

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ТЕХНОЛОГІЇ

Профільний рівень

10–11 класи

Спеціалізація

ОСНОВИ ДИЗАЙНУ

Навчальна програма закладів загальної середньої освіти

2017

Автори:

Вдовченко Віктор Володимирович – старший науковий співробітник Інституту педагогіки НАПН України, доктор філософії в галузі дизайну, професор, вчитель-методист;
за редакцією:

Юрженка Володимира Васильовича – голови робочої групи із розроблення навчальних програм «Технології 10–11 клас Профільний рівень» для учнів 10–11 класів закладів загальної середньої освіти, професора кафедри теорії і методики технологічної освіти та комп'ютерної графіки Державного вищого навчального закладу «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди», доктора педагогічних наук, професора.

Пояснювальна записка

Метою профільного навчання за спеціалізацією «Основи дизайну» є забезпечення загальноосвітньої проектно-технологічної підготовки учнів, формування ключових і предметної проектно-технологічної компетентностей старшокласників для свідомого подальшого професійного самовизначення.

Мета конкретизована в таких складових програми «Основи дизайну»:

– оволодіння інформацією про професії в різних видах дизайну: графічний дизайн, WEB-дизайн /10 клас/; промисловий дизайн, дизайн середовища /11 клас/;

– розвиток особистості майбутнього дизайнера засобами психології художньо-технічної творчості;

– формування проектно-технологічної компетентності старшокласників, що спрямована на реалізацію їхнього творчого потенціалу, готовність і здатність ефективного художньо-проектного пошуку і застосування знань, умінь, способів дизайнерської діяльності в навчальних умовах;

– оволодіння знаннями про особливості та зміст професійної діяльності дизайнерів;

– пропедевтичне засвоєння змісту і сутності етапів художнього проектування, засвоєння етапів навчального проектування;

– реалізація особистого творчого потенціалу в процесі виконання індивідуальних та колективних творчих проектів;

– оволодіння проектно-технологічною компетентністю під час навчального дизайнерського проектування.

Реалізація змісту навчальної програми забезпечує вирішення завдань:

1. Розвиток творчих здібностей старшокласників.
2. Формування цілісного уявлення про образно-проектний і проектно-технологічний тип дизайнерського проектування; художньо-

графічну й проектно-художню культуру у дизайн-проектах, які необхідні фахівцю в галузі дизайну.

3. Засвоєння учнями компетентностей з:

– оволодіння сучасним понятійним та термінологічним апаратом про проектно-технологічну діяльність та застосування її в навчальних умовах;

– варіативних і альтернативних способів пошукової роботи з інформаційними джерелами знань;

– створення пошукового каталогу інформаційних, графічних, відео та звукових матеріалів;

– сучасних проектних технологій;

– основних професій у різних видах дизайну (графічного дизайну, WEB-дизайну, промислового дизайну, дизайну середовища та інших);

– основ організації та планування проектно-технологічної діяльності в умовах реального виробництва;

– організації робочого місця дизайнера;

– правил безпеки праці в навчальних майстернях;

– формування в учнів проектно-технологічної компетентності для подальшого навчання у ВНЗ або для праці у професійному середовищі.

4. Виховання загальної проектно-технологічної культури учня.

5. Ознайомлення з історією дизайну, особливостями національного дизайну.

6. Використання в навчальному процесі сучасних традиційних та інноваційних педагогічних та інформаційних технологій.

7. Реалізація ефективних педагогічних умов для розвитку художньо-технічної творчості особистості проектувальника, його самостійності, відповідальності, ініціативності, кмітливості, економності.

8. Набуття навчальних проектно-технологічних, презентаційних компетентностей.

Основні підходи до побудови і реалізації змісту навчальної програми за спеціалізацією «Основ дизайну»:

Національна спрямованість – формування уявлення про особливості українського дизайну та дизайну в інших країнах світу як ціннісний компонент української та світової художньо-графічної і проектно-художньої культури, вияв і розвиток національної свідомості та ідентичності через відтворення і творення нових об'єктів навчального проектування.

Компетентнісна спрямованість – надання процесу профільного навчання технологій предметно-діяльнісного, практико-орієнтованого характеру, забезпечення формування ключових, галузевих і предметної компетентностей, досягнення прогнозованих освітніх результатів у дизайнерському проектуванні в навчальних умовах.

Професійна спрямованість – засвоєння початкових професійних знань про дизайнерське проектування у різних видах дизайну; створення умов для об'єктивованої оцінки професійних потреб і можливостей старшокласника.

Культурологічна спрямованість – формування сучасної проектно-

технологічної культури учнів на основі мотивації самоактуалізації (реалізації творчого потенціалу в процесі створення об'єктів навчального проектування), розвиток творчого мислення, цілісного світосприйняття у єдності його природничого, національного, соціального, виробничого та інших складників.

Методологічна спрямованість – оволодіння методологією проектно-технологічної діяльності, що дає змогу набуття досвіду ефективної організації власної діяльності в умовах повсякденного життя та сучасного дизайнерського проектування, а також соціально й професійно важливих якостей.

Коротка характеристика структури і змісту навчальної програми.

Програма спеціалізації «Основи дизайну» розроблена з дотриманням:

- вимог чинного Державного стандарту базової і повної середньої освіти,
- положень Концепції профільного навчання у старшій школі,
- нормативів базового навчального плану щодо кількості годин на вивчення профільних предметів освітньої галузі «Технології» в загальноосвітніх навчальних закладах.

Відповідно до типового навчального плану в структурі 11-річної школи для вивчення трудового навчання (освітня галузь «Технологія») у 10–11 класах відводиться 6 академічних годин на тиждень, відповідно 210 годин на рік у кожному з класів.

Програма спеціалізації «Основи дизайну» розрахована на два роки навчання. Вона складається з інваріантної (стабільної) та варіативної (за вибором, у програмі «Резерв навчального часу») частин. На варіативну частину програми відведено 50 годин у 10 класі та 45 годин у 11 класі.

Загальна кількість навчальних годин інваріантної складової програми виділених для вивчення курсу, у кожному з класів передбачає поєднання теоретичних частин занять із практичними роботами.

Структура програми відображає реалізацію особистісно зорієнтованого підходу навчання.

Ознайомлення з різними видами дизайну сплановано за концентричним та лінійним принципами: 10 клас: площинне проектування: «Графічний дизайн» – на папері та в поліграфії, «WEB-дизайн» – в електронному варіанті; 11 клас: об'ємне проектування: «Промисловий (індустріальний) дизайн», «Дизайн середовища».

Підсумкові заняття передбачають підготовку до презентації та презентацію творчих проектів, як остаточне виявлення компетентності старшокласників в проектуванні, виготовленні і презентації творчого проекту.

Особливості вивчення профілю. Ознайомлення з художньо-проектною діяльністю в різних сферах життєдіяльності, видами дизайну у «Вступі» 10 класу побудовано за принципом – від глобального, цілісного – до конкретного, детального. Оволодіння дизайн-діяльністю буде здійснюватися – від початкових навчально-тренувальних вправ у всіх видах

дизайну, сферах життєдіяльності – до особистісного свідомого вибору професійних уподобань, напряду подальшої професійної підготовки.

У 10 класі учні оволодівають засобами виразності у дизайн-проектах, навичками художнього образотворення. Розроблені учнями дизайн-концепції втілюються художньо-графічними засобами у формі дизайн-пропозицій, які вони потім доопрацьовують, уточнюють, деталізують. Оформлення творчого дизайн-проекту з «Графічного дизайну» і «WEB-дизайну» сприятиме оволодінню основними компетенціями у художньо-графічному виді дизайн-діяльності.

В 11 класі під час ознайомлення з основними засобами дизайн-проекування в «Промисловому (індустріальному) дизайні» та «Дизайні середовища» учні оволодівають основами художньо-графічної культури. Вперше знайомляться з цілісним процесом дизайнерської розробки ексклюзивних та серійних виробів проектно-графічними засобами, засвоюють шлях реалізації проектною пропозицією дизайнера до виробничого зразка і серійного виробу через прийоми розробки та підготовки навчальної художньо-графічної документації дизайнера, конструкторської проектною документації інженера-конструктора, технологічної документації технолога та технічної документації робітників-виконавців та складальників.

Оволодіння основними вміннями та компетентностями під час вивчення в 11 класі розділів «Художньо-графічна культура у дизайн-проектах» у «Промисловому (індустріальному) дизайні» та «Проектно-художня культура» у «Дизайні середовища», розробки та підготовки індивідуальних та колективних творчих проектів буде доброю базою для завершального етапу профільного навчання загально-технологічного спрямування за напрямом «Дизайн».

З профорієнтаційною метою під час вивчення курсу розглядаються основні спеціалізації для оволодіння кваліфікацією дизайнера.

Зміст практичної діяльності учнів у кожному з розділів програми ґрунтується на орієнтовних об'єктах дизайнерського проектування особисто привабливого виду дизайн-діяльності та навчальному творчому проектуванні.

Учні проводять пошуково-дослідницьку роботу, індивідуальне та колективне виконання творчих проектів.

Програмою передбачено екскурсії в проектні організації та фірми, відвідування виставкових центрів.

Вивчення курсу спеціалізації «Основи дизайну» допоможе учням 10–11 класів оволодіти сучасними інформаційними, проектними та макетними навчальними технологіями; оволодіти базовими компетенціями в навчальній дизайнерській та проектно-технологічній діяльності.

У процесі вивчення курсу необхідно широко використовувати міжпредметні зв'язки з навчальними предметами: образотворче мистецтво, художня культура, інформатика, креслення, фізика, математика, біологія, хімія, історія, географія та ін.

Успіхи в навчанні та вихованні майбутніх дизайнерів значною мірою залежать від умотивування учнів учителем, здатності вчителем творчо розв'язувати психолого-педагогічні завдання з допомогою сучасних інноваційних методів навчання. Розвиток майстерності вчителя здійснюється не завдяки збільшенню кількості методичних посібників і активного застосування ним готових розробок уроків, занять, а завдяки творчому розвитку сучасної теорії (дидактики) профільного навчання та підвищення психолого-педагогічної підготовки педагога. Однією з проблем сучасної дидактики профільного навчання за обраною спеціалізацією є вдосконалення та пошук нових форм і методів навчання для підготовки майбутніх дизайнерів.

Предмет «Основи дизайну» в 10–11 класах зорієнтований на такі підходи: проектно-технологічний, компетентнісний, діяльнісний, особистісно зорієнтований. Це дає в процесі продуктивної технологічної підготовки можливість старшокласникам оволодіти сучасними інформаційними технологіями, різними видами словесного та колірно-графічного проектування з допомогою традиційних та електронних засобів навчання, засвоїти практичні навички втілення проектного задуму за допомогою особистісно-зорієнтованих матеріалів і технік в оригінальному пошуковому макеті, ексклюзивному або тиражному виробі.

Рекомендації щодо проведення занять. Матеріально-технічна база та предметно-розвивальне середовище навчальних майстерень повинні забезпечити виконання навчальної програми.

На основі орієнтовного тематичного плану учитель розробляє календарно-тематичний план, в якому конкретизує обсяг навчального матеріалу. При цьому слід враховувати органічне поєднання теоретичної частини занять та практичних робіт.

Навчальна програма зорієнтована на розвивальний характер занять, тому виконання програми в цілому забезпечується високим рівнем підготовки кожного заняття, систематичним аналізом наукової, мистецької, технічної та методичної літератури. Програмою передбачено проведення поточного, тематичного та підсумкового контролю навчальних досягнень учнів.

Працюючи за програмою, особливу увагу слід приділяти всебічному інтелектуальному та художньому розвитку особистості старшокласника, з метою набуття ним художньо-графічної культури та проектно-художньої культури під час розробки навчальних дизайн-проектів та проектно-технологічної культури під час втілення творчого задуму в матеріалі в процесі навчальної дизайн-діяльності.

Під час навчальних занять необхідно дотримуватися вимог охорони праці учнів, організації робочого місця, здійснювати контроль за вивченням та виконанням ними правил безпеки праці, протипожежної безпеки, виробничої санітарії та гігієни праці.

Учнію надається можливість обирати тему навчального творчого проекту самостійно за особистим уподобанням та інтересом, але відповідно

до навчальної тематики, рівня складності, віку, а також на вибір за порадою вчителя. Пропонується виконувати індивідуальні, парні та колективні проекти.

Варіативну частину програми (резерв навчального часу) необхідно реалізувати відповідно до запитів та інтересів учнів, регіональних традицій в дизайні; з врахуванням можливостей матеріально-технічної бази навчального закладу; рівня компетенцій учнів; досвіду та фахової підготовки вчителя.

Відведений на варіативну частину програми час можна використати: для збільшення кількості годин на вивчення певних розділів інваріантної складової програми; для вивчення окремого додаткового розділу програми: «Психологічні основи дизайн-діяльності», «Психологія творчості в дизайні», «Основи реклами», «Основи дизайну реклами» та інших, необхідних для вивчення «Основ дизайну» курсів за вибором; для виконання творчого проекту.

Зміст і спосіб реалізації варіативної частини програми вчитель враховує при складанні календарно-тематичного плану до початку навчального року.

Екскурсії проводяться для ознайомлення з організацією та структурою проектних організацій і фірм, сучасною проектною технікою і технологіями, методами праці кращих працівників проектних організацій і фірм, професіями дизайнерського спрямування, умовами праці та відпочинку дизайнерів.

ЗАГАЛЬНИЙ ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН. 10–11 КЛАСИ

| Пор № розд. у класах | | Розділи | К-сть год для розд. у класах | |
|----------------------|----|--|------------------------------|-----|
| 10 | 11 | | 10 | 11 |
| 1 | 1 | Вступ | 5 | 5 |
| 2 | | Засоби виразності у дизайн-проектах | 50 | |
| 3 | | Графічний дизайн | 50 | |
| 4 | | WEB-дизайн | 50 | |
| | 2 | Художньо-графічна культура у дизайн-проектах | | 35 |
| | 3 | Промисловий (індустріальний) дизайн | | 40 |
| | 4 | Вступ | | 5 |
| | 5 | Проектно-художня культура | | 35 |
| | 6 | Дизайн середовища | | 40 |
| 5 | 7 | Резерв навчального часу | 50 | 45 |
| 6 | 8 | Підсумкові заняття | 5 | 5 |
| | | Усього | 210 | 210 |

Програма 10 клас

| Дата пров-ня уроку | К-сть год | Очікувані результати (компетенції) | Зміст навчального матеріалу |
|--------------------|-----------|---|---|
| | 5 | 1. ВСТУП. ДИЗАЙН ЯК ВИД ПРОЕКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ: СТАНОВЛЕННЯ, РОЗВИТОК, ПЕРСПЕКТИВИ | |
| | | Діяльнісний компонент Узагальнює і систематизує етапи розвитку матеріальної культури в | Матеріальна культура в етнографічних дослідженнях. Декоративно-прикладне мистецтво |

| | | |
|-----------|--|--|
| | <p>Україні, за кордоном. <i>Досліджує</i> з допомогою порівняльного аналізу виробу широкого побутового вжитку різних років виготовлення, різних фірм – вітчизняних і зарубіжних. <i>Демонструє</i> з аналізом об'єкти праці ремісників, дизайнерські розробки, промислові зразки. <i>Показує</i> на карті художньо-промислові центри в Україні та за кордоном. <i>Ознайомлюється</i> з матеріалами виставок-презентацій. <i>Добирає, систематизує</i> інформацію на паперових, електронних носіях. <i>Організовує</i> робоче місце для вибраного виду проектної діяльності.</p> <p>Знаннєвий компонент <i>Розрізняє</i> особливості українського національного дизайну за традиційними матеріалами, формою, кольором, знаками-символами. <i>Пояснює</i> мету вивчення спеціалізації «Основи дизайну» <i>Характеризує</i> творчі об'єднання для виконання різних проектних завдань: дизайнерське бюро. Ціннісний компонент. <i>Характеризує</i> різні види дизайну.</p> | <p>– основа сучасного етнографічного дизайну. З історії розвитку: ремесло, дизайн і технології в Україні, за кордоном. Художньо-промислові центри в Україні. Особливості українського національного дизайну. Дизайн як навчальне проектування в загальноосвітній школі.</p> <p>Практична робота. 1. Перегляд відеофільму (на вибір) про художньо-промислові організації, виставки-презентації дизайнерських проектів. 2. Ознайомлення з матеріалами виставок за каталогами, спеціалізованими виданнями, за допомогою мережі Інтернет.</p> <p>Практична робота. Організація робочих місць дизайнерів. ПВР і ПБП в шкільних дизайнерських майстернях. Сучасні організації форми для виконання учнями творчих робіт у складі ланок. Обов'язки членів творчих об'єднань. Організація робочих місць для проектування і виготовлення.</p> |
| | Тематичне оцінювання | |
| 50 | 2. ЗАСОБИ ВИРАЗНОСТІ У ДИЗАЙН-ПРОЕКТАХ | |
| | 2.1. Тест-завдання | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Знаходить</i> засоби виразності, що відповідають власному відчуттю, настрою. <i>Відтворює</i> мовою дизайну свої почуття. <i>Демонструє</i> здатність до художньо-творчого пошуку, самооцінки, порівняльного аналізу своїх дій. <i>Сприймає</i> на слух і відображає графічно звуки української мови за асоціацією.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Розпізнає</i> засоби виразності дизайну, правильно, <i>добирає</i> їх та відтворює графічно.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Проявляє</i> волюві якості в пошуку засобів самовираження та естетичної виразності.</p> | <p>2.1.1. Виявлення здібностей до художньо-творчої діяльності. Умови виконання тестових завдань: самоорганізація, самоаналіз та графічне самовираження. Візуальне мислення: зображувальні елементи, знаки, символи, колір, тон. Композиційне мислення: розташування елементів у зображувальному полі.</p> <p>Практична робота. Відображення: спонтанних емоційних станів (ескізування олівцем, виконання графічними техніками в кольорі); протилежних настроїв.</p> |
| | 2.2. Профорієнтація | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Виявляє</i> здатність запам'ятовувати й розпізнавати терміни, поняття та</p> | <p>Кваліфікаційні характеристики дизайнера. Практична робота 1. Визначення напрямів проектної</p> |

| | | |
|----|--|--|
| | <p>різновиди професійної діяльності. <i>Обґрунтовує</i> свій вибір професійної діяльності. Знаннєвий компонент. <i>Характеризує</i> особливості професій у різних видах дизайну. Ціннісний компонент. <i>Характеризує</i> необхідні компетентності у вибраній майбутній професії.</p> | <p>діяльності для груп учнів. Формування мікрогруп за інтересами. Розподіл обов'язків (ролей) у групі. 2. Тестування (вивчення інтересу учнів до особисто орієнтованої сфери діяльності). 3. Визначення напряму проектної діяльності кожного учня. 4. Екскурсії.</p> |
| | 2.3. Основи композиції та кольорознавства | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Пояснює</i> різницю між видами композицій в дизайні. <i>Класифікує</i> види композиції в дизайні. <i>Характеризує</i> загальні і особливі вимоги до їх створення та застосування. <i>Порівнює</i> поняття: статика, динаміка, симетрія, асиметрія та інші. <i>Характеризує</i> особливості композиційних засобів виразності. <i>Застосовує</i> у власних зарисовках композиційні засоби виразності. <i>Розкриває</i> сутність законів композиції. Знаннєвий компонент. <i>Формулює</i> поняття композиції. <i>Характеризує</i> важливість знань, умінь та навичок з основ композиції у професійній діяльності дизайнера. <i>Називає</i> візуальні носії композиції. <i>Пояснює</i> сфери застосування графічних композицій. Ціннісний компонент. <i>Дотримується</i> вимог до створення графічних композицій. <i>Продумує й реалізовує</i> застосування законів композиції в дизайні, природі, життєдіяльності людини. <i>Проявляє</i> відчуття композиційної цілісності та виразності, а також асоціативно-образного мислення. <i>Відображає</i> об'ємно-просторову структуру образу у ескізованому малюнку олівцем; графічних техніках в кольорі; в пошуковому макеті; в експозиційному макеті об'ємно просторовій композиції.</p> | <p>2.4.1. Композиція як засіб гармонізації об'єктів дизайну. Роль і значення композицій. Сфери застосування графічних композицій. 2.4.2. Види композиції в дизайні. Площинна. Площинно-фронтальна. Об'ємна. Об'ємно-просторова. 2.4.3. Засоби візуалізації композиції. Крапка, лінія, пляма, площа, об'єм, тон, колір, світлотінь, освітлення, матеріал, фактура, текстура. 2.4.4. Композиційні засоби виразності. Статика, динаміка, симетрія, асиметрія, контраст, нюанс, рівновага, нерівноваженість, ритм, метр, модуль, домінанта, акцент, пропорції і масштаб. 2.4.5. Категорії композиції. Основні закони композиції. Закон цілісності, супідрядності, міри. Об'ємно-просторова структура, тектоніка. Практична робота. 1. Тематичні зарисовки. 2. Виконання тематичної композиції з абстрактно-геометричних фігур на задану тему для виявлення явищ контрасту, ритму, динаміки, асиметрії, нерівноваги, тональної та кольорової гармонії, пропорцій, масштабу</p> |
| | Тематичне оцінювання | |
| 50 | 3. ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН | |
| | 3.1. Вступ | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Систематизує</i> знакові зображення. <i>Втілює</i> графічною мовою свідомо визначені автором, але не обов'язково</p> | <p>3.1.1. Знакові зображення та закономірності їх утворення. Стилзація і формалізація як способи отримання знакових</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | <p>фізично підкреслені якості матеріальних об'єктів. <i>Розробляє</i> декоративно-стилізовані композиції з використанням образних якостей об'єктів. Знаннєвий компонент. <i>Описує</i> закономірності утворення знакових зображень. <i>Називає</i> основні відмінності стилізованих зображень від реалістичних. <i>Класифікує</i> види знаків. <i>Аналізує</i> залежність сприйняття характеру зображення від застосованих графічних засобів і технік. Ціннісний компонент. <i>Оцінює</i> якісні характеристики і майстерність виконання індивідуальної роботи та робіт однокласників.</p> | <p>зображень. 3.1.2. Принципи утворення знаків на основі відібраних та свідомо виявлених характеристик об'єктів у графічних зображеннях. 3.1.3. Види знаків 3.1.4. Візуальні носії знакової мови та використання знаків у сучасній промисловій графіці і рекламі. Практична робота: Розробка декоративно-стилізованої композиції з використанням образних якостей об'єктів. <i>Об'єкти практичних розробок:</i> геральдичні знаки та емблеми (симетричні, частково симетричні та асиметричні)</p> |
| | <p>3.2. Шрифт, як складова образно-знакової системи. Діяльнісний компонент. <i>Виявляє</i> зв'язки між розвитком писемності і суспільства у різні історичні епохи. <i>Характеризує</i> залежність вимог до якості і способів передачі інформації від технічного і культурного рівня розвитку суспільства. Знаннєвий компонент. <i>Розрізняє</i> основні види історично сформованих шрифтів. Ціннісний компонент. <i>Критично оцінює</i> набутий досвід у знанні розвитку писемності і суспільства у різні історичні епохи <i>Презентує</i> вправління у відборі історичних типових видів шрифтів</p> | <p>Історичні умови виникнення писемності і встаткування різних типів шрифтів. Залежність вимог до якості і способів передачі інформації від технічного і культурного рівня розвитку суспільства. Основні види історично сформованих шрифтів. Практична робота (за вибором): 1. Аналіз: ретроспективи розвитку писемності і суспільства у різні історичні епохи (за картками-завданнями: впливу ритму та естетичних властивостей літер на зручність сприйняття текстових блоків. 2. Вправління у відборі історичних типових видів шрифтів</p> |
| | <p>3.3. Образно-асоціативні характеристики шрифтів. Діяльнісний компонент. <i>Порівнює і відтворює</i> особливості і відмінності у побудові пропорційних різновидів гротескових шрифтів та шрифтів типу «антиква». <i>Характеризує</i> особливості і відмінності у побудові різновидів гротескових гарнітур, що утворюються за рахунок різних графічних форм і пропорційно-масштабних співвідношень між мікроелементами літер. <i>Застосовує</i> правила побудови шрифтів при унаочненні їх заданих образних характеристик та декоративних якостей.</p> | <p>Графеми літер та умови їх візуального урізноманітнення. Класифікація шрифтів. Образні властивості шрифтів. Значення пропорційної побудови літер у шрифтах і шрифтових гарнітурах. Практична робота (за вибором): 1. Впровадженню змін у графічну форму виконання літер (А, П, Н, Е), (які б приводили до сприйняття асоціативних якостей: літери театральні, музичні, геометричні, святкові, жартівливі тощо). 2. Побудова образного вирішення</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> основні елементи мікроструктури літер і їх термінологічні позначення.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Аналізує</i> можливості використання набутої компетентності із застосування образно-асоціативних характеристик шрифтів.</p> | <p>(за вибором): окремих літер; окремих слів; поліграм для літер А, П, Е, Н гротескового шрифту із доповненням цих літер серіфами.</p> <p>3. Побудова літер шрифту, що належить до типу «антиква»</p> |
| | 3.4. Дизайн пакувань | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Аналізує</i> сферу використання пакувань і її значення для покращення життя і побуту людини.</p> <p><i>Пояснює</i> функції пакувань, і необхідність їх цілісного утримання у дизайн-діяльності.</p> <p><i>Аналізує</i> сукупність вимог, продиктованих різними етапами створення та функціонування пакувань та втілених у їх існуючому дизайні.</p> <p><i>Здійснює</i> авторські варіанти пошуків дизайну пакувань.</p> <p><i>Підпорядковує</i> композиційні та кольорографічні якості авторського варіанту пакувань системі обмежень, просторовим домінам, змістовним акцентам та ритмічним зв'язкам, що мають бути виявлені у майбутній дизайн-розробці.</p> <p><i>Створює</i> авторський варіант графічного вирішення пакувань (для солодоців до свят після вивчення конструктивних особливостей утворення різних типів пакувань).</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> основні конструктивних типів пакувань з картонажно-паперових матеріалів і їх можливих різновидів.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Формулює</i> ставлення до дизайну пакувань як складової загальної системи візуальних комунікацій</p> | <p>Дизайн пакувань як складова загальної системи візуальних комунікацій. Значення пакувань для покращення життя і побуту людини. Функції пакувань в системі споживання.</p> <p>Основні вимоги до пакувань з картонажних матеріалів, що мають виготовлятися промисловим способом. Технологічні операції, що використовуються при виготовленні пакувань з картонажних матеріалів.</p> <p>Основні види пакувальних конструкцій з картонажних матеріалів, поширені на споживчому ринку України.</p> <p>Практична робота (за вибором):</p> <p>1. Огляд і порівняльний аналіз пакувань і способів їх формоутворення. 2. Виконання проектних зарисовок у вигляді ілюзорно-об'ємних конструкцій стандартних та стандартизованих пакувань. 3. Виконання креслень технологічних розгорток. 4. Створення авторського варіанта графічного вирішення пакувань (для солодоців до свят) після вивчення конструктивних особливостей утворення різних типів пакувань.</p> |
| | 3.5. Друкована реклама і різновиди поліграфічних засобів інформації | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Пояснює</i> особливості, сфери та раціональне застосування сучасних друкованих засобів поширення рекламної інформації.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> види друкованої реклами і сучасних друкованих засобів інформації.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Визначає пріоритети</i> видів друкованої</p> | <p>Сфери та раціональне застосування сучасних друкованих засобів поширення рекламної інформації. Умови формування серійних об'єктів графічного дизайну і потреби застосування означеної сукупності умов.</p> <p>Практична робота. Огляд і порівняльний аналіз видів друкованої рекламно-</p> |

| | | |
|-----------|--|---|
| | рекламно-поліграфічної продукції, їх функціонального призначення та способів формоутворення. | поліграфічної продукції, їх функціонального призначення та способів формоутворення |
| | Діяльнісний компонент. <i>Виконує</i> серії вітальних листівок Знансвий компонент. <i>Визначає</i> листівку як серійний об'єкт графічного дизайну. Ціннісний компонент. <i>Презентує</i> виконані серії вітальних листівок | 3.5.1. Листівка як серійний об'єкт графічного дизайну. Практична робота: Виконання серії вітальних листівок. Вправління у використанні сталих композиційних складових та комбінаційних можливостей їх поєднання). |
| | Діяльнісний компонент. <i>Виконує</i> серію рекламних постерів. Знансвий компонент. <i>Характеризує</i> постер. Ціннісний компонент. <i>Презентує</i> ескізи серії рекламних постерів. | 3.5.2. Постер як об'єкт графічного дизайну Практична робота: Виконання ескізів серії рекламних постерів на один вид товару. |
| | Діяльнісний компонент. <i>Розробляє і виконує</i> макет рекламного буклету для серійного ряду продукції одного виробника. Знансвий компонент. <i>Називає</i> вимоги до друкованих рекламних носіїв, виконаних у корпоративному стилі. <i>Обґрунтовує</i> застосування кольорів, їх асоціативних властивостей та пропорційного поєднання. Ціннісний компонент. <i>Самооцінює</i> динаміку нарощення освітнього досвіду із засвоєння вимог до друкованих рекламних носіїв, виконаних у корпоративному стилі | 3.5.3. Вимоги до друкованих рекламних носіїв, виконаних у корпоративному стилі Практична робота. 1. Структурування змісту в рекламно-поліграфічній продукції та вибір образно-графічної мови для асоціативного спрямування візуальної інформації). 2. Розробка і виконання макета рекламного буклету для серійного ряду продукції одного виробника з обґрунтуванням застосованих кольорів, їх асоціативних властивостей та пропорційного поєднання |
| | 3.6. Підсумкове заняття з розділу "Графічний дизайн" | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Проводить</i> презентацію виконаних робіт під час вивчення розділу. Знансвий компонент. <i>Демонструє</i> обізнаність з розділу Ціннісний компонент. <i>Характеризує</i> перспективи професійного шляху у графічному дизайні | Оцінка змісту, якості, термінів виконання власного (колективного) проекту, проектів однокласників. Проведення порівняльного аналізу. Підведення підсумків. Презентація виконаних робіт під час вивчення розділу. |
| | Тематичне оцінювання | |
| 50 | 4. WEB-ДИЗАЙН | |
| | 4.1. Вступ | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Готує</i> індивідуальне робоче місце, комп'ютер до роботи у комп'ютерному класі. <i>Дотримується</i> безпеки праці у кабінеті інформатики та трудового навчання. Знансвий компонент. | 4.1.1. Техніка безпеки під час роботи у кабінеті інформатики. Залік з ТБ. Правила внутрішнього розпорядку і вимоги безпеки праці у кабінеті (перед початком роботи, під час |

| | | | |
|---|--|---|---|
| | | <p><i>Знає</i> правила поведження при виникненні аварійної ситуації.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Критично оцінює</i> набутий досвід із засвоєння ПВР і ПТБ у кабінеті.</p> | <p>роботи, після закінчення роботи, при аварійних ситуаціях).</p> <p>Практична робота: Залік.</p> |
| | | <p>Діяльнісний компонент. <i>Характеризує</i> сучасні тенденції у розвитку Інтернет-технологій в Україні, в інших країнах світу. <i>Проводить</i> порівняльний аналіз Web-сайтів різних фірм – вітчизняних та закордонних, матеріалів презентацій Web-проектів однолітків минулих років. <i>Відбирає і систематизує</i> інформацію на паперових, електронних носіях у формі електронного банку даних.</p> <p>Знансвий компонент. <i>Називає</i> найбільш ефективні розробки функціональних сайтів, дизайнерських розробок їх оформлення.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Самооцінює динаміку нарощення освітнього досвіду</i> у ознайомленні з професійною діяльністю у сфері «Людина – знаки інформації», пропедевтичне ознайомлення з професіями цієї сфери у 5-9 класах; особливості профільного навчання за програмами «Графічний дизайн», «Рекламне мистецтво», «Web-дизайн»; сучасні комунікаційні Інтернет-технології.</p> | <p>4.1.2. Web-дизайн, як сучасний вид проектно-технологічної діяльності в комунікаційних технологіях: становлення, розвиток, перспективи. Завдання предмету Web-дизайн у старшій школі. Сфера життєдіяльності «Знаки інформації». Графічний дизайн. Рекламне мистецтво. Web-дизайн. З історії розвитку: дизайн у інформаційних технологіях України, в інших країнах світу. Сайтобудівництво в Україні. Особливості українського національного графічного дизайну, Web-дизайну. Web-дизайн як навчальне продуктивне проектування комунікаційних технологій в процесі профільного навчання. Професійні комунікаційні технології, їх типи, їх функції. Електронні комунікаційні технології, як сучасний засіб спілкування, передачі та прийому інформації.</p> <p>Практична робота (на вибір) 1. Презентація Web-проектів. 2. Огляд професіограм професій.</p> |
| | | 4.2. Основи проектування інформаційного середовища – WEB-сайту | |
| 1 | <p>Діяльнісний компонент. <i>Застосовує</i> принцип модульних сіток в проектуванні Web-сайту. <i>Обирає</i> модульну сітку проекту. <i>Складає</i> архітектуру майбутнього проекту Web-сайту. <i>Уточнює</i> архітектурну будову проекту з урахуванням тематики проекту та способу розміщення різного за типом матеріалу Web-сторінки. <i>Оволодіває</i> прийомами структурування інформаційного середовища за існуючими схемами розміщення і організації інформації на Web-сторінці.</p> <p>Знансвий компонент. <i>Знає</i> етапи проектної діяльності на</p> | <p>4.2.1. Структура побудови сайту. Модульні сітки в проектуванні. Процес проектування Web-інформаційного середовища - сайту. Основи проектування інформаційних технологій. Етапи проектної діяльності та стадії складання структури побудови інформації. Структура побудови інформації на Web-сторінці. Психологічне підґрунтя сприйняття схем розміщення і організації інформації на Web-сторінці.</p> | |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>стадії складання архітектурної структури побудови інформації. <i>Обґрунтовує</i> психологічне підґрунтя сприйняття схем розміщення і організації інформації. Ціннісний компонент. <i>Самооцінює (характеризує) динаміку нарощення освітнього досвіду із</i> структурної побудови сайту, застосування модульних сіток в проектуванні.</p> | <p>Потенційні можливості різновидів інформаційного середовища. Модульні сітки в проектуванні. Практична робота. Оволодіння прийомами: проектування інформаційних технологій; структурування інформаційного середовища за існуючими схемами розміщення і організації інформації на Web-сторінці.</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Складає</i> проект майбутнього Web-сайту. <i>Визначає</i> структурну модель Web-сайтів з використанням аудіалізації та візуалізації інформації. <i>Проектує</i> Web-сайт, як різновид інформаційного середовища за вибраним алгоритмом. <i>Добирає</i> інформаційне, візуальне, відео та аудіо наповнення проекту. Знансвий компонент. <i>Називає</i> структуру інформаційних середовищ – Web-сайтів. Види їх розробки. <i>Описує</i> блок-схеми, як засіб побудови структурної моделі. <i>Демонструє</i> основні типи блок-схем архітектури Web-сайтів. <i>Розрізняє</i> статичний та динамічний прототипи інформаційного середовища. Ціннісний компонент. <i>Продумує й реалізовує</i> авторський сайт, як вид інформаційного середовища.</p> | <p>4.2.2. Сайт, як вид інформаційного середовища. Створення, обробка та структурування електронного банку даних для сайту за особистісно зорієнтованого темою. Структура інформаційних середовищ – Web-сайтів. Види їх розробки. Визначення структурної моделі Web-сайтів. Блок-схеми, як засіб побудови структурної моделі. Основні типи блок-схем архітектури Web-сайтів. Статичний та динамічний прототипи інформаційного середовища. Практична робота. Оволодіння прийомами складання: блок-схем найбільш досконалих і ефективних для інформаційного середовища – сайту; складання статичного та динамічного прототипів інформаційного середовища.</p> |
| 4.3. Комп'ютерна графіка у WEB-сайтах | | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Використовує</i> різні формати графічних файлів для WEB. <i>Зберігає</i> графічні файли для Web-дизайну. Знансвий компонент. <i>Характеризує</i> поняття оптимізації графіки для WEB. <i>Характеризує</i> принципи кольоросприйняття. <i>Класифікує</i> моделі кольорів. <i>Застосовує</i> прийоми роботи з моделлю кольорів RGB, прийоми комбінування кольорів. <i>Створює</i> колірні схеми для веб-сайту. Ціннісний компонент. <i>Аналізує</i> можливості використання набутої компетентності в розробці</p> | <p>4.3.1. Растрова і векторна графіка. Растрова та векторна графіка в проектних інформаційних Web-технологіях. Відмінності. Формати графічних файлів для Інтернету. Формат GIF. Формат JPEG, PNG. Колірні режими: RGB та CMYK. RGB, поєднання кольорів різної інтенсивності в графічному редакторі Paint, робота з інструментом «з'ясування кольору» в графічному редакторі Paint, малювання заданим кольором в графічному редакторі Paint. Практична робота. Оволодіння прийомами: передачі проектних задумів, проектних</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | авторського дизайну веб-сторінки. | пропорцій засобами комп'ютерної графіки; роботи з кольором. |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Добирає</i> колірні схеми, які використовуються під час створення графічного зображення у редакторі та має початкові уміння їх використання.</p> <p><i>Застосовує</i> основні дії з графічним файлом.</p> <p><i>Використовує</i> можливості роботи графічного редактора Adobe Photoshop, складові палітр, з якими працює редактор, як основного засобу проектних інформаційних технологій; різні графічні формати, їх вплив на якість зображення, інструменти виділення при роботі із зображеннями; фільтри для створення різних ефектів під час роботи із зображеннями.</p> <p><i>Користується</i> електронними інструментами для малювання, для внесення змін у зображення або для створення нового зображення.</p> <p><i>Перетворює</i> зображення: змінює розміри, обертає, виконує дзеркальне відображення.</p> <p><i>Використовує</i> можливості обробки графічної інформації за допомогою растрових редакторів.</p> <p><i>Застосовує</i> різні фільтри у графічному зображенні для надання зображенню певного характеру.</p> <p><i>Використовує</i> фільтри та ефекти шарів для створення колажу.</p> <p><i>Обробляє</i> елементи творчого проекту із застосуванням графічних фільтрів і ефектів.</p> <p><i>Використовує</i> теоретичні знання та практичні навички графічної роботи для організації площини за допомогою ПК.</p> <p><i>Застосовує</i> правила композиційного розміщення складових графічного зображення.</p> <p><i>Здійснює</i> розташування складових зображення на різних шарах, послідовне етапне корегування процесу створення та обробки візуальної інформації.</p> <p><i>Дотримується</i> правил користування сучасного програмного забезпечення.</p> <p><i>Створює</i> імітацію текстури або фактури матеріалу для пошукового макету індивідуального, колективного творчого</p> | <p>4.3.2. Створення та обробка графічного зображення.</p> <p>Структурні складові вікна графічного редактора. Засоби керування виглядом вікна програми. Прийоми роботи з панелями інструментів. Основні дії з графічним файлом.</p> <p>Створення та обробка зображень за допомогою растрового редактору Adobe Photoshop.</p> <p>Режими виділення. Інструменти виділення. Кадрування. Витягнення виділень. Зміна розмірів.</p> <p>Обертання. Дзеркальне відображення. Пензлі та художні інструменти. Використання шарів і масок. Маски шарів.</p> <p>Редагування шарів. Створення контурів. Редагування контурів.</p> <p>Створення та обробка зображень за допомогою векторного редактору CorelDraw. Інструменти для створення та обробки векторного зображення.</p> <p>Поняття фільтру. Застосування фільтрів. Типи фільтрів: декоративні, імітації роботи митця, викривлення, спеціальні, ін.</p> <p>Доповнюючі модулі та програми – додатки для Photodshop.</p> <p>Застосування різних фільтрів до графічного зображення для надання зображенню певного характеру. Використання фільтрів та ефектів шарів для створення колажу.</p> <p>Джерела зображень. Перетворення двох зображень в одне. Реалістичні композиції. Зміна фонового зображення. Композиції з чистого листа.</p> <p>Послідовність створення малюнку засобами растрового та векторного графічного редактору.</p> <p>Імітація текстур з допомогою застосування ефектів та фільтрів.</p> <p>Прийоми конструювання і</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>проекту. <i>Виконує</i> імітацію текстури, фактури засобами графічного редактора. <i>Створює</i> текстові написи для графічного зображення. <i>Застосовує</i> шрифтові гарнітури, що відповідають візуальному та інформаційному змісту творчого проекту. <i>Редагує та форматує</i> текстові елементи. <i>Застосовує</i> візуальні ефекти для текстових елементів. <i>Змінює</i> форму тексту, візуалізуючи текстові елементи. <i>Створює</i> текстові шари. <i>Опрацьовує</i> текстові шари. Знансвий компонент. <i>Називає</i> функції та призначення графічного редактора Adobe Photoshop. <i>Характеризує</i> структурні складові вікна графічного редактора, засоби керування виглядом вікна програми. <i>Класифікує</i> графічні формати, з якими працює редактор. <i>Пояснює</i> поняття фільтру. <i>Характеризує</i> основні принципи користування ПК і можливості взаємодоповнення одних технічних засобів іншими. <i>Аналізує</i> методи побудови метро-ритмічних угруповань та закономірності, які використані при їх візуалізації. <i>Розпізнає</i> текстуру і фактуру матеріалу за колірно-графічним зображенням. Ціннісний компонент. <i>Презентує</i> створення та обробка графічного зображення.</p> | <p>комбінаторики об'єктів у створенні графічного зображення з використанням імітації різних матеріалів та їх фактур. Створення текстових композицій для розташування на графічних зображеннях. Текстові шари та робота з ними. Інструмент Type. Створення тіней. Заливка надписів. Ефект сяяння. Використання рельєфності й об'ємності. Вирівнювання надписів. Створення та опрацювання текстових шарів. Редагування та форматування тексту. Застосування до тексту ефектів шарів. Зміна форми тексту. Практична робота (за вибором) 1. Оволодіння: проектними інформаційними технологіями засобами графічного редактора Adobe Photoshop, складових палітр, з якими працює редактор; створення, збереження файлів у графічному редакторі Adobe Photoshop; відкриття та прибирання елементів вікна графічного редактора; прийомами обробки графічного зображення для його подальшого використання у візуальному оформленні Web-сайту. 2. Обробка елементів творчого проекту із застосуванням графічних фільтрів і ефектів.</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Надає</i> візуальну оцінку якості зображень документів, фотографій. <i>Визначає</i> дефекти документів, фотографій. <i>Використовує</i> відтінки, шари зображення. <i>Відновлює</i> кольори. <i>Усуває</i> ефект «червоних очей». <i>Додає</i> нові об'єкти. <i>Налаштовує</i> яскравість, контрастність. <i>Сканує та переводить</i> документи, фотографії до цифрового графічного формату.</p> | <p>4.3.3. Документальні матеріали в творчому проекті. Відновлення документів, фотографій. Види архівних документальних матеріалів: документи, фотографії, мапи, діаграми, таблиці, рукописи тощо. Відновлення документів, фотографій, тощо. Візуальна оцінка якості зображень документів, фотографій. Визначення дефектів документів, фотографій. Легкі виправлення. Покрокове</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | <p><i>Володіє</i> прийомами оновлення документів, фотографій зображень за допомогою технології відновлення фотографій.</p> <p><i>Готує</i> документальні матеріали для творчого проекту.</p> <p>Знаннєвий компонент.</p> <p><i>Називає</i> види архівних документальних матеріалів: документи, фотографії, мапи, діаграми, таблиці, рукописи тощо.</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Критично оцінює</i> набутий досвід щодо застосування оброблених документальних матеріалів в творчому учнівському проекті.</p> | <p>очищення зображення. Використання відтінків. Відновлення кольору. Знищення ефекту «червоних очей».</p> <p>Додавання нових об'єктів. Яскравість. Контрастність. Використання шарів.</p> <p>Сканування та переведення документів, фотографій до цифрового графічного формату. Прийоми оновлення документів, фотографій зображень.</p> <p>Практична робота. Підготовка документальних матеріалів для творчого проекту.</p> |
| | <p>4.4. Розмітка гіпертексту HTML</p> | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Дає означення</i> поняттю гіпертекстові технології.</p> <p><i>Володіє</i> прийомами створення гіпертексту у різних пакетах програм.</p> <p>Знаннєвий компонент.</p> <p><i>Характеризує</i> поняття гіпертексту, Web-документу, Web-сайту.</p> <p><i>Пояснює</i> правила розташування файлів, що описують елементи Web-сайту та пов'язані з гіпертекстовою навігацією.</p> <p><i>Перелічує</i> структурні складові Web-документу та Web-сайту.</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Визначає</i> пріоритети, соціальну значущість для оволодіння компетентностями щодо роботи у гіпертекстових технологіях.</p> | <p>4.4.1. Гіпертекстові технології. Складові мови розмітки гіпертексту - HTML</p> <p>Поняття гіпертексту. Web-документ. Web-сайт. Структурні складові Web-документу та Web-сайту. Гіпертекстова технологія.</p> <p>Перегляд прикладів Web-документів та Web-сайтів.</p> <p>Правила розташування файлів, що описують елементи Web-сайту та пов'язані з гіпертекстовою навігацією. Практична робота.</p> <p>Створення гіпертексту у різних пакетах програм: (у текстовому, табличному та інших редакторах).</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Володіє</i> способами включення графіки в HTML-документ.</p> <p><i>Здійснює</i> включення графіки у HTML-документ.</p> <p><i>Використовує</i> прийоми роботи з графічними об'єктами у HTML-документі.</p> <p><i>Вирівнює</i> текст відносно графічного зображення.</p> <p>Створює фоновий звук з гіпертекстовим завантаженням.</p> <p><i>Використовує</i> комбінування динамічних ефектів до об'єктів на сторінках Web-сайту.</p> <p><i>Створює</i> гіперпосилання.</p> <p><i>Виконує</i> зміну параметрів гіпертексту.</p> <p><i>Використовує</i> малюнки у формі гіперпосилань.</p> | <p>4.4.3. Графічні, динамічні, аудіо та відео об'єкти у HTML-документі. Структура навігації сайту.</p> <p>Оформлення фонових та шрифтових елементів. Сегментована графіка. Колірна гама. Фонова графіка. Керування кольором. Вставка графічних зображень. Формати графічних зображень.</p> <p>Прийоми роботи з графічними об'єктами у HTML-документі.</p> <p>Вирівнювання тексту і графічного зображення. Види та прийоми комбінування візуальної та аудіальної інформації.</p> <p>Звук і відео на Web-сторінках. Застосування рухомих об'єктів. та</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | <p>Знаннєвий компонент. <i>Характеризує форми, структуру графічних об'єктів різних типів.</i> <i>Визначає прийомами роботи з графічними елементами у Web-документі.</i></p> <p>Ціннісний компонент. <i>Осмилює соціальні наслідки власної діяльності з вдалого застосування графічних, динамічних, аудіо та відео об'єктів у HTML-документі, вміння застосування структури навігації сайту.</i></p> | <p>його параметри. Адреси файлів. Гіперпосилання. Текстові посилання. Графічні посилання.</p> <p>Практична робота (за вибором). 1. Оволодіння прийомами: роботи з кольором у Web-дизайні; роботи з графічними елементами у Web-документі; комбінування колірно-графічної інформації, динамічних ефектів та звукового супроводу. 2. Створення найпростішого гіперпосилання у вигляді тексту або графічного об'єкту і прийоми роботи з ним та використання малюнку у якості гіперпосилання.</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Відкриває панелі для їх завантаження.</i> <i>Створює найпростішу Web-сторінку за один урок, використовуючи надані вчителем допоміжні файли.</i> <i>Використовує шаблони Web-сторінки.</i> <i>Моделює локальний Web-вузол.</i> <i>Оцінює HTML-документ.</i> <i>Редагує HTML-документ.</i> <i>З'ясовує параметри сторінки.</i> <i>Вводить текстову інформацію.</i> <i>Форматує текстову інформацію.</i> <i>Використовує різні види гіперпосилань: текст, графічну інформацію, відеоінформацію.</i> <i>Розробляє гіперпосилання на документи, на ресурси Інтернету, на поштові адреси, на звукові елементи, меню переходів.</i> <i>Демонструє графічні зображення у документах.</i> <i>Додає альтернативний текст до малюнку.</i> <i>Створює гіперпосилання з малюнку; інтерактивний малюнок; карту зображень.</i> <i>Володіє прийомами комбінування текстових, графічно-візуальних форм подання інформації на Web-сторінках; прийомами створення та додавання звукових, мультимедійних форм подання інформації на Web-сторінках.</i> <i>Додає Flash-фільми в HTML-документ; сценарії в HTML-документ.</i> <i>Перелічує складові елементи таблиць, фреймів.</i></p> | <p>4.4.4. Редактори для роботи з HTML. Програми-редактори для створення Web-сайтів – програм-компоузерів. Створення нового HTML-документу. Параметри сторінки. Введення та форматування текстової інформації. Гіперпосилання на документ. Адресація навігаційних ресурсів Web-сайту. Гіперпосилання на поштову адресу. Гіперпосилання на мітку. Технології використання графічно-візуальних та аудіальних засобів до оформлення Web-сторінок. Інтерактивні малюнки. Оформлення Web-сторінок за технологією тем. Мультимедійні технології на Web-сторінках. Застосування динамічних та звукових ефектів, технології сценаріїв. Мета шаблонів. Створення шаблонів та документу на його основі. Редагування шаблону та оновлення проекту. Шаблони фреймових сторінок. Таблиці стилів. Практична робота. 1. Оволодіння прийомами: організації створення Web-документу з використанням допоміжних функцій програми-компоузера; використання різних типів гіперпосилань (тексту,</p> |

| | | |
|-----------|---|--|
| | <p><i>Створює, редагує та форматує таблиці, фреймові сторінки.</i> <i>Створює документ на основі шаблону.</i> <i>Редагує шаблон та оновлює проєкт.</i> <i>Створює Web-сайт з використанням фреймів.</i> <i>Застосовує елементи таблиці стилів до Web-сайту.</i> <i>Розмічає Web-сторінку за допомогою табличних елементів.</i> <i>Встановлює та змінює властивості таблиць.</i> <i>Розмічає web-сторінки за допомогою використання табличних елементів.</i> <i>Складає інформаційне заповнення сторінок проєкту для організації web-сторінок у редакторі для роботи з HTML.</i> <i>Застосовує стандартні динамічні ефекти, спеціальні конструкції для створення web-сайту за допомогою редактора для роботи з HTML.</i> <i>Пропишує сторінки Web-проєкту мовою розмітки гіпертексту HTML у редакторі для роботи з HTML.</i> Знаннєвий компонент. <i>Розпізнає за зовнішнім виглядом та функціями програму-компоузер.</i> <i>Називає програми-компоузери.</i> <i>Описує складові частини вікна програми-компоузера.</i> <i>Опрацьовує поняття шаблонів, таблиць, фреймів, правила збереження фреймових сторінок, таблиці стилів.</i> Ціннісний компонент. Характеризує технології використання графічно-візуальних та аудіальних засобів до оформлення Web-сторінок; інтерактивні малюнки; карти зображень; мультимедійні технології.</p> | <p>графічної інформації, відеоінформації); роботи з графічно-візуальними засобами оформлення Web-сторінок; комбінування текстових, графічно-візуальних форм подання інформації на Web-сторінках; створення та додавання звукових, мультимедійних форм подання інформації на Web-сторінках; використання шаблонів у творчому проєкті: створення шаблону, створення сторінки з використанням шаблону, редагування шаблону; застосування елементів таблиці стилів до Web-сайту; введення та форматування тексту; зв'язування HTML-документів гіперпосиланнями.</p> <p>2. Створення: найпростішої Web-сторінки за один урок, використовуючи надані вчителем допоміжні файли; створення локального Web-вузла; та редагування HTML-документу; гіперпосилань на документи, на ресурси Інтернету, на поштові адреси, на звукові елементи; меню переходів; таблиці.</p> |
| | Тематичне оцінювання | |
| 50 | 5. РЕЗЕРВ НАВЧАЛЬНОГО ЧАСУ | |
| | 1. Теми за вибором учителя. 2. Психологічні основи дизайн-діяльності 3. Психологія творчості в дизайні. 4. Основи реклами. 5. Основи дизайну реклами. 6. Інші курси за вибором. 7. Творчий проєкт. | |
| | Тематичне оцінювання | |
| 5 | 6. ПІДСУМКОВІ ЗАНЯТТЯ | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Проводить презентацію виконаних робіт під час вивчення розділу.</i> Знаннєвий компонент. <i>Демонструє обізнаність з розділу</i></p> | <p>6.1. Підсумкове заняття Оцінка змісту, якості, термінів виконання власного (колективного) проєкту, проєктів однокласників.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | Ціннісний компонент. <i>Характеризує</i> перспективи професійного шляху у графічному дизайні | Проведення порівняльного аналізу. Підведення підсумків. |
|--|--|--|

Програма. 11 клас

| Дата пров | К-сть год | Очікувані результати (компетенції) | Зміст навчального матеріалу |
|-----------|-----------|---|---|
| | 5 | 1. ВСТУП. ПРОЕКТНО-ГРАФІЧНА КУЛЬТУРА | |
| | | 1.1 Вимоги проектно-графічної культури | |
| | | Діяльнісний компонент. <i>Досліджує</i> проектно-графічну культуру у промисловому дизайні. Знаннєвий компонент. <i>Узагальнює</i> інформацію про проектно-графічну культуру. Ціннісний компонент. <i>Аналізує</i> можливості використання <i>набутої компетентності</i> у промисловому дизайні. | Особливості проектно-графічної культури у промисловому дизайні різних епох у країнах світу, у різних регіонах України. Компетентне застосування відомостей про проектно-графічну культуру в промисловому дизайні різних епох у країнах світу, у різних регіонах України, у дизайнерській підготовці |
| | | 1.2. Проектна графіка як точний і лаконічний спосіб представлення інформації про якості об'єктів | |
| | | Діяльнісний компонент. <i>Характеризує</i> вимоги до проектно-графічної культури. <i>Облаштовує</i> учнівське робоче місце для роботи над проектною графікою під час вивчення розділу промисловий дизайн. Знаннєвий компонент. <i>Описує</i> проектну графіку як точний і лаконічний спосіб представлення інформації про якості об'єктів. Ціннісний компонент. <i>Критично оцінює</i> <i>набутий досвід</i> з проектною графікою як точного і лаконічного способу представлення інформації про якості об'єктів | Проектна графіка, як точний і лаконічний спосіб представлення інформації про якості об'єктів, що мають бути створені людиною. Вимоги до проектно-графічної культури у професійному середовищі промислового дизайну. Організація учнівського робочого місця для роботи над проектною графікою під час вивчення розділу промисловий дизайн. Індивідуальний досвід та навчальна компетентність з проектною графікою |
| | | 1.3. Профорієнтація. Види та рівні професійної діяльності у промисловому дизайні | |
| | | Діяльнісний компонент. <i>Характеризує</i> особливості різних професій у промисловому дизайні. <i>Інтерпретує</i> почуте, побачене в професійному середовищі промислового дизайну. Знаннєвий компонент. <i>Використовує</i> у власному лексиконі професійну термінологію, професійні означення промислового дизайну. <i>Обґрунтовує</i> власні професійні уподобання. Ціннісний компонент. | 1.3.1. Експерсії Аналіз особливостей різних професій у професійному середовищі у промисловому дизайні. Навчальна та професійна термінологія, професійні означення промислового дизайну. Рівні можливого зростання у професійній кар'єрі промислових дизайнерів. Вимоги до кожного професійного рівня у професійному середовищі |

| | | |
|----|--|---|
| | <i>Характеризує перспективи професійного шляху у професійному середовищі у промисловому дизайні.</i> | у промисловому дизайні. Професійні навички та компетентності на кожному рівні |
| | 1.4. Організація учнівських робочих місць для роботи над проектною графікою під час вивчення розділу промисловий дизайн | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Облаштовує</i> робоче місце промислового дизайнера. Знаннєвий компонент. <i>Демонструє</i> знання ПВР і ПБП в шкільній майстерні, на робочих місцях. Ціннісний компонент. <i>Оцінює</i> знання ПВР, ПБП в шкільній майстерні, на робочому місці; з облаштування індивідуальних робочих місць. | Правила внутрішнього розпорядку і безпечної праці в шкільній дизайнерській майстерні, на учнівських робочих місцях промислових дизайнерів. Практична робота. Організація робочих місць промислових дизайнерів згідно ергономічних вимог. Залік. |
| 35 | 2. ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНА КУЛЬТУРА У ДИЗАЙН-ПРОЕКТАХ | |
| | 2.1. Вплив проектно-графічної мови на формування і сприйняття якісних характеристик розроблюваних об'єктів | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Вирізняє і формулює</i> характеристики завдань, що постають в процесі візуалізації об'єктів. Знаннєвий компонент. <i>Аналізує</i> склад комплектів проектно-графічної документації. Ціннісний компонент. <i>Критично оцінює</i> набутий досвід застосування проектно-графічної мови на формування і сприйняття якісних характеристик розроблюваних об'єктів | Поняття, «графічна культура», «проектна культура». Сфери застосування проектно-графічних зображень. Умови графічного відтворення необхідних для проекту якісних характеристик об'єктів у графічних зображеннях. Практична робота. Огляд і порівняльний аналіз проектно-графічної документації дизайнерів костюма, промислових дизайнерів. |
| | 2.2. Види проектно-графіки | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Виконує</i> різні види проектно-графіки. Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> відмінності між видами проектно-графіки (рисунок конструктивний, академічний, стилізований, формалізований; схеми, креслення). Ціннісний компонент. <i>Критично оцінює</i> набутий досвід з володіння видами проектно-графіки | Найбільш поширені види проектно-графічних зображень. Декоративні колористичні композиції їх використання у проектній графіці. Відмінності між колористичним графічним зображенням і живописом. Практична робота Вправи на виконання проектно-графічних зображень. |
| | 2.3. Рисунок | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Виконує</i> різні види рисунку. Знаннєвий компонент. <i>Визначає</i> характерні відмінності у видах рисунку. Ціннісний компонент. <i>Презентує</i> виконані рисунки. | Начерк. конструктивний, академічний, технічний, стилізований, формалізований рисунок. Практична робота Вправи на виконання рисунка. |
| | 2.4. Креслення | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Виконує</i> ортогональних проєкції в аксонометрії, перспективі. Знаннєвий компонент. <i>Характеризує</i> особливості виконання | Ортогональне креслення. Аксонометрія. Перспектива. Практична робота (за власним вибором або за завданням вчителя). Вправи на виконання |

| | | |
|-----------|---|--|
| | ортогональних проєкцій. Ціннісний компонент. <i>Презентує</i> виконані креслення, перспективи. | креслення, перспективи. |
| | 2.6. Експерсія | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Порівнює</i> минулі, сучасні і новітні проектні і виробничі технології. Знаннєвий компонент. <i>Аналізує</i> сучасні промислові вироби у відповідності з функціональними художніми вартісними оцінками. Ціннісний компонент. <i>Характеризує</i> <i>перспективи професійного шляху у</i> художньо-графічних та проектно- графічних дизайн-проектах | На виставку промислових виробів; спеціалізовані і тематичні виставки промислових товарів. |
| | 2.7. Підсумкове заняття з розділу | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Проводить</i> презентацію виконаних робіт під час вивчення розділу. Знаннєвий компонент. <i>Демонструє</i> обізнаність з розділу. Ціннісний компонент. <i>Характеризує</i> перспективи особистого професійного шляху. | Оцінка змісту, якості, термінів виконання власного (колективного) проекту, проєктів однокласників. Проведення порівняльного аналізу. Підведення підсумків. Презентація виконаних робіт під час вивчення розділу. |
| | Тематичне оцінювання | |
| 40 | 3. ПРОМИСЛОВИЙ (ІНДУСТРІАЛЬНИЙ) ДИЗАЙН | |
| | 3.1. Вступ | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Сприймає,</i> <i>аналізує, синтезує</i> нову інформацію у сфері промислового дизайну. Знаннєвий компонент. <i>Пояснює</i> сутність промислового дизайну. Ціннісний компонент. <i>Оцінює</i> якісні характеристики і майстерність виконання індивідуальної роботи та робіт однокласників. | 3.1.1. Дизайн як творчий метод художнього проєктування промислових виробів Сутність та сфера промислового дизайну, його роль у суспільстві та в життєдіяльності людини. Практична робота. Огляд і порівняльний аналіз проектних розробок промислових дизайнерів |
| | 3.2. Формотворення у промисловому дизайні | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Розпізнає</i> у зовнішній формі виконувану функцію предмета або явища природи. <i>Досліджує</i> закономірні прояви у формотворенні промислових об'єктів, що залежать від матеріалу, конструкції, фізичних та механічних зусиль. <i>Оцінює</i> закономірні прояви у формотворенні промислових об'єктів, залежно від матеріалу, фізичних та механічних зусиль. <i>Синтезує</i> отриману інформацію в процесі проєктування промислових об'єктів шляхом формотворення. | 3.2.1. Головні чинники формотворення у промисловому дизайні. Функція. Матеріал. Конструкція. Природне, штучне середовище. Ергономічні вимоги. Музика, як стимулюючий засіб візуального формотворення. Відчуття та усвідомлення взаємовпливу формотвірних чинників, таких як: емоційний стан людини, природні явища тощо у різних видах мистецтв (музиці, поезії, дизайні, архітектурі). Практична робота. 1. Огляд і |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає і характеризує</i> головні чинники формотворення у промисловому дизайні.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Визначає пріоритети</i> серед головних чинників формотворення у промисловому дизайні.</p> | <p>порівняльний аналіз конструктивних рішень у формотворенні об'єктів промислового дизайну</p> <p>2. Розробка конструктивних варіантів формотворення об'єктів промислового дизайну (за власним вибором або за завданням вчителя)</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Виконує</i> зарисовки об'єктів промислового дизайну з біонічними формами. <i>Візуалізує</i> прояви біоформ, набуваючи досвіду художньо-аналітичного мислення.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Відчуває, спостерігає, осмислює</i> закономірне у будові біоформ.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Завбачує перспективи</i> біонічних форм (природних аналогів) у промисловому дизайні.</p> | <p>3.2.1. Біоніка (природні аналоги) та промисловий дизайн. Загальні відомості. Функціональний аналіз біоформ. Конструктивно-тектонічні форми у живій природі. Спостереження за процесами формотворення у природі, що відбуваються під дією різних чинників. Використання знань та спостережень за біонічними формами у проектній діяльності. Практична робота. Зарисовки об'єктів промислового дизайну з біонічними формами</p> |
| | 3.3. Ергономіка об'єктів промислового дизайну | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Застосовує</i> методи ергономічного аналізу, їх значення у дизайнерській діяльності.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Характеризує</i> <i>Називає</i> етапи розвитку ергономіки.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Формулює ставлення до</i> ергономіки, як науки та ергономічного аналізу в дизайн-діяльності.</p> | <p>3.3.1. Загальні відомості про ергономіку. Ергономіка, як наука про основи оптимізації знярядь, умов і процесів праці, взаємодії у сфері «людина-техніка». Етапи розвитку ергономіки. Ергономічний аналіз. Практична робота. Проведення ергономічного аналізу.</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Обґрунтовує</i> на основі ергономічного аналізу оптимальний вибір форми та конструкції промислових виробів. <i>Виконує</i> ескізний проект промислових виробів – за завданням учителя, за особистим уподобанням; експозиційну проектну графіку проєктованих меблів, креслення в ортогональних проєкціях; пошукові, експозиційні макети промислових виробів.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> приклади застосування ергономіки під час проєктування об'єктів промислового дизайну. <i>Характеризує</i> загальні ергономічні вимоги до промислових виробів.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Визначає пріоритети</i> щодо продуктивного врахування</p> | <p>3.3.2. Загальні ергономічні вимоги до об'єктів промислового дизайну. Анатомо-біомеханічні, антропометричні характеристики людини. Особливості сприйняття об'єктів промислового дизайну. Антропометричні таблиці. Ергонометричні вимоги щодо організації робочих місць, знярядь праці, об'єктів промислового дизайну. Ергономічний аналіз промислових виробів, методи ергономічного аналізу об'єктів промислового дизайну. Комплексно набуті знання та навички з ергономіки у процесі художнього проєктування об'єктів промислового дизайну. Практична робота. Розробка</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | ергономічних вимог до об'єктів промислового дизайну (крісло, стілець тощо). | проекту меблів як об'єкту промислового дизайну |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Порівнює</i> дотримання ергономічних вимог під час проектування промислових виробів на виробництві, організації робочих місць в дизайн-бюро, проектних організаціях, макетних майстернях.</p> <p>Знансвий компонент. <i>Виявляє</i> ергонометричні вимоги щодо організації робочих місць, знярядь праці, об'єктів промислового дизайну.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Висловлює думку</i> до ергономіки у промисловому дизайні на виробництві.</p> | <p>3.3.3. Екскурсія: у дизайн-бюро, проектної організації, відділ технолога на виробниче підприємство, складальні цехи, столярні, макетні майстерні, в яких проектуються і виготовляються промислові вироби.</p> <p>Анатомо-біомеханічні, антропометричні характеристики людини у сприйнятті об'єктів промислового дизайну на виробництві.</p> |
| | 3.4. Менеджмент і маркетинг у промисловому дизайні | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Виконує</i> тематичні конспектування, тематичні зарисовки.</p> <p>Проводить порівняльний аналіз.</p> <p>Знансвий компонент. <i>Пояснює</i> передумови виникнення сучасного менеджменту. <i>Характеризує</i> традиційні національні підвалини менеджменту.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Висловлює судження</i> про перспективи розвитку менеджменту сфері дизайну в Україні, інших країнах.</p> | <p>3.4.1. Менеджмент у проектних колективах. Передумови виникнення сучасного менеджменту. Традиційні національні основи менеджменту. Новий погляд на менеджмент в проектно-зорієнтованих колективах.</p> <p>Відмінності? переваги і недоліки менеджменту в проектно-зорієнтованих і в планово зорієнтованих проектних організаціях.</p> <p>Практична робота. Тематичні конспектування, зарисовки.</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Спостерігає, виносить обґрунтовані судження</i> про об'єкт дослідження. <i>Виконує</i> аналіз та синтезує в маркетинговій діяльності. <i>Обґрунтовує</i> економічну доцільність проекту. <i>Визначає</i> недоліки та позитивні показники у функції існуючих освітлювальних приладів. <i>Використовує</i> набуті знання та навички у процесі дизайнерської розробки побутового світильника. <i>Виконує</i> ескізування олівцем; експозиційну проектну графіку. <i>Проводить</i> моніторингове, маркетингове дослідження. <i>Ескізує</i> образне вирішення побутового предмету. <i>Виконує</i> пошуковий, експозиційний</p> | <p>3.4.2. Маркетинг у проектних колективах. Класифікація предметів дизайну, їх економічної та соціальної доцільності. Пошук раціонально-логічного рішення освітлювальних приладів. Витоки рекламної діяльності у промисловому дизайні. Художні аспекти реклами. Життєвий цикл товару. Від ідеї нового товару до промислового виробництва.</p> <p>Практична робота. Розробка проекту побутового світильника (<i>раціонально-логічний образ</i>): <i>Орієнтовні об'єкти проектування:</i> світильник настільний; для робочої зони; для спальні; торшер; бра; люстра (за вибором учня). Послідовність виконання роботи:</p> |

| | | |
|--|---|--|
| | <p>макет, модель світильника.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Характеризує</i> поєднання соціальних, економічних, ергономічних, експлуатаційних вимог до побутового середовища. <i>Аналізує</i> предмет побуту (світильник), як елемент композиційної організації інтер'єру.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Продумує й реалізовує</i> моніторинг маркетингового дослідження під час проектування побутового приладу.</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Проведення моніторингового маркетингового дослідження 2. Виявлення споживчих потреб, ринків збуту освітлювальних приладів. 3. Вивчення функції світильника. 4. Ескізування образного вирішення предмету. 5. Виконання пошукового макету. 6. Виконання експозиційного макету, моделі. 7. Захист проекту. Підведення підсумків. |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Характеризує</i> особливості організації робочого місця та специфіку роботи менеджера, маркетолога в проектній організації, в дизайн-бюро.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Виявляє</i> специфіку роботи менеджера та маркетолога в проектних організаціях.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Висловлює думку (своє ставлення) про сучасний рівень менеджменту та маркетингу в промисловому дизайні.</i></p> | <p>3.4.3. Екскурсія на робоче місце менеджера, маркетолога в проектному колективі. Ознайомлення із специфікою роботи менеджера та маркетолога в проектних організаціях.</p> |
| | <p>Ціннісний компонент. <i>Висловлює судження</i> про переглянуті фото і відеоматеріали: матеріали виставки з організації інтер'єру проектних організації – кабінети менеджера, маркетолога; відеофільму.</p> | <p>3.4.4. Перегляд і обговорення тематичних слайдів, відеофільму про роботу менеджерів, маркетологів у сфері промислового дизайну (за вибором учителя і учнів).</p> |
| | 3.5. Методика художнього проектування у промисловому дизайні | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Проводить</i> порівняльний аналіз методів художнього проектування. <i>Використовує</i> методи художнього проектування під час навчально-тренувальних вправ.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> методи художнього проектування. <i>Визначає</i> позитивні сторони кожного з методів художнього проектування.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Оцінює</i> методи художнього проектування у промисловому дизайні</p> | <p>3.5.1. Методи художнього проектування у промисловому дизайні Евристична аналогія, евристична інверсія, евристичний комплекс. Мозкова атака. Синектика. «Чорний ящик». Проектування нових функцій. Проектування за аналогами і прототипом. Вивчення методики художнього проектування. Практична робота. Вправи з оволодіння методикою художнього проектування.</p> |
| | 3.6. Проектування дитячих іграшок методом художнього проектування | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Проектує</i> дитячі іграшки.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Знає</i> вимоги до проектування дитячих іграшок.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Осмилює соціальний ефект дизайн-діяльності</i></p> | <p>Метод художнього проектування за особистим уподобанням. Вимоги до проектування ретроспективних та сучасних іграшок, комплектів і комплексів</p> <p>Практична робота.</p> |

| | | |
|----------|---|---|
| | <i>під час</i> проектування дитячих іграшок | Проектування дитячих іграшок. |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Описує</i> особливості проектування іграшок, комплектів і комплексів модульних іграшок «Лего».</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> іграшки, комплекти та комплекси, які можуть бути розроблені на заняттях.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Визначає пріоритети у розробці</i> іграшок, комплектів та комплексів.</p> | 3.7. Екскурсії на виставки в музей іграшки м. Києва, в магазині іграшок, в проектній організації з розробки ретроспективних та сучасних іграшок. |
| 5 | 4. ВСТУП. ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ТРИСТУПЕНЕВИЙ ПРОЦЕС | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Обґрунтовує</i> роль і функції дизайну в соціально-суспільному розвитку.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Характеризує</i> проектування як триступеневий процес; дизайн, як різновид проектно-прогностичної творчої діяльності.</p> <p><i>Порівнює і співставляє</i> утилітарні та естетичні якості творів графічного, WEB-дизайну, промислового дизайну, дизайну середовища.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Оцінює</i> залежність вимог до якості об'єктів проектування від технічного і культурного рівня розвитку суспільства.</p> | <p>1.1. Дизайн – вид проектно-прогностичної діяльності. Роль і функції дизайну в соціально-суспільному розвитку. Зв'язки між розвитком технологій промислового виробництва і естетичними запитамі суспільства у різні історичні епохи. Утилітарні, естетичні та технологічні якості об'єктів дизайну. Особливості процесу проектування об'єктів дизайну середовища.</p> <p>Практична робота. Огляд і порівняльний аналіз творів з різних напрямків дизайну, як об'єктів, в яких поєднуються утилітарні та естетичні та технологічні якості.</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Досліджує</i> виникнення зарубіжного та вітчизняного дизайну.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Характеризує</i> дизайн, як важливу складову проектно-художньої культури</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Формулює ставлення до</i> перспектив розвитку дизайну в проектно-художній культурі</p> | <p>4.2. Дизайн, як важлива складова проектно-художньої культури Виникнення зарубіжного та вітчизняного дизайну в проектно-художній культурі</p> <p>Дизайн, як важлива складова проектно-художньої культури.</p> <p>Перспективи розвитку дизайну в проектно-художній культурі.</p> |
| | 4.3. Профорієнтація | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Використовує</i> у власному лексиконі професійну термінологію, професійні означення із сфери дизайну середовища.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> види та рівні професійної діяльності у дизайні середовища. <i>Називає</i> вимоги до кожного професійного рівня у сфері дизайну середовища.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Оцінює</i> рівні (освіта, практичний досвід,</p> | <p>4.3.1. Види та рівні професійної діяльності у дизайні середовища Індивідуальні професійні уподобання у сфері дизайну середовища.</p> <p>Особливості різних професій у дизайні середовища.</p> <p>Характеристика перспектив професійного шляху з оволодіння професійними навичками на кожному рівні.</p> <p>Практична робота. 1. Вивчення кваліфікаційних характеристик</p> |

| | | |
|----|--|---|
| | кваліфікація) можливого зростання у професійній сфері дизайнерів середовища (екстер'єрів, інтер'єрів). | фахівців дизайну середовища, визначення професійних уподобань. 2. Профтестування |
| | Діяльнісний компонент. <i>Спостерігає, аналізує, синтезує</i> факти, явища. Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> особливості процесу проектування об'єктів дизайну середовища Ціннісний компонент. <i>Висловлює</i> судження про почуте, побачене у професійному середовищі дизайну середовища. | 1.3.2. Екскурсії на підприємство (дизайну, проектування, благоустрою екстер'єрів, інтер'єрів). Ознайомлення із особливостями процесу проектування об'єктів дизайну середовища. Практична робота. Ознайомлення із особливостями процесу проектування об'єктів дизайну середовища |
| | 4.4. Організація учнівських робочих місць для виконання проектів | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Облаштовує</i> учнівські робочі місця для виконання проектів з дизайну середовища згідно з ергономічними вимогами. Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> вимоги до організації учнівських робочих місць для виконання проектів з дизайну середовища. Ціннісний компонент. <i>Критично оцінює</i> набутий досвід з організації учнівських робочих місць для виконання проектів | ПВР в шкільній дизайнерській майстерні. Безпека праці на учнівських робочих місцях дизайнерів середовища. Практична робота. Організація робочих місць дизайнерів середовища (Залік з ПВР, ПТБ в шкільній дизайнерській майстерні, на робочому місці; з облаштування індивідуальних робочих місць, згідно ергономічних вимог). |
| 35 | 5. ПРОЕКТНО-ХУДОЖНЯ КУЛЬТУРА | |
| | 5.1. Методика художнього проектування у дизайні середовища | |
| | Діяльнісний компонент. <i>Використовує</i> методи художнього проектування під час навчально-тренувальних вправ. Знаннєвий компонент. <i>Визначає</i> позитивні сторони кожного з розглянутих методів художнього проектування. Ціннісний компонент. <i>Підсумовує</i> оволодіння методами художнього проектування дизайні середовища. | 5.1.1. Методи художнього проектування у дизайні середовища. Евристична аналогія, евристична інверсія, евристичний комплекс. Мозкова атака. Синектика. «Чорний ящик». Проектування нових функцій. Проектування за аналогами і прототипом. Порівняльний аналіз методів художнього проектування. Практична робота. Вправи з оволодіння методикою художнього проектування (в дизайні середовища). |
| | Діяльнісний компонент. <i>Створює, пропонує</i> концептуальне рішення об'єктів дизайну середовища. Знаннєвий компонент. <i>Пояснює</i> особливості образно-візуального мислення. Ціннісний компонент. <i>Підсумовує</i> продуктивність створення концептуальних рішень об'єктів | 5.1.2. Образно-візуальне мислення під час художнього проектування об'єктів дизайну середовища. Принципи розробки концептуального рішення об'єктів дизайну середовища з допомогою образно-візуального мислення. Практична робота. Створення концептуальних рішень об'єктів дизайну середовища. |
| | 5.2. Активізація творчого пошуку під час художнього проектування об'єктів дизайну середовища | |

| | | |
|-----------|--|--|
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Генерує</i> ідеї для концептуальних рішень.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Знає</i> прийоми пошуку ідей для концептуальних рішень проєктованих об'єктів методом «мозковий штурм».</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Презентує</i> ідеї для концептуальних рішень</p> | <p>5.2.1. Генерування ідей методом «мозковий штурм».</p> <p>Практична робота. Пошук ідей для концептуальних рішень проєктованих об'єктів методом «мозковий штурм» (за завданням вчителя або за власним вибором – об'єктів дизайну середовища).</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Виявляє</i> здібності до уяви, фантазії, передбачення у художньо-технічній творчості.</p> <p><i>Генерує</i> ідеї методом «мозкового штурму», <i>здійснює</i> їх порівняльний аналіз.</p> <p><i>Уміє</i> аналітично, вибірково мислити.</p> <p>Знаннєвий компонент.</p> <p><i>Наводить приклади</i> різних евристичних методів проєктування.</p> <p><i>Обґрунтовує</i> вибір ідей.</p> <p><i>Підбирає</i> методом мозкового штурму нові підходи для створення об'єктів дизайну середовища.</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Характеризує</i> «мозковий штурм» як метод стимулювання групи осіб для швидкого генерування великої кількості ідей, для предметно-творчої діяльності; синектику, як спрямування спонтанної діяльності мозку і нервової системи для дослідження і перетворення проєктної проблеми.</p> | <p>5.2.2 Евристичні методи для проєктування об'єктів дизайну середовища. Застосування у дизайні середовища різних евристичних методів у процесі художнього проєктування об'єктів. «Мозковий штурм» як метод стимулювання групи осіб для швидкого генерування великої кількості ідей, для предметно-творчої діяльності. Синектика, як метод спрямування спонтанної діяльності мозку і нервової системи для дослідження і перетворення проєктної проблеми.</p> <p>Практична робота. Проєктування об'єкту дизайну середовища (проєкт дверей, дверної ручки).</p> <p>Послідовність виконання роботи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Визначення технічного завдання. 2. Збір тематичної інформації. 3. Генерування ідей методом "мозкового штурму" 4. Вивчення аналогів. 5. Моделювання ідей і їх перевірка. 6. Опрацювання ідей і їх обговорення. |
| | 5.3. Підсумкове заняття з розділу «Проєктно-художня культура» | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Проводить</i> порівняльний аналіз і оцінку власних проєктних розробок та проєктних розробок однокласників.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Демонструє</i> обізнаність в презентуванні об'єктів праці з розділу</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Презентує</i> роботи</p> | <p>Практична робота</p> <p>Презентація робіт, підготовлених під час вивчення розділу</p> |
| | Тематичне оцінювання | |
| 40 | 6. ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА | |
| | 6.1. Вступ | |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Узагальнює</i> сутність дизайну, його роль у суспільстві та в життєдіяльності людини.</p> | <p>6.1.1. Дизайн середовища – творчий метод художнього проєктування предметного середовища. Функція і художній образ в дизайні</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | <p><i>Висловлює судження</i> про синтез художньої і технічної творчості з допомогою образного, аналітичного та раціонального мислення.</p> <p><i>Обґрунтовує</i> витoki проектно-художньої культури в дизайні середовища</p> <p><i>Проводить</i> огляд і порівняльний аналіз проектів екстер'єрів та інтер'єрів.</p> <p>Знансвий компонент.</p> <p><i>Називає</i> головні чинники, що впливають на розробку дизайн-форми екстер'єрів, інтер'єрів.</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Сприймає, аналізує, синтезує</i> нову інформацію в галузі дизайну середовища.</p> | <p>середовища. Головні чинники, що впливають на дизайн-форму екстер'єрів, інтер'єрів.</p> <p>Характеристика функцію об'єкту проектування, значення художнього образу в дизайні екстер'єрів, інтер'єрів. Інформативність образної форми об'єктів, в якій поєднується художня та технічна творчість, образне, аналітичне та раціональне мислення, знання про людину, природне та предметне середовище. Витoki проектно-художньої культури в дизайні середовища з етнокультури (протодизайну – декоративно-прикладного мистецтва). Практична робота. Огляд і порівняльний аналіз проектів екстер'єрів та інтер'єрів</p> |
| | 6.2. Формотворення у дизайні середовища | |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Відчуває та усвідомлює</i> взаємовплив формотвірних чинників, таких як: емоційний стан людини, природні явища тощо у різних видах мистецтв – музиці, поезії, дизайні, архітектурі).</p> <p>Знансвий компонент. <i>Називає</i> закономірні прояви у формотворенні об'єктів оточуючого середовища залежно від матеріалу, конструкції, фізичних та механічних зусиль.</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Синтезує</i> отриману інформацію у формотворенні об'єктів оточуючого середовища, залежно від матеріалу, фізичних та механічних зусиль.</p> | <p>6.2.1. Головні чинники формотворення у дизайні середовища. Функція. Матеріал. Конструкція. Природне, штучне середовище. Ергономічні вимоги. Розпізнання у зовнішній формі виконуваної функції предмета або явища природи.</p> <p>Оцінка закономірних проявів у формотворенні об'єктів оточуючого середовища, залежно від матеріалу, фізичних та механічних зусиль.</p> <p>Музика, як стимулюючий засіб візуального формотворення.</p> <p>Практична робота. Формотворення об'єктів оточуючого середовища.</p> |
| | 6.3. Біоніка в дизайні середовища | |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Відчуває, спостерігає, осмислює</i> закономірне у будові біоформ та <i>візуалізує</i> ці прояви, набуваючи досвіду художньо-аналітичного мислення.</p> <p>Знансвий компонент.</p> <p><i>Пояснює</i> процеси формотворення у природі, що відбуваються під дією різних чинників.</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Завбачує перспективи застосування</i> біонічних форм (природних аналогів) у об'єктах дизайн середовища.</p> | <p>6.3.1. Біоніка (природні аналоги) та дизайн середовища.</p> <p>Функціональний аналіз біоформ для дизайну об'єктів середовища. Конструктивно-тектонічні форми у живій природі, які застосовуються для проектування об'єктів середовища.</p> <p>Використання знань та спостереження за біонічними формами у проектній діяльності.</p> <p>Практична робота. Візуалізація проектного дизайну на основі природних аналогів.</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Створює</i> графічну та об'ємно-</p> | <p>6.3.2. Естетичні аспекти біоніки.</p> <p>Композиційний аналіз біоформ та</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | <p>пластичну стилізацію.</p> <p>Знаннєвий компонент. Зіставляє графічну стилізацію динамічних та статичних біоформ у дизайнерських проектах екстер'єрів, інтер'єрів та об'ємно-пластичну стилізацію динамічних біоформ об'єктів екстер'єрів, інтер'єрів</p> <p>Ціннісний компонент. Критично оцінює набутий досвід з визначення естетичних аспектів біоніки під час композиційного аналізу біоформ, візуальних елементів.</p> | <p>узагальнення результатів спостережень за елементами біоформ для їх застосування в дизайнерських проектах екстер'єрів та інтер'єрів.</p> <p>Практична робота. 1. Графічна стилізація динамічних та статичних біоформ у дизайнерських проектах екстер'єрів, інтер'єрів. 2. Об'ємно-пластична стилізація динамічних біоформ об'єктів екстер'єрів, інтер'єрів (ескізування олівцем, виконання експозиційного варіанту).</p> |
| 6.4. Ергономіка предметного середовища. | | |
| | <p>Діяльнісний компонент. Обґрунтовує на основі ергономічного аналізу оптимальний вибір форми та конструкції меблів для індивідуально вибраного інтер'єру. Виконує ескізний проект меблів для індивідуально вибраного інтер'єру; експозиційну проектну графіку проєктованих меблів, креслення в ортогональних проєкціях; пошукові, експозиційні макети меблів.</p> <p>Знаннєвий компонент. Називає приклади застосування ергономіки в проєктуванні об'єктів предметного середовища.</p> <p>Ціннісний компонент. Презентує засвоєння ескізу розробку ергономічного крісла або стільця.</p> | <p>6.4.1. Загальні відомості про ергономіку. Загальні ергономічні вимоги до об'єктів предметного середовища. Анатомо-біомеханічні, антропометричні характеристики людини. Особливості сприйняття предметного середовища. Антропометричні таблиці. Ергонометричні вимоги до організації предметного середовища. Застосування методів ергономічного аналізу об'єктів предметного середовища. Ергономічний аналіз меблів для індивідуально вибраного інтер'єру.</p> <p>Практична робота. Проект меблів для індивідуально вибраного інтер'єру (крісло, стілець тощо).</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент. Порівнює дотримання ергономічних вимог під час проєктування об'єктів предметного середовища.</p> <p>Знаннєвий компонент. Називає ергономічні вимоги для проєктування: об'єктів предметного середовища; робочих місць в дизайн-бюро, проєктних організаціях, макетних майстернях.</p> <p>Ціннісний компонент. Висловлює своє ставлення щодо дотримання ергономічних вимог для проєктування під час побаченого на екскурсії.</p> | <p>6.4.2. Екскурсія: у дизайн-бюро, проєктних організаціях, відділі технолога у виробничі підприємства, складальні цехи, столярні, макетні майстерні, в яких проєктуються і виготовляються об'єкти предметного середовища.</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент. Характеризує образність, гармонійне поєднання елементів та підпорядкування їх домінуючому елементу композиції об'єктів</p> | <p>6.4.3. Проєктування інтер'єру шкільної їдальні. Естетичні та функціональні вимоги до інтер'єру. Зонування приміщення. Вирішення головне і другорядне в</p> |

| | | |
|--|--|--|
| | <p>предметного середовища екстер'єрів та інтер'єрів.</p> <p><i>Обґрунтовує</i> раціональне вирішення розроблених функціональних зон предметного середовища.</p> <p><i>Обґрунтовує</i> ергономічність об'єктів дизайну середовища.</p> <p><i>Виконує</i> пошукові ескізи та макети, експозиційну проектну графіку, макети об'єктів предметного середовища в масштабі.</p> <p><i>Розробляє</i> раціональне вирішення функціональних зон предметного середовища.</p> <p>Знаннєвий компонент.</p> <p><i>Використовує</i> знання з композиції та інших дисциплін (ергономіка, формоутворення, історія дизайну) у процесі художнього проектування та організації об'єктів екстер'єру, інтер'єру.</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Формулює ставлення до об'єкту праці</i> концептуальної розробки образу проекту інтер'єру шкільної їдальні в ескізному варіанті.</p> | <p>проектах предметного середовища.</p> <p>Композиційна будова інтер'єру: домінанта, акценти, тектоніка, симетрія, асиметрія, динаміка, статика, метр, ритм, кольорова гамма, освітлення.</p> <p>Композиційна організація об'єктів дизайну середовища в закритому просторі. Ергономічне обґрунтування проектів меблів та обладнання шкільної їдальні.</p> <p>Практична робота. Розробка проекту інтер'єру шкільної їдальні (автентичний образ).</p> <p>Послідовність виконання роботи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Підготовка ескізного проекту. 2. Пошук образності, гармонійного поєднання елементів та підпорядкування їх домінуючому елементу композиції. 3. Пошук раціонального вирішення функціональних зон. 4. Ергономічна обґрунтованість меблів та обладнання. 5. Виконання пошукового макету. 6. Виконання проектної графіки. |
| 6.5. Модуль. Комбінаторика у дизайні середовища | | |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Виконує</i> тематичні зарисовки, фотографування за завданням учителя, за власним вибором.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає</i> функціональну та естетичну роль комбінаторних елементів.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Презентує</i> виконані тематичні зарисовки, фотографування модулів та комбінаторних елементів.</p> | <p>6.5.1. Модуль та комбінаторні елементи у дизайні середовища.</p> <p>Функціональна, технічна та естетична роль комбінаторних елементів у дизайні середовища.</p> <p>Характеристика модуля, як конструктивного елементу в дизайні середовища.</p> <p>Практична робота. Виконання тематичних зарисовок, фотографування.</p> |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Знаходить, виокремлює</i> з-поміж модульних різновидів найбільш доцільні естетично виразні елементи для проектних робіт в дизайні середовища.</p> <p><i>Виконує</i> збір тематичної інформації для подальшого використання під час проектних робіт.</p> <p><i>Аналізує</i> та систематизує відібрані матеріали для проектних робіт.</p> <p><i>Володіє</i> прийомами роботи з довідковими спеціалізованими періодичними виданнями для</p> | <p>6.5.2. Застосування модулів та комбінаторики природних аналогів для проектування об'єктів предметного середовища.</p> <p>Модульні елементи флори і фауни, їхня естетична і функціональна роль, під час проектування інтер'єрів та екстер'єрів предметного середовища.</p> <p>Абстрагування природних явищ до елементарно спрощених форм для їх застосування під час проектування об'єктів предметного середовища.</p> <p>Геометрична будова модульних елементів, що застосовуються в</p> |

| | | |
|---|---|---|
| | <p>тематичного відбору ілюстративного матеріалу, його зарисовок, фотографування, сканування, електронного друку.</p> <p><i>Розробляє</i> модульні елементи дитячої комбінаторної іграшки «Архітектор-будівельник» – ескізуванням олівцем, виконанням експозиційної проектної графіки.</p> <p><i>Виготовляє</i> модульні елементи дитячої комбінаторної іграшки.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Називає, аналізує</i> прояви модульних структур у природі, які можуть служити аналогами під час проектування інтер'єрів та екстер'єрів.</p> <p><i>Характеризує</i> естетичну і функціональну роль модульних елементів флори і фауни.</p> <p>Ціннісний компонент. <i>Самооцінює динаміку нарощення освітнього досвіду</i> із застосування модулів та комбінаторики природних аналогів для проектування об'єктів предметного середовища.</p> | <p>проектуванні об'єктів предметного середовища.</p> <p>Визначення, зображення геометричної будови модульних елементів за завданням учителя, за власним вибором.</p> <p>Практична робота. Проект дитячої комбінаторної іграшки «Архітектор-будівельник». (Раціонально-логічний образ)</p> <p>Послідовність виконання проекту:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Збір інформації з теми проекту. 2. Аналіз та систематизація відібраних матеріалів. 3. Оволодіння прийомами роботи з довідниками, журналами, спеціалізованими виданнями (зарисовки, фотографування, сканування). 4. Розробка модульних елементів дитячої комбінаторної іграшки (ескізування олівцем, виконання експозиційної проектної графіки). 5. Виготовлення модульних елементів у матеріалі – пошуковий макет, експозиційний макет. |
| 6.6. Естетичні та функціональні вимоги до інтер'єру та екстер'єру. | | |
| | <p>Діяльнісний компонент. <i>Обирає</i> необхідні засоби образного відображення в інтер'єрі, екстер'єрі утилітарної функції годинника, його філософської та естетичної сутності.</p> <p><i>Застосовує</i> під час проектування набуті знання з основ композиції, основ формотворення та проектної графіки.</p> <p><i>Використовує</i> в процесі проектування асоціативно-емоційні, раціонально-логічні, автентичні образи годинника: в інтер'єрі – настільного, настінного, напільного; в екстер'єрі – на вежі, на вулиці, на майдані, на адміністративному будинку.</p> <p><i>Здійснює</i> словесний та ілюстративний (ескізний) пошук функціонально-образного рішення проекту.</p> <p><i>Виконує</i> збір тематичної інформації для проекту.</p> <p><i>Проводить</i> функціональний аналіз предмету (годинника в інтер'єрі, екстер'єрі).</p> | <p>6.6.1. Зонування інтер'єру та екстер'єру. Основні вимоги до зонування інтер'єрів та екстер'єрів. Композиційна єдність, взаємозалежність основних, домінуючих елементів інтер'єрів та екстер'єрів.</p> <p>Створення асоціативно-емоційного образу годинника в інтер'єрі, екстер'єрі словесно та в пошуковому начерку, експозиційному макеті, моделі.</p> <p>Проектування розташування годинника: у закритому просторі – настільного, настінного, напільного; у відкритому просторі – на адміністративному будинку, на вулиці, майдані.</p> <p>6.6.2. Композиційна будова інтер'єрів та екстер'єрів. Домінанта, акценти, тектоніка, симетрія, асиметрія, динаміка, статика, метр, ритм, кольорова гамма та освітлення. Застосування під час вибору проектної ідеї, формулювання</p> |

| | | |
|-----------|---|--|
| | <p><i>Характеризує</i> образи відображення функції предмету на приладі відліку часу (годиннику).</p> <p>Знаннєвий компонент.</p> <p><i>Називає</i> основні вимоги до зонування інтер'єрів та екстер'єрів.</p> <p><i>Характеризує</i> композиційну єдність, взаємозалежність основних, домінуючих елементів інтер'єрів та екстер'єрів.</p> <p><i>Наводить приклади</i> зонування інтер'єру та екстер'єру.</p> <p><i>Аналізує</i> композиційну будову інтер'єрів та екстер'єрів.</p> <p><i>Називає</i> образні ознаки художнього твору в: дизайні середовища (інтер'єрах, екстер'єрах), архітектурі, образотворчому мистецтві.</p> <p><i>Характеризує</i> функцію годинника, його філософську, естетичну сутність.</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Висловлює думку (своє ставлення)</i> до естетичних та функціональних вимог для інтер'єру та екстер'єру під час розробки проекту розташування годинника за допомогою образно-візуального мислення, із застосуванням в проектній розробці образів (асоціативно-емоційного, раціонально-логічного, автентичного).</p> | <p>концептуального рішення проекту: домінанти, акценту, тектоніки, симетрії, асиметрії, динаміки, статички, метр, ритм, кольорову гамму та освітлення.</p> <p>Створення проекту розташування годинника за допомогою образно-візуального мислення. Застосування в проектній розробці образів: асоціативно-емоційного, раціонально-логічного, автентичного.</p> <p>Практична робота. Проект розташування годинника у закритому просторі (настільного, настінного, напільного); у відкритому просторі (на адміністративному будинку, на вулиці, майдані).</p> <p>Послідовність виконання роботи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Пошук, створення асоціативно-емоційного образу годинника (в інтер'єрі або екстер'єрі). 2. Збір тематичної інформації. 3. Функціональний аналіз проектної ідеї. 4. Ескізний пошук функціонально-образного рішення. <p>Образне відображення функції предмету (приладу відліку часу – ескізування олівцем, виконання експозиційного варіанту.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Виконання пошукового макету. 6. Виконання експозиційного макету, моделі. |
| | Тематичне оцінювання | |
| 45 | 7. РЕЗЕРВ НАВЧАЛЬНОГО ЧАСУ | |
| | 1. Теми за вибором учителя. 2. Психологічні основи дизайн-діяльності 3. Психологія творчості в дизайні. 4. Основи реклами. 5. Основи дизайну реклами. 6. Інші курси за вибором. 7. Творчий проект. | |
| | Тематичне оцінювання | |
| 5 | 8. ПІДСУМКОВІ ЗАНЯТТЯ | |
| | <p>Діяльнісний компонент.</p> <p><i>Проводить</i> презентацію виконаних робіт під час вивчення розділу.</p> <p>Знаннєвий компонент. <i>Знає</i> вимоги порівняльного аналізу проекту.</p> <p>Ціннісний компонент.</p> <p><i>Характеризує</i> перспективи власного професійного шляху у дизайні середовища.</p> | <p>8.1. Підсумкове заняття</p> <p>Оцінка змісту, якості, термінів виконання власного (колективного) проекту, проектів однокласників.</p> <p>Проведення порівняльного аналізу.</p> <p>Підведення підсумків.</p> |