

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**ГКОУ УР "Школа № 39"**

**РАССМОТРЕНО**  
на заседании  
методической  
комиссии  
Протокол № 1  
от 28.08.2024г.

**ПРИНЯТО**  
на заседании  
педагогического  
совета  
Протокол № 1  
от 29.08.2024г.

**УТВЕРЖДЕНО**  
Директор ГКОУ УР  
«Школа № 39»  
\_\_\_\_\_ Стерхова  
Я.А.  
Приказ № 170  
от 30.08.2024г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**учебного предмета «Графический дизайн»**

для обучающихся 5-6 классов

на 2024-2029 учебный год

Составитель: Соболева Л.Ю.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа по Графическому дизайну на уровне основного общего образования для 5-6 классов составлена в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденным приказом Минпросвещения от 31.05.2021 № 287;
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Минпросвещения от 22.03.2021 № 115;
- Приказом Министерства Просвещения РФ № 254 от 20.05.2020 «Об утверждении федерального перечня учебников, допущенных к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования организациями, осуществляющими образовательную деятельность»;
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 09.07.2016 № 699 «Об утверждении перечня организаций, осуществляющих выпуск учебных пособий, которые допускаются к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, среднего общего, основного общего образования»;
- Основной образовательной программой основного общего образования ГКОУ УР «Школа №39»

Программа даёт представление о целях, общей стратегии обучения, воспитания и развития обучающихся средствами информатики и дизайна на базовом уровне, устанавливает обязательное предметное содержание, предусматривает его структурирование по разделам и темам.

Программа определяет количественные и качественные характеристики учебного материала для каждого года изучения. Программа является основой для составления авторских учебных программ, тематического планирования курса учителем.

Целями изучения на уровне основного общего образования являются:

формирование основ мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки, достижениям научно-технического прогресса и общественной практики, за счёт развития представлений об информации и дизайне как о важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества, понимания роли информационных процессов, информационных ресурсов и информационных технологий в области дизайна в условиях цифровой трансформации многих сфер жизни современного общества;

обеспечение условий, способствующих развитию дизайнерского мышления как необходимого условия профессиональной деятельности в современном информационном обществе, предполагающего способность обучающегося разбивать сложные задачи на более простые подзадачи, сравнивать новые задачи с задачами, решёнными ранее, определять шаги для достижения результата и так далее;

формирование и развитие компетенций обучающихся в области использования информационно-коммуникационных технологий и дизайна, в том числе знаний, умений и навыков работы с графическими программами;

воспитание ответственного и избирательного отношения к предмету с учётом правовых и этических аспектов её распространения, стремления к продолжению образования в области информационных технологий и дизайна и созидательной деятельности с применением средств графической информации. Задачи :

- Создание условий, обеспечивающих личностное, познавательное и творческое развитие обучающегося в процессе изучения основ графики с использованием компьютерных технологий.
- Формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.
- Изучение популярных графических программ.
- Обеспечение глубокого понимания принципов создания, обработки и хранения изображений.

-формирование уважительного отношения к истории и культуре других стран; -осознание ребёнком ценности, целостности и многообразия окружающего мира, своего места в нём;

-формирование психологической культуры и компетенции для обеспечения эффективного и безопасного взаимодействия в социуме.

## **Характеристика обучающихся с ЗПР**

Обучающиеся с ЗПР — это дети, имеющие недостатки в психологическом развитии, подтвержденные ПМПК и препятствующие получению образования без создания специальных условий

Обучающиеся с ЗПР характеризуются уровнем развития несколько ниже возрастной нормы, отставание может проявляться в целом или локально в отдельных функциях (замедленный темп или неравномерное становление познавательной деятельности). Отмечаются нарушения внимания, памяти, восприятия и других познавательных процессов, умственной работоспособности и целенаправленности деятельности, в той или иной степени затрудняющие усвоение школьных норм и школьную адаптацию в целом.

Все обучающиеся с ЗПР испытывают в той или иной степени выраженные затруднения в усвоении учебных программ, обусловленные недостаточными познавательными способностями, специфическими расстройствами психологического развития (школьных навыков, речи и др.), нарушениями в организации деятельности и/или поведения. Общими для всех обучающихся с ЗПР являются в разной степени выраженные недостатки в формировании высших психических функций, замедленный темп либо неравномерное становление познавательной деятельности, трудности произвольной саморегуляции. Достаточно часто у обучающихся отмечаются нарушения речевой и мелкой ручной моторики, зрительного восприятия и пространственной ориентировки, умственной работоспособности и эмоциональной сферы.

На изучение Графического дизайна на базовом уровне отводится 68 часов: в 5 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 6 классе – 34 часа (1 час в неделю)

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

### Вводное занятие

Вводное занятие. О профессии иллюстратора. Векторная иллюстрация. Растровая иллюстрация. Книжная, журнальная и рекламная иллюстрация. Стикеры и инфографика. Композиция и цвет. Поиск личного стиля. Скетчинг. Поиск и создание референсов.

### Изучаем базовые инструменты программы Иллюстратор

Работа с простыми фигурами. Комбинирование объектов. Обводка и заливка. Работа с формой с помощью перемещения узлов. Работа со слоями. Выравнивание и распределение. Прозрачность, тени, свечение. Проект: Создание автопортрета в стиле Flat.

### Создаем векторного персонажа

Создаем историю персонажа. Работа с формой. Передаем характер персонажа. Лицо, фигура и эмоции персонажа. Создание элементов дополняющих историю персонажа. Подготовка персонажа к печати. Макетирование. Проект: Создание стикерпака. Подготовка к печати.

### Знакомимся с основами растровой графики в программе Gimp

Монтажная область, слои. Цвет и цветовые переходы — градиенты. Преобразование фотографии. Основные приёмы тоновой и цветовой коррекции фотографии. Основные приёмы ретуширования фотографии. Использование инструментов Pen (Перо) и Clone Stamp (Клонирующий штамп). Работа с эскизом. Создание коллажа. Мокап и презентация проекта.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Изучение курса в 5-6 классе направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного предмета.

Курс внеурочной деятельности «Графический дизайн» является поддерживающим к курсу «Информатика».

## ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Формирование у детей мотивации к обучению, помощь в самоорганизации и саморазвитии.
2. Развитие познавательных навыков учащихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, ориентироваться в

информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

3. Развитие осознанного и ответственного отношения к собственному решению при работе с графической информацией

#### МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Учитывать выделенные учителем ориентиры действия в новом учебном материале в сотрудничестве с учителем.
2. Планировать свое действие в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации, в том числе во внутреннем плане.
3. Осуществлять итоговый и пошаговый контроль по результату.
4. Уметь создавать, применять и преобразовывать знаки и символы для решения учебных и познавательных задач.
5. Преобразовывать практическую задачу в познавательную.
6. Формировать и развивать коммуникативную компетентность в процессе творческой и учебно-исследовательской деятельности.

#### ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

1. Умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»
2. Понимание различий между употреблением этих терминов в обыденной речи и в графическом дизайне;
3. Умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
4. Умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
5. Умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
6. Изучение возможностей растрового графического редактора;
7. Представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности

## **Регулятивные универсальные учебные действия**

### **Самоорганизация:**

выявлять в жизненных и учебных ситуациях проблемы, требующие решения;

ориентироваться в различных подходах к принятию решений (индивидуальное принятие решений, принятие решений в группе);

самостоятельно составлять алгоритм решения задачи (или его часть), выбирать способ решения учебной задачи с учётом имеющихся ресурсов и собственных возможностей, аргументировать предлагаемые варианты решений;

составлять план действий (план реализации намеченного алгоритма решения), корректировать предложенный алгоритм с учётом получения новых знаний об изучаемом объекте;

делать выбор в условиях противоречивой информации и брать ответственность за решение.

### **Самоконтроль (рефлексия):**

владеть способами самоконтроля, самомотивации и рефлексии;

давать оценку ситуации и предлагать план её изменения;

учитывать контекст и предвидеть трудности, которые могут возникнуть при решении учебной задачи, адаптировать решение к меняющимся обстоятельствам;

объяснять причины достижения (недостижения) результатов информационной деятельности, давать оценку приобретённому опыту, уметь находить позитивное в произошедшей ситуации;

вносить коррективы в деятельность на основе новых обстоятельств, изменившихся ситуаций, установленных ошибок, возникших трудностей;

оценивать соответствие результата цели и условиям.

### **Эмоциональный интеллект:**

ставить себя на место другого человека, понимать мотивы и намерения другого.

### **Принятие себя и других:**

осознавать невозможность контролировать всё вокруг даже в условиях открытого доступа к любым объёмам информации.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5-6 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
Раздел 1. Вводное занятие					
1.1	Организационное занятие. Мир графического дизайна. Знакомство с планом работы.	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		1			
Раздел 2. Изучаем понятия иллюстрации и дизайна					
2.1	О профессии иллюстратора.	3			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
	Векторная иллюстрация.				
	Растровая иллюстрация.				
	Книжная, журнальная и рекламная иллюстрация.	2			
2.2	Стикеры и инфографика.				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		5			
Раздел 3. Узнаем базовые принципы композиции и теорию цвета					



3.1	Композиция и цвет.	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
3.2	Поиск личного стиля.	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
3.3	Скетчинг. Поиск и создание референсов.	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		3			
Раздел 4. Знакомимся с миром векторной графики в программе Иллюстратор					
4.1	Панель инструментов программы Иллюстратор. Их назначение.	8			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		8			
Раздел 5. Создаем иллюстрацию – персонаж в векторной графике					
5.1	Создание истории персонажа.	4			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
	Работа с формой. Передаем характер персонажа.				
	Лицо персонажа. Рисуем эмоции.				
	Фигура персонажа.				
5.2	Создание элементов дополняющих историю персонажа.	3			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		7			
Раздел 6. Знакомство с графическим растровым редактором Gimp					

3.1	Базовые инструменты программы Gimp	4			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
3.2	Основные приёмы тоновой и цветовой коррекции фотографии.	3			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
3.3	Мокап и презентация проекта.	2			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/7f41646e">https://m.edsoo.ru/7f41646e</a>
Итого по разделу		9	1		
Резервное время		1			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	0	

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5-6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Инструктаж по ОТ и ТБ. Организационное занятие. Мир графического дизайна. Знакомство с планом работы.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a1521d2">https://m.edsoo.ru/8a1521d2</a>
2	О профессии иллюстратора.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a1523ee">https://m.edsoo.ru/8a1523ee</a>
3	Векторная иллюстрация.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a152826">https://m.edsoo.ru/8a152826</a>
4	Растровая иллюстрация.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a152a74">https://m.edsoo.ru/8a152a74</a>
5	Книжная, журнальная и рекламная иллюстрация.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a152cfe">https://m.edsoo.ru/8a152cfe</a>
6	Стикеры и инфографика.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a152f74">https://m.edsoo.ru/8a152f74</a>
7	Композиция и цвет.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a153244">https://m.edsoo.ru/8a153244</a>
8	Поиск личного стиля.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a153460">https://m.edsoo.ru/8a153460</a>
9	Скетчинг. Поиск и создание референсов.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a161966">https://m.edsoo.ru/8a161966</a>

10	Панель инструментов программы InkScape.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a161e2a">https://m.edsoo.ru/8a161e2a</a>
11	Работа с простыми фигурами. Комбинирование объектов.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a161fec">https://m.edsoo.ru/8a161fec</a>
12	Обводка и заливка объектов.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a162186">https://m.edsoo.ru/8a162186</a>
13	Работа с формой с помощью перемещения узлов.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a162316">https://m.edsoo.ru/8a162316</a>
14	Работа со слоями.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a16249c">https://m.edsoo.ru/8a16249c</a>
15	Выравнивание и распределение.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a1625f0">https://m.edsoo.ru/8a1625f0</a>
16	Инструктаж по ОТ и ТБ. Прозрачность, тени, свечение.	1				
17	Проект: Создание автопортрета в стиле Flat.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a162848">https://m.edsoo.ru/8a162848</a>
18	Создание истории персонажа.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a1629ec">https://m.edsoo.ru/8a1629ec</a>
19	Работа с формой. Передаем характер персонажа.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a162b72">https://m.edsoo.ru/8a162b72</a>
20	Лицо персонажа. Рисуем эмоции.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a162d02">https://m.edsoo.ru/8a162d02</a>
21	Фигура персонажа.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a162e7e">https://m.edsoo.ru/8a162e7e</a>
22	Важные особенности при создании персонажа.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a162fe6">https://m.edsoo.ru/8a162fe6</a>

23	Создание элементов дополняющих историю персонажа.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a1632d4">https://m.edsoo.ru/8a1632d4</a>
24	Подготовка персонажа к печати. Макетирование.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a1632d4">https://m.edsoo.ru/8a1632d4</a>
25	Проект: Создание стикерпака. Подготовка к печати.	1				
26	Базовые инструменты программы Gimp.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a1635c2">https://m.edsoo.ru/8a1635c2</a>
27	Монтажная область, слои.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a163874">https://m.edsoo.ru/8a163874</a>
28	Цвет и цветовые переходы — градиенты.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a1639d2">https://m.edsoo.ru/8a1639d2</a>
29	Контрольная работа (итоговая)	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a163b30">https://m.edsoo.ru/8a163b30</a>
30	Основные приёмы тоновой и цветовой коррекции фотографии.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a16404e">https://m.edsoo.ru/8a16404e</a>
31	Основные приёмы ретуширования фотографии.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a1642c4">https://m.edsoo.ru/8a1642c4</a>
32	Создание эскиза для проекта и подбор референсов.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a164472">https://m.edsoo.ru/8a164472</a>
33	Создание коллажа.	1	1			Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a164652">https://m.edsoo.ru/8a164652</a>
34	Мокап и презентация проекта.	1				Библиотека ЦОК <a href="https://m.edsoo.ru/8a164828">https://m.edsoo.ru/8a164828</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	1	0		

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА**

### **ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок.

### **МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

- <https://bosova.ru/>
- Модульные системы в графическом дизайне. Пособие для графиков, типографов и оформителей выставок.
- Мюллер Брокман, 188 стр. язык - Русский. Дополнительные материалы к курсу информатики 5-6, 7-9 классы на основе завершённой предметной линии учебников «Информатика» для 5–9 классов общеобразовательных учреждений Л.Л.Босовой, А.Ю. Босовой. (5-6 классы). Авторы Воронина В.В., Воронин И.В.
- <https://netology.ru/blog/03-2021-books-for-graphic-design?ysclid=m19a0a7fiq404775603>

## **ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ**

### **ИНТЕРНЕТ**

<https://bosova.ru/metodist/authors/informatika/3/mo.php>

[#УМ #5класс #6класс #7класс #8класс #9класс #10класс #11класс #математика#учителюинформатики #урокинформатики #методика #ВПР #рабочийлист #ФГОС #разработкаурока](#)