

**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 «29» августа 2018г.

Председатель МО учителей по
направлению «Информатика и
технология» Пай /Пародина О.А.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора по УР

Н.С. Мельникова

« 29 » августа 2018 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МБОУ Школа №42 г.о. Самара

Ю.Л. Генгут /Ю.Л. Генгут

Приказ №299-от «30» августа 2018 г

М.П. _____



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного предмета
«ОСНОВЫ ДИЗАЙНА»**

Классы: 5- 8

Самара

Пояснительная записка.

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, основной образовательной программы МБОУ Школа №42 г. о. Самара; авторской программы учебного курса «Основы дизайна», автор - О.А. Пародина. Программа утверждена решением педагогического совета протокол № 1 от 29 августа 2018 г.

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 и задачи 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.

На курс «Основы дизайна» в 5-8 классах отводится 1 час в неделю, 34 часа в год. Всего на курс отводится 102 часа.

Планируемые результаты освоения учебного курса «Основы дизайна».

Личностные результаты.

Будут сформированы:

- чувство патриотизма, чувство гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- целостный, социально-ориентированный взгляд на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
- уважительное отношение к иному мнению, истории и культуре других народов;
- принятие социальной роли обучающегося, мотивы учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- самостоятельность и личная ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе нравственных норм;
- эстетические потребности ценностей и чувств.
- навыки сотрудничества с взрослыми и сверстниками в разных ситуациях;
- установки на безопасный и здоровый образ жизни.

Метапредметные результаты.

Ученик научится:

- принимать и реализовывать цели и задачи учебной деятельности, приемами поиска средств ее осуществления;
- находить решения проблем творческого и поискового характера;

- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- использовать различные способы 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 мультимедийным сопровождением, соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
- использовать знаково-символические средства представления информации для создания графических моделей, изучаемых объектов;
- выстраивать логические действия сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесение к известным понятиям;
- оперировать базовыми предметными и межпредметными понятиями, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами;
- осуществлять смысловое чтение 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;
- 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.

<i>Класс</i>	<i>Наименование раздела</i>	<i>Ученик научится</i>	<i>Ученик получит возможность научиться</i>
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 основным замыслом изображения; передавать единую точку зрения на группу предметов в рисунках с натуры.	Использовать разные технические приемы рисования в своих работах.
5	2. Понятие о макетировании.	Ученик научится:	Самостоятельно проектировать и изготавливать макет объектов на основе

<i>Класс</i>	<i>Наименование раздела</i>	<i>Ученик научится</i>	<i>Ученик получит возможность научиться</i>
		выполнять чертеж развертки поверхности геометрических тел; выполнять описание модели, изделия.	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.
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.

<i>Класс</i>	<i>Наименование раздела</i>	<i>Ученик научится</i>	<i>Ученик получит возможность научиться</i>
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. «Рисование и макетирование в дизайне»

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. «Основы дизайнерского проектирования предметной среды»

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. Дизайн костюма»

1. 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.

2. Творческий практикум.

Знакомство с программой Arcon Home-2. Составление планировки квартиры. Библиотеки объектов и текстур. Оформление интерьера. Представление работ.

3. 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.

4. 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 – 3p». 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
1.	1. Рисунок как этап деятельности дизайнера	10	10	-	-
2.	2. Понятие о макетировании	7	7	-	-
3.	3. Творческая лаборатория	17		-	
	Творческий проект	13	12		1
	Организация выставки	2	2	-	-
	Повторение изученного	2	2	-	-
	Итого:	34	34	-	1

6 класс

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе		
			уроки	контрольные работы	лабораторные, практические работы, проекты
1.	1. Дизайн как вид художественного проектирования. Композиция	12	12	-	-
2.	2. Дизайнерское проектирование предметной среды	8	8	-	-
3.	3. Творческая лаборатория	14			
4.	Творческий проект	10	10	-	1
	Оформление выставки. Заключительное занятие	2	2	-	-
	Повторение пройденного	2	2	-	-
	Итого:	34	34	-	1

7 класс

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе		
			уроки	контрольные работы	лабораторные, практические работы, проекты
1.	1. Дизайн интерьера и открытого пространства	10	10	-	-
2.	2. Творческий практикум	8	8	-	1
3.	3. Дизайн костюма	8	8	-	-
4.	4. Творческий практикум	8	8	-	1
	Итого:	34	34	-	2

8 класс

№ п/п	Наименование разделов	Всего часов	В том числе		
			уроки	контрольные работы	лабораторные, практические работы, проекты
1.	1. Графический дизайн	21			
	Виды графического дизайна	12	12	-	1
	Шрифты. Шрифтовая надпись	5	5	-	-
	Творческий практикум	4	4	-	-
2.	2. Технологии проектирования трехмерного текста с помощью программы MODELA 3D-text - 4 час.	4	4	-	-
3.	3. Творческая лаборатория	9	9	-	1
	Итого:	34	34	-	2

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.	<i>Цифровые образовательные ресурсы</i>		
1.1.	Коллекция ЦОР по основам дизайна и конструирования, в том числе цифровые энциклопедии	Д	
1.2.	Общепользовательские цифровые инструменты учебной деятельности	К	
1.3.	Видео ролики по темам учебной программы	Д	
2.	<i>Технические средства обучения (средства ИКТ)</i>		

№	Наименование объектов и средств материально – технического обеспечения	Необходимое кол-во	Примечание
2.1.	Компьютер с колонками для учителя	Д	
2.2.	Мультимедийный проектор, настенный экран	Д	
2.3.	Сканер, принтер	Д	
2.4.	Компьютерное рабочее место для учащегося	К	
2.5.	Лицензированное программное обеспечение.	К	
3.	<i>Учебно-практическое и учебно-лабораторное оборудование</i>		
3.1.	Стол рабочий универсальный	П	
3.2.	Санитарно-гигиеническое оборудование: мойка, электрическая сушилка для рук	Д	