная перспектива в изображении интерьера		1		1
15	Знакомство с языком дизайнера Композиция		1		1
16	Стили и направления в дизайне. Эkleктика		1		1
17	Минимализм в дизайне. Эстетика дизайна		1		1
Тема 2: Цветоведение					
18	Цвет как компонент дизайна		1	1	
19-20	Составление собственной палитры		1		2
21-22	Цвет в природе. Психологическое воздействие цвета на человека		1		2
23	Символика цвета.		1	1	
24	Влияние цвета на психику и трудоспособность человека		1		1
Тема 3: Разновидности дизайна					
25	Дизайн архитектурной среды		1	1	
26	Материалы и инструменты юного дизайнера		1		1
27	Конструирование из бумаги		1		1
28	Модульная конструкция		1	1	
29	Симметрия и асимметрия в дизайне		1		1
30	Организация среды обитания		1		1
31	Зона созерцания		1		1
32	Зона активного отдыха		1	1	
33	Что вдохновляет дизайнера . Природный материал для дизайнера		1	1	

34	Творческая работа		1		1
	ИТОГО		34	10	24

Календарно — тематический план
3 год обучения

№	Тема урока	Дата проведения	Всего часов	Количество часов	
				Теория	Практика
Тема 1: Стадия задумки					
1	Эскизирование		1		1
2	Работа с файлами		1		1
3	Выбор темы		1		1
4	Коллаж		1		1
5	Цветовое решение эскиза		1		1
6	Макетирование		1		1
7	Свойства материалов		1		1
8	Текстура материала		1		1
9	Фактурность		1		1
10	Выбор материалов		1		1
11	Цветовое решение		1		1
12	Эскиз общего проекта		1		1
13	Оформление стенда		1		1
14	Презентация задумки		1		1
15	Корректировка эскиза задумки		1		1

Тема 2: Стадия реализации					
16	Целостное видение проекта; алгоритм действия		1	1	
17	Выбор эскиза		1		1
18	Подготовка материалов		1	1	
19	Модули и элементы		1		1
20	Детали к макету		1	1	
21	Конструирование макета		1		1
22	Статика и динамика в композиции		1		1
23	Работа с шаблонами		1	1	
24	Объемные модули		1		1
25	Ритм в композиции		1		1
26	Моделирование в композиции		1		1
27	Соотношение формы и функции		1		1
28	Цвет в композиции. Тон в композиции		1		1
29	Контраст		1		1
Тема 3: Презентация проекта					
30	Текстовое сопровождение в Microsoft Office Word				
31	Презентация в Microsoft Office Power Point		1	1	
32	Изготовление раздаточного материала		1	1	
33	Представление раздаточного материала (буклеты, листовки). Представление макета		1	1	
34	Творческая работа		1		1
	ИТОГО		34	7	28

Содержание программы

1 год обучения

Тема 1: Среда графического редактора Paint

Теория: Знакомство с инструментами графического редактора Paint. Растровые и векторные редакторы. Мониторы. Система образования цветов на мониторе

Практика. Выполнение творческих и заданий: рисование в графических редакторах и офисных приложениях. Моделирование собственной палитры цветов в простейшем редакторе

Тема 2: Microsoft Office Word

Теория. Графические возможности Word. Импортирование графических объектов из Windows. Стандартные требования для создания текстового документа

Практика. Выполнение творческих и заданий: Работа с файлами, форматирование текста

Тема 3: Microsoft Office Power Point

Теория. Графические возможности Power Point. Форматирование картинок Power Point

Практика. Выполнение творческих и заданий: Сжатие и архивирование информации Power Point. Оформление работы в соответствии с рекомендациями к презентации.

Требования к уровню подготовки учащегося

1 год обучения

В результате изучения программы по курсу дополнительного образования «Применение информационных технологий в дизайне» ученик должен:

знать/понимать

- значение линейной, воздушной перспективы в изображении многоплановой композиции;
- приемы работы с файлами;
- простейшие приемы в среде программирования;
- возможности организации презентаций средствами информационных технологий;
- инструменты и примитивы графической среды;
- возможности компьютерной организации выставок и презентаций
- работать цветом, тоном, линией, пространством, формой, самостоятельно используя средства художественной грамоты;
- понимать художественно-образный язык пластических и синтетических искусств, обладать опытом восприятия и интерпретации образов художественных произведений;
- владеть первичными навыками изображения предметного мира природы (пейзаж);
- организовывать формат и работать с эскизами;
- работу вести последовательно: от общего – к частному, от частного – к общему;
- выполнять и оформлять творческие работы;
- работать в графическом редакторе Paint, офисных приложениях: Microsoft Office Power Point, Microsoft Office Word;
- анализировать форму предмета;
- строить растровые изображения;
- осваивать новые возможности графического интерфейса;
- применять знания о перспективе при построении композиций

Содержание программы 2 год обучения

Тема 1: Выразительные средства дизайна

Теория. Специфика работы дизайнера. Влияние творческого воображения на результат работы дизайнера, а также на результаты работ, выполняемых в других областях деятельности человека. Роль информационных технологий в работе дизайнера. Знакомство с языком дизайнера. Объем. Знакомство с языком дизайнера. Пространство. Знакомство с языком дизайнера. Композиция

Практика. Выполнение творческих и заданий: Практическая деятельность: работа над эскизом. Композиция элементов проекта

Тема 2: Цветоведение.

Теория. Цвет как компонент дизайна. Цвет в природе. Психологическое воздействие цвета на человека.

Практика. Выполнение творческих и заданий: выполнение цветового круга

Тема 3: Разновидности дизайна.

Теория. Дизайн архитектурной среды. Организация среды обитания.

Практика. Выполнение творческих и заданий: сбор информации, адаптация к проекту

Требования к уровню подготовки учащегося 2 год обучения

В результате изучения программы по курсу дополнительного образования «Применение информационных технологий в дизайне» ученик должен:

знать/понимать

- работать с различными материалами, самостоятельно используя средства художественной грамоты;
- владеть первичными навыками конструирования из бумаги и картона;
- владеть навыками работы в Microsoft Office Power Point, Paint, Microsoft Office Word;
- использовать различные материалы и инструменты в своей творческой деятельности;
- организовывать формат и работать с эскизами;
- выполнять и оформлять творческие работы;
- работать в графическом редакторе Pain.;
- соблюдать последовательность выполнения работы: от общего, к частному;
- овладеют навыками изображения узоров и орнаментов, характерных для определенных художественных промыслов;
- применять знания о цветоведении при изготовлении макетов;
- работу вести последовательно, согласно технологии и логике поставленных задач;

Содержание программы

3 год обучения

Тема 1: Стадия задумки

Теория. Стадия задумки

Практика. Выполнение творческих и заданий: работа с файлами, эскизирование.
Работа с файлами, макетирование.

Тема 2: Стадия реализации

Теория. Целостное видение проекта; алгоритм действия. Формат и его организация. Статика и динамика в композиции. Ритм в композиции. Цвет и тон в композиции. Стадия задумки

Практика. Выполнение творческих и заданий: изготовление макета к проекту, выполнение презентации в Microsoft Office Power Point

Тема 3: Презентация проекта

Теория. Презентация в Microsoft Office Power Point. Представление раздаточного материала (буклеты, листовки). Представление макета

Практика. Выполнение творческих и заданий: работа с файлами (текстовое сопровождение в Microsoft Office Word)

Требования к уровню подготовки учащегося

3 год обучения

В результате изучения программы по курсу дополнительного образования «Применение информационных технологий в дизайне» ученик должен:

знать/понимать

- понимать художественно-образный язык пластических и синтетических искусств;
- обладать опытом восприятия и интерпретации образов художественных произведений;
- основам компьютерной графики на примере графического редактора Paint;
- основам изобразительной деятельности: материалы и инструменты;
- передавать фактуру предметов;
- пользоваться выразительными средствами в дизайне;
- используя знания о цвете, передавать настроение и характер в макетировании;
- использовать в творчестве ИК технологии;
- применять художественные умения, знания и представления о видах искусств при выполнении учебных задач;
- добывать информации, используя различные источники (в том числе Интернет);
- анализировать и сравнивать полученную информацию;
- воспринимать и интерпретировать образы художественных произведений в собственных работах;
- осваивать новые способы передачи объема;
- владеть приемами и пользоваться выразительными средствами в дизайне;
- понимать основные характеристики в направлениях и стилях в искусстве;
- отличать по признакам основные виды и стили в архитектуре;
- применять знания о линейной, воздушной перспективе в изображении многоплановой композиции.

Методическое обеспечение программы

На занятиях по курсу дополнительного образования «Применение информационных технологий в дизайне» используется следующий способ построения учебного процесса:

- объяснение темы занятия;
- постановка задач, которые учащийся должен решить по ходу занятия, средства и способы их выполнения;
- показ вспомогательного материала, иллюстрирующего тему занятия: аудиоматериалы, видеоматериалы, художественные фотографии, иллюстрации.

При этом педагог может предложить детям просмотреть дидактические материалы, методические таблицы и пособия. Это создает благоприятную почву для развития познавательного интереса обучающихся и появления творческого настроения.

После изложения теоретических сведений педагог вместе с детьми переходит к практической деятельности. Специальные упражнения помогают закрепить навыки певческой установки. Осуществляется контроль за творческой деятельностью ученика.

Дети после объяснения приступают к работе. Практическая деятельность обучающихся строится от простого к сложному.

В конце занятия для закрепления полученных знаний и умений уместно провести анализ выполненной работы и разбор типичных ошибок. После подведения итогов занятия педагог может дать рекомендации детям в виде домашнего задания.

Чтобы дети быстро не утомлялись и не теряли интерес к предмету, на занятиях используется смена видов деятельности и чередование технических приёмов с игровыми заданиями.

На занятиях используются следующие дидактические материалы: аудиозаписи, радиопередачи, видеозаписи, телепередачи, учебные кинофильмы, упражнения, практические задания, фотоматериалы, наглядные пособия, демонстрационные карточки, образцы выполненных заданий, рисунки.

Условия реализации программы

Условия реализации программы курса дополнительного образования «Применение информационных технологий в дизайне» зависят от физических возможностей ребенка и психического развития на момент обучения.

Индивидуальный учебный план работы с учеником должен включать в себя комплексный подход к коррекционно-педагогической работе с учетом моторных, речевых, сенсорных и психологических патологий ребенка:

- поочередное формирование познавательной деятельности и возможное исправление её патологий;
- направленное развитие высших психологических функций;
- исправление речевых нарушений;
- коррекцию и развитие моторных нарушений;
- воспитание стабильной модели поведения и деятельности, которые необходимы для успешной адаптации и социализации ребенка.

В основу работы со слабослышащими и позднооглохшими обучающимися должен быть положен деятельностный и дифференцированный подходы, осуществление которых предполагает использование в учебном процессе звукоусиливающей слуховой аппаратуры индивидуального или коллективного пользования.

Особые образовательные потребности слабовидящих обучающихся заключаются в коррекции зрения с помощью оптических приспособлений, использование приборов для улучшения зрения. Применение программ, озвучивающих тексты и надписи на экране монитора. Соблюдение режима зрительной и (или) тактильной, физической нагрузки. В

работе со слабовидящими необходимо целенаправленно обогащать чувственный опыт ребёнка за счет развития сохранных анализаторов и формирования компенсаторных способов деятельности.

Специализированные интерфейсы целесообразно использовать при работе с детьми, имеющими тяжелые расстройства двигательной сферы: манипулятор «джойстик», который сочетает в себе функции мыши и джойстика; роллерная мышь или трекбол; дополнительные блоки кнопок, которые подключаются параллельно основным устройствам. При организации учебного процесса целесообразно опираться на компенсаторные методы работы (использование сохранных функций моторики). Включать в план работы на уроке упражнения на развитие мелкой моторики, тренировать точные координированные движения кисти руки и пальцев, учить самоконтролю производимых движений.

Принципы обучения детей с РАС: систематичность, наглядность, комплексное воздействие, многократное и длительное повторение с одновременным проговариванием, дифференцированный подход, «право на ошибку», «действия в зоне интересов ребёнка», дидактическая игра, принцип успешности.

Темп изучения учебного материала для учащихся с ЗПР должен быть небыстрый. Отработка основных умений и навыков осуществляется на большом числе посильных учащимся упражнений. Задания подбираются разнообразными по форме и содержанию, должны включать в себя игровые моменты. Обязательным условием урока является четкое обобщение каждого его этапа (проверка выполнения задания, объяснение нового, закрепление материала и т.д.). Новый учебный материал также следует объяснять по частям. Вопросы учителя должны быть сформулированы четко и ясно. Необходимо уделять большое внимание работе по предупреждению ошибок: возникшие ошибки не просто исправлять, а обязательно разбирать совместно с учеником.

Материально — техническое оснащение: персональный компьютер, таблицы демонстрационные, иллюстративный материал, медиа - подборки, интернет - ссылки и ресурсы, тематические презентации, графический планшет, мольберт демонстрационный, энциклопедия художника, программа Skype, принтер, сканер.

Инструменты и материалы педагога: альбом для рисования, краски (гуашь, акварель, акрил), карандаши, кисти щетинные и для акварели, картон, гофрированная бумага, клей, кисти щетинные, гипс, марля, воднодисперсионная краска.

Оборудование для обучающегося: персональный компьютер, принтер, сканер, графический планшет, энциклопедия художника, программа Skype.

Инструменты и материалы обучающегося: альбом для рисования, писчая бумага для набросков, краски (гуашь, акварель), картон, гофрированная бумага, клей, кисти щетинные, гипс, марля, воднодисперсионная краска.

Библиографический список

- Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе / Н.М. Сокольникова - Издательский центр «Академия», 1999г;
- Алехин А.Д. Изобразительное искусство. Художник, педагог, школа (книга для учителя)/ А.Д. Алехин - М.: «Просвещение», 1984г
- Алексеева В.В. Что такое искусство? / В.В. Алексеева - М.: «Советский художник», 1991г.
- Гнедич П. История искусств / П. Гнедич - Российский фонд культуры ХТО «Краевед» совместно с ТОО «Интеграл» - Красноярск, 1994г.

- Эдвардс Б. Художник внутри вас (курс раскрытия творческих способностей) / Б.Эдвардс. Минск, 2000г.
- Эдвардс Б. Открой в себе художника (лучший курс обучения рисованию) / Б.Эдвардс - Минск, 2000г.

Список литературы, рекомендованной детям:

- Журналы «Юный художник». М.: «Молодая гвардия», 1987-2005гг.
- Сокольникова Н.М.. Основы живописи / Н.М. Сокольникова - Издательство Титул, 2001г.
- Сокольникова Н.М. Основы композиции / Н.М. Сокольникова - Издательство Титул, 2000г.
- Платонова Н. И. , Синюков В. Д. Энциклопедический словарь юного художника (для среднего и старшего школьного возраста) / Н. И. Платонова, В. Д. Синюков - М.: Педагогика, 1983
- CD Большая энциклопедия живописи, - «Триада» 2003