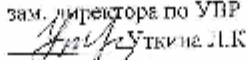



муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Средняя школа №75 имени Игоря Серова»

**РАССМОТРЕНА**  
на заседании МО  
Протокол № 1 от 30.08.2022

**СОГЛАСОВАНА**  
зам. директора по УВР  
 Уткина Е.К.

**УТВЕРЖДЕНА**  
Директор  А.П. Прескопчук  
Приказ № 03-0/176-1 от 01.09.2022



**Рабочая программа**  
**курса внеурочной деятельности**  
**«Я – графический дизайнер»**  
**в 8 классе**

2022 – 2023 учебный год

г. Ярославль

## Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Я - графический дизайнер» составлена на основе следующих нормативных документов:

- ФГОС ООО (утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации (утв. приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. N 1897) с изменениями и дополнениями от: 29 декабря 2014 г., 31 декабря 2015 г., 11 декабря 2020 г.);
- ООП ООО средней школы №75 (утв. приказом директора №03-01/58-58 от 01.09.2020);
- план Внеурочной деятельности на 2022-2023 учебный год;
- Календарный учебный график средней школы №75 (утв. приказом директора № 03-01/ от 01.09.2022).

Программа «Я – графический дизайнер» разработана в рамках региональной инновационной площадки "Ателье профессий".

Программа курса внеурочной деятельности «Я – графический дизайнер» рассчитана на один год. Количество часов за год составляет 34 часа.

Целью реализации курса «Я – графический дизайнер» является расширение содержания предметов информатика и изобразительное искусство и достижение обучающимися планируемых результатов освоения ООП ООО в соответствии с требованиями ФГОС ООО и ООП ООО в средней школе №75 через освоение процесса работы с графическими редакторами.

Задачами курса являются:

- углубить, расширить и систематизировать знания в области информационных технологий, масс-медиа и дизайна;
- приобрести новый опыт познавательной деятельности, профессионального самоопределения обучающихся.
- предоставить опыт практического знакомства обучающихся с содержанием образовательной и профессиональной деятельности по направлению графического дизайна;
- развить навыки самообразования и самопроектирования;

Формы данного курса внеурочной деятельности предусматривают активность и самостоятельность обучающихся; сочетают индивидуальную и групповую работу; обеспечивают гибкий режим занятий (продолжительность, последовательность), переменный состав обучающихся

Оценка результатов освоения ООП ООО по курсу ВД «Я – графический дизайнер» проводится в соответствии с разделом «Система оценки» ООП ООО и предусматривает проведение промежуточной аттестации в форме дискуссий, творческих работ, отчетов по итогам практик.

## Планируемые результаты освоения курса «Я – графический дизайнер»

### *Личностные результаты:*

- осознавать значимые темы искусства и отражать их в собственной художественно-творческой деятельности;
- оценивать и осознавать новые тенденции в сфере масс-медиа и использовать их в своих работах;
- готовность и способность обучающихся к самообразованию и адаптации к техническому информационному прогрессу;
- соотносить свои индивидуальные особенности с требованиями профессии.

### *Метапредметные результаты:*

- наблюдать, сравнивать, сопоставлять и анализировать пространственную форму предмета;
- проявлять познавательную инициативу и продуктивно взаимодействовать с педагогом и сверстниками при решении художественно-творческих задач;
- применять полученные знания в художественно-творческой деятельности;
- узнавать, воспринимать, определять виды работ, выполненных в компьютерной графике.

### *Предметные результаты:*

- использовать выразительные средства изобразительного искусства в рамках цифрового рисунка: композицию, форму, ритм, линию, цвет, объём, фактуру;
- создавать простые композиции на заданную тему в цифровом пространстве;
- выбирать инструменты, средства художественной выразительности, решать художественные задачи с опорой на правила цветоведения и цветопередачи в цифровой среде;
- изображать предметы различной формы, использовать простые формы для создания выразительных образов в цифровой графике и художественном конструировании;
- создавать посредством графических инструментов образы с ярко выраженными характерными чертами;
- устанавливать стилистическое, смысловое и цветовое соответствие между персонажем и его средой (локацией);
- выстраивать логические цепочки при создании цифровой иллюстрации и комикса. Правильно располагать на формате кадры, не нарушая логических связей внутри работы и хронологию событий комикса. Правильно выполнять разбивку по слоям, не нарушая структуру иллюстрации;
- различать основные виды художественной продукции в цифровой среде.

В рамках данной программы развиваются такие профессиональные компетенции как:

- применение правил композиции и цветоведения, выразительных средств изобразительного искусства в цифровом рисунке;
- владение графическим редактором;
- создание выразительных образов.

## Содержание курса «Я – графический дизайнер»

Название разделов и тем	Содержание учебной темы	Формы организации занятий	Виды деятельности учащихся
1. Вводное занятие. Растровая и векторная графика. Основные отличия и сферы применения.	Отличительные особенности растровой и векторной графики на визуальных примерах. Применение того или иного вида графики в разных сферах: реклама, веб-дизайн, полиграфия. Примеры.	Лекция с визуальным сопровождением	Познавательная Информационно-познавательная
2. RGB и CMYK. Ключевые понятия и расшифровки в графических редакторах.	RGB и CMYK. Разбор популярных цветовых моделей на визуальных примерах. Использование цветовых моделей и расширений при разработке печатной продукции и веб-дизайна.	Лекция с визуальным сопровождением	Познавательная Информационно-познавательная
3. Интерфейс программы, отличительные особенности рабочей среды.	Изучение интерфейса программы, сравнение используемого редактора с аналогичными. Сравнение функциональных особенностей и технических возможностей.	Лекция с визуальным сопровождением	Познавательная Информационно-познавательная
4. Инструменты, настройка и «горячие клавиши».	Изучение панели инструментов и их настройки. Настройка «горячих клавиш», проверка на практике различных комбинаций, персонализация интерфейса и рабочих панелей.	Лекция. Практическое занятие.	Учебная Практическая (прикладная)

<p>5. Рисование геометрических фигур. Линейный рисунок. Постановка руки при работе с графическим планшетом.</p>	<p>Постановка руки при работе с графическим планшетом, настройка чувствительности и динамики пера под индивидуальные особенности учащегося. Рисование простых геометрических фигур с целью повышения качества и однородности линий.</p>	<p>Практическое занятие</p>	<p>Художественно-творческая Учебная Практическая (прикладная)</p>
<p>6. Рисование объёмных геометрических фигур в тоне с имитацией текстур при помощи кистей.</p>	<p>Работа в тоне для лучшего понимания освещённости. Использование различных инструментов для имитации текстур: металл глянцевый, матовый, стекло, древесина, земля, шерсть.</p>	<p>Практическое занятие</p>	<p>Художественно-творческая Практическая (прикладная)</p>
<p>7. Покраска монохромного изображения с использованием разных настроек наложения слоёв.</p>	<p>Изучение разных режимов наложения в процессе покраски монохромного изображения. Обязательно использование основных режимов: - Overlay - Multyplay - Shine/Shadow - Soft/Hard Light - Colour</p>	<p>Практическое занятие</p>	<p>Художественно-творческая Практическая (прикладная)</p>
<p>8. Рисование простой предметной композиции в цвете, с использованием имитирующих традиционные материалы кистей.</p>	<p>Рисование простой предметной композиции с использованием основных композиционных приёмов. Работа кистями, имитирующими работу традиционными</p>	<p>Практическое занятие</p>	<p>Художественно-творческая Практическая (прикладная)</p>

	материалами. Сравнительный анализ рисования на бумаге и на компьютере.		
9. Создание иллюстраций с использованием методов коллажирования и фотобашинга. Анализ ключевых различий между методами.	Создание иллюстрации по методу коллажирования или фотобашинга. Использование данных методов в профессиональной среде. Плюсы и минусы данных методов. Закон «Об авторском праве и смежных правах».	Лекция. Практическое занятие.	Художественно-творческая Учебная Профессиональное самоопределение Практическая (прикладная)
10.Создание эскиза игрового персонажа с использованием референсов.	Проба себя в роли дизайнера игровых персонажей. Использование базы визуальных образов для создания авторского персонажа.	Лекция. Практическое занятие.	Художественно-творческая Учебная Профессиональное самоопределение Практическая (прикладная)
11. Рисование элемента игровой локации. Светотень и настроение в цифровых работах.	Проба себя в роли дизайнера игр. Создание элемента игровой локации, передающего определённую атмосферу и настроение. Важность деталей, смысловой и композиционной целостности в работе.	Лекция. Практическое занятие.	Художественно-творческая Учебная Профессиональное самоопределение Практическая (прикладная)
12. Рисование иллюстрации к литературному произведению с использованием размытия планов.	Создание иллюстрации к книге с использованием размытия и послынности. Правильная постановка планов в	Практическое занятие	Художественно-творческая Учебная Практическая (прикладная)

	работе для акцентировки внимания. Усиление акцента за счёт композиционных приёмов, цвета, света и тени.		
13. Рисование раскадровки (комикса) к басне или сказке с использованием лайнарта.	Визуализация отрывка литературного произведения. Грамотная разбивка на фреймы, акцентировка внимания зрителя, для правильного восприятия раскадровки. Композиционная и стилистическая целостность. Сквозные образы в комиксах.	Лекция. Практическое занятие.	Художественно-творческая Учебная Профессиональное самоопределение Практическая (прикладная)

### Тематическое планирование

№	Разделы и темы	Общее количество часов	Теоретические занятия (кол-во часов)	Практические занятия) (кол-во часов)	Планируемые сроки
1	Вводное занятие. Растровая и векторная графика. Основные отличия и сферы применения.	1	1		
2	RGB и CMYK. Ключевые понятия и расшифровки в графических редакторах.	1	1		
3	Интерфейс программы, отличительные особенности рабочей среды.	1	1		
4	Инструменты, настройка и «горячие клавиши».	1		1	
5	Рисование геометрических фигур. Линейный рисунок. Постановка руки при работе с графическим планшетом.	2		2	
6	Рисование объёмных геометрических фигур в тоне с имитацией текстур при помощи кистей.	3		3	
7	Покраска монохромного изображения с использованием разных настроек наложения слоёв.	2		2	
8	Рисование простой предметной композиции в цвете, с использованием имитирующих традиционные материалы кистей.	2		2	
9	Создание иллюстраций с использованием методов коллажирования и фотобашинга. Анализ ключевых различий между методами.	6	1	5	
10	Создание эскиза игрового персонажа с использованием референсов.	3	1	2	
11	Рисование элемента игровой локации. Светотень и настроение в цифровых работах.	4	1	3	
12	Рисование иллюстрации к литературному произведению с использованием размытия планов.	4	1	3	
13	Рисование раскадровки (комикса) к басне или сказке с использованием лайнарта.	4	1	3	
<b>ИТОГО</b>		<b>34 часа</b>	<b>8 часов (24%)</b>	<b>26 часов (76 %)</b>	