Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Школа № 42 с углубленным изучением отдельных предметов» городского округа Самара

РАССМОТРЕНО
на заседании МО учителей
по направлению «Информатика и технология»
Протокол №1 от «25» августа 2021 г.
Председатель МО учителей по направлению
«Информатика и технология»
_____/О.А.Пародина

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УР

_____/Н.С. Мельникова

«27» августа 2021 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ Школа №42 г.о. Самара
_____/Ю.Л. Генгут

Приказ № 502-од от «27» августа 2021 г

М.П.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса «ОСНОВЫ ДИЗАЙНА»

Классы: 5 – 8

Подписано цифровой подписью:
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ "ШКОЛА № 42 С УГЛУБЛЕННЫМ ИЗУЧЕНИЕМ ОТДЕЛЬНЫХ ПРЕДМЕТОВ" ГОРОДСКОГО ОКРУГА САМАРА
Местонахождение: 443030, г.Самара, ул. Урицкого, д.1
Контактные данные: so_sdo.school_42@samara.edu.ru

Самара, 2021 год

Пояснительная записка.

Программа учебного курса «Основы дизайна» представляет собой последовательный курс, позволяющий расширить знания учащихся в образовательной области «Технология» и сформировать у школьников дизайнерскую культуру при разработке различных технологических объектов. Освоение технологических знаний, в том числе и основ дизайна, позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу учащихся, стремление к творчеству, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций.

Цели программы.

Изучение предмета «Основы дизайна» в основной школе направлено на достижение следующих целей:

- способствовать эстетическому и творческому воспитанию, формированию у детей вкуса;
- дать школьникам представление о дизайне как специфической художественно-творческой деятельности человека;
- ознакомить учащихся с основами графической грамотности;
- способствовать формированию технического мышления и пространственного представления, творческого воображения, художественно-конструкторских способностей;
- сформировать умения и навыки в художественном конструировании (выполнение рисунков, эскизов, чертежей проектов, макетирование, моделирование).

Актуальность.

Освоение технологических знаний, в том числе и основ дизайна, позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу учащихся, стремление к творчеству, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций.

Программа включает в себя различные разделы и темы, которые дают последовательное представление о дизайне как виде художественного проектирования. Смысл дизайна заключается в комплексном, систематическом подходе к каждому технологическому объекту. Художественное проектирование требует умений рисовать, чертить, моделировать из бумаги, картона и других материалов. Точно так же необходимо знание теоретических основ рисунка, цветоведения, композиции, декоративно-прикладного искусства, черчения, моделирования, проектирования. Продуктивная деятельность создает основу для развития личности школьника, предоставляет возможности для его духовно-нравственного развития.

В соответствии с учебным планом МБОУ Школы № 42 городского округа Самара на занятия по основам дизайна в 5-8 классах отводится 1 час в неделю, 34 часа в год. Всего на курс отводится 102 часа.

Планируемые личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса.

Усвоение данной программы обеспечивает достижение следующих результатов.

Личностные результаты

- Воспитание патриотизма, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России.
- Формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий.
- Формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов.
- Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе о нравственных нормах.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных ситуациях, учений не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Формирование установки на безопасный и здоровый образ жизни.

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия.

- 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.

Познавательные универсальные учебные действия.

- Использование различных способов поиска, сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации в соответствии с коммуникативными и познавательными задачами и технологиями учебного предмета, готовить свое выступление и выступать с мультимедийный сопровождением, соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.
- Использование знаково-символических средств представления информации для создания графических моделей, изучаемых объектов.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесение к известным понятиям.
- Овладение базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

Коммуникативные универсальные учебные действия.

- Овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами, осознанно строить речевое высказывание в соответствии с задачами коммуникации и составлять тексты в устной и письменной форме.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог, признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою, излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий.

Предметные результаты.

Класс	*Наименование раздела*	*Ученик научится*	*Ученик получит возможность научиться*
5	1. Рисунок как этап деятельности дизайнера.	Различать и называть виды рисунков; работать с цветом, выполнять рисунки и эскизы; связывать графическое и цветовое решение с	Использовать разные технические приемы рисования в своих работах.

Класс	*Наименование раздела*	*Ученик научится*	*Ученик получит возможность научиться*
		основным замыслом изображения; передавать единую точку зрения на группу предметов в рисунках с натуры.	
5	2. Понятие о макетировании.	Ученик научится: выполнять чертеж развертки поверхности геометрических тел; выполнять описание модели, изделия.	Самостоятельно проектировать и изготавливать макет объектов на основе простых геометрических тел.
5	3. Творческая лаборатория.	Выполнять несложные проекты методом художественного конструирования.	Проектировать макеты сложных геометрических форм.
6	1. Дизайн как вид художественного проектирования. Композиция.	Различать и называть виды композиций; выстраивать элементы композиции по законам композиции с помощью учителя.	Определять степень гармоничности среды, самостоятельно формировать декоративные композиции.
6	2. Дизайнерское проектирование предметной среды	Выполнять последовательность стадий процесса проектирования предметов быта.	Выполнять несложные проекты по созданию предметов быта методом художественного конструирования.
6	3. Творческая лаборатория.	Выполнять последовательность стадий процесса проектирования предметов быта методом художественного конструирования.	Изготавливать несложные декоративные элементы для быта по собственным разработкам.
7	1. Дизайн интерьера и открытого пространства	Планировать организацию бытового пространства; вычерчивать планировку помещений; подбирать дизайн для жилых и общественных помещений.	Выполнять эскизы и подбирать элементы для организации жилых помещений, открытого пространства для организации собственного быта.
7	2. Творческий практикум	Работать в компьютерной программе Arcon Home-2; использовать библиотеки текстур и объектов; реализовывать свои замыслы при разработке учебных заданий.	Проектировать интерьер жилого помещения для организации собственного быта.
7	3. Дизайн костюма	Различать особенности в костюме разных исторических эпох; выполнять эскизы моделей одежды на фигуре человека; различать стили и основные силуэты одежды.	Составлять собственный гардероб в соответствии с направлениями современной моды.
7	4. Творческий практикум	Создавать эскизы костюмов по собственному замыслу.	Изготавливать макеты костюмов из бумаги для презентации собственных замыслов.

Класс	*Наименование раздела*	*Ученик научится*	*Ученик получит возможность научиться*
8	1. Графический дизайн	Выполнять графические построения; использовать приемы стилизации изображений; создавать знаковые изображения для выполнения учебных заданий.	Создавать плакаты, открытки в соответствии с жизненными ситуациями.
8	2. Технологии проектирования трехмерного текста с помощью программы MODELA 3D-text - 4 час.	Создавать текст в программе MODELA 3D-text, выполнять настройку параметров текста для выполнения учебных заданий.	Настраивать параметры изготовления в зависимости от вида материала.
8	3. Творческая лаборатория	Проектировать надписи с помощью программы MODELA 3D-text.	Изготавливать таблички с текстом на станке с ЧПУ.

Содержание учебного курса.

5 класс.

1. Рисунок как этап деятельности дизайнера

Определение целей и задач курса. Правила поведения и безопасности труда на занятиях. Содержание деятельности дизайнеров.

Основные цвета. Работа с цветом. Материалы и техники рисования. Виды рисунков. Рисунок по памяти, по представлению, с натуры. Творческий практикум.

2. Понятие о макетировании

Роль макета в творческом процессе проектирования изделий. Понятие о рабочем макете, его значении в проектировании. Выбор материалов в зависимости от проектируемого изделия с учетом конструктивных и пластических особенностей. Геометрические тела. Развертки геометрических тел. Творческий практикум. Мини-проект.

3. Творческая лаборатория

Работа над проектом «Дома народов мира». Этапы работы: выполнение эскизов, заготовка элементов, сборка и оформление макета, представление работ.

6 класс.

1. Дизайн как вид художественного проектирования. Композиция

Определение целей и задач курса. Правила поведения и безопасности труда на занятиях. Взаимосвязь индивидуальности человека и дизайна. Основной закон композиции. Статика и динамика в композиции. Ритм и пропорции. Симметрия, диссимметрия, асимметрия. Творческий практикум: выполнение эскизов.

2. Дизайнерское проектирование предметной среды

Понятие о предметной среде. Понятие об эргономике. Методика проектирования предметов. Последовательность и стадии работы.

3. Творческая лаборатория

Мини-проект «Предметы быта». Выполнение эскизов, изготовление.

7класс. **Дизайн интерьера и открытого пространства**

Бытовое пространство. Интерьер. Понятие о строительных чертежах. План помещения. Структура и зоны квартиры. Дизайн интерьера жилых помещений. Дизайн открытого пространства.

1. Творческий практикум

Знакомство с программой Sweet Home-3D. Составление планировки квартиры. Библиотеки объектов и текстур. Оформление интерьера. Представление работ.

2. Дизайн костюма

Костюм как отражение исторических эпох. Основные пропорции фигуры человека. Мода. Силуэты и стили. Ансамбли и гарнитуры. Моделирование одежды. Эскизы. Цветовая композиция. Народный костюм. Отличительные черты украшений народных костюмов (орнаменты, вышивка). Виды орнаментов. Орнаментальная композиция. Аксессуары: кулоны, броши, перстни, серьги. Материалы, форма, цвет, композиция.

3. Творческий практикум

Моделирование одежды. Выполнение эскизов. Макетирование.

8класс. «Графический дизайн»

1. **Графический дизайн**

Введение. Графика как вид изобразительного искусства. Стилизация формы в графике. Принципы стилизации. Знаковые изображения. Принципы формообразования в двухмерном пространстве. Символика. Эмблемы. Геральдика. Знаки визуальной коммуникации. Плакат как особый вид графики. Лаконичность, образность. Шрифты. Графические миниатюры. Лаконичность, узнаваемость. Творческий практикум.

2. **Технологии проектирования трехмерного текста с помощью программы MODELA 3D-text**

Изучение интерфейса программы MODELA 3D-text. Проектирование надписей с применением разных шрифтов. Изучение интерфейса программного продукта «Modela Player MDX – 3р». Изучение возможностей гравирования моделей, назначение инструмента, освоение операции моделирования обработки.

3. **Творческая лаборатория**

Выполнение творческих проектов. Проектирование табличек с надписями для различных бытовых потребностей. Возможно изготовление.

Тематическое планирование.

5 класс

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе		
			уроки	контрольные работы	лабораторные, практические работы, проекты, круглые столы, экскурсии и т.д.
1.	1. Рисунок как этап деятельности дизайнера	10	2	-	8
2.	2. Понятие о макетировании	7	2	-	5
3.	3. Творческая лаборатория	17	4	-	13
	Итого:	**34**	8	-	26

6 класс

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе		
			уроки	контрольные работы	лабораторные, практические работы, проекты, круглые столы, экскурсии и т.д.
1.	1. Дизайн как вид художественного проектирования. Композиция	12	2	-	10
2.	2. Дизайнерское проектирование предметной среды	8	5	-	3
3.	3. Творческая лаборатория	14	1	-	13
	Итого:	**34**	8	-	26

7 класс

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе		
			уроки	контрольные работы	лабораторные, практические работы, проекты, круглые столы, экскурсии и т.д.
1.	1. Дизайн интерьера и открытого пространства	10	5	-	5
2.	2. Творческий практикум	8	1	-	7
3.	3. Дизайн костюма	8	4	-	4
4.	4. Творческий практикум	8	1	-	7
	Итого:	**34**	13	-	23

8 класс

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе		
			уроки	контрольные работы	лабораторные, практические работы, проекты, круглые столы, экскурсии и т.д.
1.	1. Графический дизайн	21	6	-	15
2.	2. Технологии проектирования трехмерного текста с помощью программы MODELA 3D-text - 4 час.	4	2	-	2
3.	3. Творческая лаборатория	9	1	-	8
	Итого:	**34**	9	-	25

Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса.

Для характеристики количественных показателей используются следующие символические обозначения:
Д - демонстрационный экземпляр (1 экз., кроме специально оговоренных случаев),
К - полный комплект (исходя из реальной наполняемости класса),
Ф - комплект для фронтальной работы (примерно в два раза меньше, чем полный комплект, то есть не менее 1 экз. на двух учащихся),
П - комплект, необходимый для практической работы в группах, насчитывающих по несколько учащихся (6-7 экз.)

№	Наименование объектов и средств материально – технического обеспечения	Необходимое кол-во	Примечание
1.	***Методические пособия для учителя***		
1.1.	Н.В. Калмыкова, И.А. Максимова «Макетирование из бумаги и картона. Учебное пособие» - Санкт-Петербург; Книжный дом, 2019	Д	
1.2.	В.Ф. Сидоренко, А.А. Грашин «Основы дизайна. Моделирование и макетирование изделий» - М.; Просвещение, 2019	Д	
1.3.	Н.В. Калмыкова, И.А. Максимова «Макетирование. Учебное пособие» - М..; Архитектура-С, 2019	Д	
1.4.	Г. Е. Гуров, А. С. Питерских «Изобразительное искусство. Дизайн и архитектура в жизни человека». 7—8 классы. Методическое пособие. Под редакцией Б. М. Неменского – М.; Просвещение, 2020	Д	
1.5.	«Компьютерное моделирование и автоматизированное изготовление изделий» - Самарский технологический центр ОРТ, 2019	Д	
2.	***Цифровые образовательные ресурсы***		
2.1.	Коллекция ЦОР по основам дизайна и конструирования, в том числе цифровые энциклопедии	Д	
2.2.	Обще пользовательские цифровые инструменты учебной деятельности	К	
2.3.	Видео ролики по темам учебной программы	Д	
3.	***Технические средства обучения (средства ИКТ)***		
3.1.	Компьютер с колонками для учителя	Д	
3.2.	Мультимедийный проектор, настенный экран	Д	
3.3.	Сканер, принтер	Д	
3.4.	Компьютерное рабочее место для учащегося	К	
3.5.	Лицензированное программное обеспечение.	К	