

**Міністерство освіти і науки України**

**ТЕХНОЛОГІЇ. 10-11 КЛАСИ**

Програма для профільного навчання  
учнів загальноосвітніх навчальних закладів

ТЕХНОЛОГІЧНИЙ НАПРЯМ. ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ПРОФІЛЬ

Спеціалізація

**„ОСНОВИ ДИЗАЙНУ“**

## ПОЯСНЮВАЛЬНА ЗАПИСКА

**Метою** профільного навчання за спеціалізацією «Основи дизайну» є забезпечення загальноосвітньої проектно-технологічної підготовки учнів для свідомого подальшого професійного самовизначення.

Загальна мета профільної підготовки конкретизована в таких складових профільної 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;
- оволодіння знаннями про особливості та зміст професійної діяльності фахівців, які пов'язані з художнім проектуванням;
- 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 компетенціями навчального проектування.

Реалізація змісту цієї програми повинна забезпечувати вирішення таких **завдань**:

- розвиток творчих здібностей старшокласників;
- засвоєння учнями знань з:
  - оволодіння сучасною понятійною та термінологічною словниковою базою проектно-технологічної діяльності 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,;
  - основ організації та планування проектно-технологічної діяльності в умовах реального виробництва;
  - організації робочого місця дизайнера, конструктора технолога, робітника експериментальної технологічної лінії, макетного цеху, мистецтвознавця;
  - правил безпеки праці в навчальних майстернях;
  - формування в учнів умінь і навичок, компетенцій для практичної готовності до проектно-технологічної діяльності під час навчання у ВНЗ або у професійному середовищі.
- виховання загальної проектно-технологічної культури учня;
- ознайомлення з історією дизайну, особливостями національного етнодизайну;

- використання в навчальному процесі сучасних традиційних та інноваційних педагогічних та інформаційних технологій;
- реалізація ефективних педагогічних умов для розвитку художньо-технічної творчості особистості проектувальника, його самостійності, відповідальності, ініціативності, кмітливості, економності;
- набуття навчальних проектно-технологічних, презентаційних компетентностей;

### **ХАРАКТЕРИСТИКА СТРУКТУРИ НАВЧАЛЬНОЇ ПРОГРАМИ**

Програма спеціалізації “Основи дизайну” розроблена з дотриманням:

- вимог 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) частин.

Загальна кількість навчальних годин інваріантної складової програми виділених для вивчення курсу, у кожному з класів передбачає органічне 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:

- площинне проектування: «Графічний дизайн», «WEB-дизайн» –10 клас;
- об’ємне проектування: «Промисловий (індустріальний) дизайн» –11 клас;

На варіативну частину програми відведено 50 годин. У тематичному плані її зазначено як «Резерв навчального часу».

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

### **ОСОБЛИВОСТІ ВИВЧЕННЯ ПРОВІЛЮ**

Ознайомлення з художньо-проектною діяльністю в різних сферах життєдіяльності, видами дизайну у «Вступі» 10 класу побудовано за принципом – від глобального, цілісного – до конкретного, детального. А 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 образотворення. Розроблені учнями дизайн-концепції вони втілюють художньо-графічними засобами у формі дизайн-пропозицій, які 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» учні оволодівають основами художньо-графічної культури. Вперше знайомляться з цілісним процесом дизайнерської розробки ексклюзивних та серійних виробів проектно-графічними засобами, засвоюють шлях реалізації проектно пропозиції дизайнера до виробничого зразка і серійного виробу через прийоми розробки та підготовки навчальної художньо-графічної документації дизайнера, конструкторської проектно 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-графічної культури у дизайн-проектах», «Промисловий (індустріальний) дизайн», розробки та підготовки особистих 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

<b>Вид дизайну, Спеціалізація ВНЗ</b>	<b>Професії</b>
«Графічний дизайн»	Дизайнер-графік. Ілюстратор книги. Художник-плакатист. Художник-декоратор. Дизайнер-викладач
«WEB-дизайн»	WEB-дизайнер
«Промисловий (індустріальний) дизайн»	Промисловий дизайнер
«Дизайн середовища»	Дизайнер середовища

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

Літня навчальна практика учнів 10 класу передбачає: екскурсії в проектні організації та фірми, відвідування виставкових центрів; виробничу практику в умовах реальної проектно організації, фірми; пошуково-дослідницьку роботу; індивідуальне та колективне виконання творчих проектів.

Вивчення курсу спеціалізації «Основи дизайну» допоможе учням 10-11 класів оволодіти сучасними інформаційними, проектними та макетними

навчальними технологіями; оволодіти базовими компетенціями в навчальній проектно-технологічній діяльності (дизайн-діяльності).

У процесі вивчення курсу необхідно широко використовувати міжпредметні зв'язки з навчальними предметами: інформатика, креслення, фізика, математика, біологія, хімія, охорона.

Успіхи в навчанні та вихованні майбутніх дизайнерів значною мірою залежать від учителя, його здатності 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 профільного навчання (дидактики) і підвищення психолого-педагогічної підготовки педагога.

Одна з проблем сучасної дидактики профільного навчання – це вдосконалення та пошук нових форм і методів навчання.

Предмет «Основи дизайну» в 10-11 класах зорієнтований на проектно-технологічний підхід в процесі продуктивної технологічної підготовки, дає 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 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 розвитку особистості старшокласника, з метою набуття ним художньо-графічної культури, 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 та літньої практики 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.

Учню надається можливість підбирати 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 часу) необхідно реалізувати відповідно до запитів та інтересів учнів, регіональних традицій в етнодизайні; 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;
- для виконання творчого проекту.

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

При організації літньої навчальної практики потрібно завчасно визначити місце її проведення, основні завдання. Планування навчальної практики необхідно виконати відповідно до віку учня, тривалості щоденної практичної роботи.

Екскурсії під час літньої навчальної практики 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 № розділів у класах		Розділи	К-сть год для розділів 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	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів
	<b>5</b>	<b>1. ВСТУП. ДИЗАЙН ЯК ВИД ПРОЕКТНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ: СТАНОВЛЕННЯ, РОЗВИТОК, ПЕРСПЕКТИВИ</b>	
	1	<p>Матеріальна культура в етнографічних дослідженнях. Декоративно-прикладне мистецтво – 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><b>Практична робота</b> (на вибір учителя та учнів):</p> <p>1.1.1. <b>Перегляд відеофільму</b> (на вибір) про художньо-промислові організації, виставки-презентації дизайнерських проектів.</p> <p>1.1.2. <b>Ознайомлення з матеріалами виставок</b> за каталогами, спеціалізованими виданнями, за допомогою мережі Інтернет.</p>	<p><b>Характеризує</b> етапи розвитку матеріальної культури в Україні, за кордоном. <b>Наводить приклади</b> об'єктів праці ремісників, дизайнерських розробок, промислових зразків. <b>Показує</b> на карті художньо-промислові центри в Україні та за кордоном. <b>Розпізнає</b> особливості українського національного дизайну за традиційними матеріалами, формою, кольором, знаками-символами. <b>Аналізує</b> сучасні дизайн-проекти. <b>Виконує</b> порівняльний аналіз: вироби широкого побутового вжитку різних років виготовлення, різних фірм – вітчизняних і зарубіжних. <b>Ознайомлюється</b> з матеріалами виставок-презентацій. <b>Оволодіває</b> навичками відбору, систематизації інформації на паперових, електронних носіях.</p>
	1	<p><b>Практична робота. Організація робочих місць дизайнерів (художників-конструкторів).</b></p> <p>Правила внутрішнього розпорядку і безпечної праці в шкільних дизайнерських майстернях. Сучасні організації форми для виконання учнями творчих робіт у складі ланок, бригад, дизайнерських та конструкторських бюро, відділу технолога. Обов'язки членів творчих об'єднань. Організація робочих місць для проектування (дизайну) і виготовлення (технології).</p>	<p><b>Знає</b> правила внутрішнього розпорядку і загальні правила безпечної праці в шкільних дизайнерських майстернях. <b>Характеризує</b> творчі об'єднання для виконання різних проектних завдань: дизайнерське бюро; конструкторське бюро; відділ технолога; виробнича ланка, бригада виконання. <b>Організовує</b> робоче місце для вибраного виду проектної діяльності.</p>
	<b>50</b>	<b>2. ЗАСОБИ ВИРАЗНОСТІ У ДИЗАЙН-ПРОЕКТАХ</b>	
	<b>10</b>	<b>2.1. Тест-завдання</b>	
		<p><b>2.1.1. Тестування учнів для виявлення здібностей до художньо-творчої діяльності.</b> Умови виконання тестових завдань: самоорганізація, самоаналіз та графічне самовираження. Візуальне мислення: зображувальні елементи, знаки, символи, колір, тон.</p>	<p><b>Знаходить</b> засоби виразності, що відповідають власному відчуттю, настрою. <b>Уміє</b> розпізнавати засоби виразності дизайну, правильно добирати їх та відтворювати графічно. <b>Демонструє</b> вольові якості в пошуку засобів</p>



		<p>Композиційне мислення: розташування елементів у зображувальному полі.</p> <p><b>Практична робота.</b></p> <p><b>1. Відображення спонтанних емоційних станів</b> (ескізування олівцем, виконання експозиційного варіанта графічними техніками в кольорі).</p> <p><b>2. Відображення протилежних настроїв.</b> Напрацювання досвіду самоорганізації, саморегуляції, самонастрою на певний емоційний стан та адекватне відображення його, (ескізування олівцем, виконання експозиційного варіанта графічними техніками в кольорі).</p>	<p>самовираження та естетичної виразності. <b>Проявляє</b> вміння відтворювати мовою дизайну свої почуття, здатність до художньо-творчого пошуку, самооцінки, порівняльного аналізу своїх дій. <b>Сприймає</b> на слух і відображає графічно звуки української мови за асоціацією. <b>Класифікує</b> структурну взаємодію засобів виразності. <b>Усвідомлює</b> взаємозв'язок між різними художніми мовами (вербальною, музичною, дизайнерського) та їх залежність від емоційного стану людини.</p>
	5	<b>2.2. Профорієнтація</b>	
		<p>Кваліфікаційні характеристики: дизайнера, менеджера персоналу, інженера-конструктора, інженера-технолога, техніка-кресляра, макетника.</p> <p><b>Практична робота</b> (на вибір учителя та учнів)</p> <p><b>1. Визначення напрямів проектної діяльності для груп учнів.</b> Формування мікрогруп за інтересами. Розподіл обов'язків (ролей) у групі.</p> <p><b>2. Тестування</b> (для вивчення інтересу учнів до особисто орієнтованої сфери художньо-проектної діяльності в галузі виробництва)</p> <p><b>3. Визначення напрямку проектної діяльності кожного учня</b>, наприклад: предмети побуту, побутова техніка і т. ін.; інструменти, пристрої, обладнання, верстати і т. ін.; ескалатори, транспортувальні стрічки і т. ін.; космічна техніка, авіа-, судно-, авто-, залізничний транспорт; дизайн іграшок.</p> <p><b>5. Експерсії. Ознайомлення з предметно-розвивальним середовищем для творчої діяльності :</b> дизайн-бюро; конструкторським бюро; відділом технолога і т. ін.</p> <p><b>Ознайомлення з дизайнерськими і конструкторськими проектами.</b></p>	<p><b>Називає</b> характерні особливості професій у різних видах дизайну. <b>Виявляє</b> здатність запам'ятовувати й розпізнавати терміни, поняття та різновиди професійної діяльності. <b>Обґрунтовує</b> свій вибір професійної діяльності. <b>Описує</b>, що необхідно знати і вміти у вибраній майбутній професії. <b>Уявляє</b> собі майбутню діяльність. <b>Уміє</b> аналізувати й синтезувати факти та явища, висловлювати судження та оцінювати їхню значимість. <b>Виявляє</b> вміння аргументовано висловлювати свою думку, судження про обрану професію</p>
	5	<b>2.3. Вербальна українська мова, як візуальний засіб виразності дизайну</b>	

	<p>Порівняльна характеристика та взаємодоповнення знакових вербальних носіїв української мови і візуальних носіїв мови дизайну.</p> <p>Сфери застосування візуальних носіїв. Загальні й конкретні вимоги, що виникають у процесі їх застосування візуальних носіїв.</p> <p><b>Практична робота</b> (на вибір учителя та учнів). <b>Графічна візуалізація звуків української мови.</b></p>	<p><b>Називає</b> сфери застосування візуальних носіїв. <b>Пояснює</b> загальні й конкретні вимоги, що виникають у процесі їх застосування візуальних носіїв. <b>Характеризує</b> знакові вербальні носії української мови; візуальних носіїв мови дизайну. <b>Виконує</b> порівняння знакових вербальних носіїв української мови і візуальних носіїв мови дизайну. <b>Візуалізує</b> графічно звуки української мови.</p>
5	<b>2.4. Основи композиції та кольорознавства</b>	

	<p><b>2.4.1. Композиція як засіб гармонізації об'єктів дизайну.</b> Роль і значення композицій у професійній діяльності дизайнера. Сфери застосування графічних композицій.</p> <p><b>2.4.2. Види композиції в дизайні.</b> Площинна. Площинно-фронтальна. Об'ємна. Об'ємно-просторова.</p> <p><b>2.4.3. Засоби візуалізації композиції.</b> Крапка, лінія, пляма, площина, об'єм, тон, колір, світлотінь, освітлення, матеріал, фактура, текстура.</p> <p><b>2.4.4. Композиційні засоби виразності.</b> Статика, динаміка, симетрія, асиметрія, контраст, нюанс, рівновага, нерівноваженість, ритм, метр, модуль, домінанта, акцент, пропорції і масштаб.</p> <p><b>2.4.5. Категорії композиції. Основні закони композиції.</b> Закон цілісності, супідрядності, міри. Об'ємно-просторова структура, тектоніка.</p> <p><b>Практична робота</b> (на вибір учителя та учнів)</p> <p><b>1. Тематичні зарисовки</b></p> <p><b>2. Виконання тематичної композиції з абстрактно-геометричних фігур</b> на задану тему: "Плин часу"(мажор або мінор) на виявлення явищ контрасту, ритму, динаміки, асиметрії, нерівноваги, тональної та кольорової гармонії, пропорцій, масштабу</p> <p>Послідовність виконання роботи:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ескізування олівцем.</li> <li>2. Виконання експозиційного варіанту графічними техніками в кольорі.</li> </ol>	<p><b>Формулює</b> поняття композиції. <b>Характеризує</b> важливість знань, умінь та навичок з основ композиції у професійній діяльності дизайнера. <b>Пояснює</b> різницю між видами композицій в дизайні, застосовуючи порівняльний аналіз. <b>Класифікує</b> види композиції в дизайні. <b>Називає</b> візуальні носії композиції. <b>Пояснює</b> сфери застосування графічних композицій. <b>Характеризує</b> загальні і особливі вимоги до їх створення та застосування. <b>Дотримується</b> всіх вимог до створення графічних композицій. <b>Розкриває</b> поняття: статика, динаміка, симетрія, асиметрія та інші. <b>Називає</b> характерні особливості композиційних засобів виразності. <b>Застосовує</b> у власних зарисовках композиційні засоби виразності. <b>Наводить</b> приклади застосування законів композиції в дизайні, природі, життєдіяльності людини. <b>Розкриває</b> сутність законів композиції. <b>Проявляє</b> відчуття композиційної цілісності та виразності, а також асоціативно-образного мислення. <b>Відображає</b> об'ємно-просторову структуру образу у ескізному малюнку олівцем; графічних техніках в кольорі; в пошуковому макеті; в експозиційному макеті об'ємно просторовій композиції.</p>
5	<b>2.5. Аналіз тестових завдань</b>	
	<p><b>Практична робота:</b></p> <p>Підготовка до презентації виконаних робіт (на вибір учителя та учнів)</p> <p>Презентація робіт, виконаних під час вивчення розділу. Аналіз тестових-завдань з метою визначення здібностей учнів до самовідчуття, самоаналізу та художньо-образного мислення.</p>	<p><b>Оформляє</b> виконані роботи під час вивчення розділу. <b>Готує</b> вербальне (словесне) обґрунтування візуалізованих концептів в композиції</p> <p><b>Проводить</b> презентацію виконаних робіт під час вивчення розділу. <b>Аналізує</b> тестові завдання з метою визначення здібностей учнів до самовідчуття, самоаналізу та художньо-образного мислення</p>

	<b>50</b>	<b>3. ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН</b>	
	<b>5</b>	<b>3.1. Вступ</b>	
	<b>5</b>	<p><b>3.1.1. Знакові зображення та закономірності їх утворення. Стилзація і формалізація як способи отримання знакових зображень.</b></p> <p><b>3.1.2. Принципи утворення знаків на основі відібраних та свідомо виявлених характеристик об'єктів у графічних зображеннях.</b></p> <p><b>3.1.3. Види знаків</b></p> <p><b>3.1.4. Візуальні носії знакової мови та використання знаків у сучасній промисловій графіці і рекламі.</b></p> <p><b>Практична робота:</b> Розробка декоративно-стилізованої композиції з використанням образних якостей об'єктів.</p> <p><b>Об'єкти практичних розробок:</b> геральдичні знаки та емблеми (симетричні, частково симетричні та асиметричні)</p>	<p><b>Наводить приклади</b> знакових зображень, застосування стилізованих зображень у промисловій графіці і рекламі.</p> <p><b>Пояснює</b> закономірності утворення знакових зображень.</p> <p><b>Знає</b> основні відмінності стилізованих зображень від реалістичних.</p> <p><b>Характеризує</b> принципи утворення знаків на основі відібраних та свідомо виявлених характеристик об'єктів у графічних зображеннях.</p> <p><b>Втілює</b> графічною мовою свідомо визначені автором, але не обов'язково фізично підкреслені якості матеріальних об'єктів.</p> <p><b>Називає</b> види знаків. <b>Аналізує</b> залежність сприйняття характеру зображення від застосованих графічних засобів і технік.</p> <p><b>Оцінює</b> якісні характеристики і технічну майстерність виконання індивідуальної роботи та робіт однокласників.</p> <p><b>Розробляє</b> декоративно-стилізовані композиції з використанням образних якостей об'єктів.</p>
	<b>5</b>	<b>3.2. Шрифт, як складова образно – знакової системи.</b>	
	<b>1</b>	<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. Зв'язки між розвитком писемності і суспільства у різні історичні епохи. Основні види історично сформованих шрифтів.</p> <p><b>Практична робота (за вибором):</b></p> <p><b>1.</b> Аналіз ретроспективи розвитку писемності і суспільства у різні історичні епохи <b>(за картками-завданнями)</b></p> <p><b>2.</b> Аналіз впливу ритму та естетичних властивостей літер на зручність сприйняття текстових блоків</p> <p><b>3.</b> Вправління у відборі історичних типових видів шрифтів</p>	<p><b>Виявляє</b> зв'язки між розвитком писемності і суспільства у різні історичні епохи.</p> <p><b>Характеризує</b> залежність вимог до якості і способів передачі інформації від технічного і культурного рівня розвитку суспільства.</p> <p><b>Обґрунтовує</b> залежність зручності і легкості сприйняття шрифтів від їх ритмічних, геометричних та естетичних властивостей.</p> <p><b>Розпізнає</b> основні види історично сформованих шрифтів.</p>
	<b>10</b>	<b>3.3. Образно-асоціативні характеристики шрифтів.</b>	

	<p>Графеми літер та умови їх візуального урізноманітнення. Класифікація шрифтів. Образні властивості шрифтів. Значення пропорційної побудови літер у шрифтах і шрифтових гарнітурах.</p> <p><b>Практична робота</b> (за вибором):</p> <p>2 <b>1. Впровадженню змін у графічну форму виконання літер (А, П, Н, Е),</b> (які б приводили до сприйняття наступних асоціативних якостей: літери театральні, музичні, геометричні, святкові, жартівливі тощо)</p> <p>2 <b>2. Побудова образного вирішення окремих літер</b></p> <p>2 <b>3. Побудова образного вирішення окремих слів</b> (за вибором – яке б відповідало їх змісту).</p> <p>2 <b>4. Побудова поліграм для літер А, П, Е, Н гротескового шрифту із доповненням цих літер серіфами</b></p> <p>2 Відслідковування у характері сприйняття означеного шрифту</p> <p><b>5. Побудова літер шрифту, що належить до типу "антиква"</b></p>	<p><b>Аналізує</b> можливості утворення нових форм літер і шрифтів через системні видозміни літер.</p> <p><b>Порівнює і відтворює</b> особливості і відмінності у побудові пропорційних різновидів гротескових шрифтів та шрифтів типу "антиква". <b>Називає</b> основні елементи мікроструктури літер і їх термінологічні позначення.</p> <p><b>Оцінює</b> сукупність якісних ознак, втілених у мікроструктурі літер, як системного ряду видозмін у формі графеми. <b>Виносить судження</b> щодо типового угруповання, до якого належить той чи інший шрифт і можливості його візуального урізноманітнення.</p> <p><b>Характеризує</b> особливості і відмінності у побудові різновидів гротескових гарнітур, що утворюються за рахунок різних графічних форм і пропорційно-масштабних співвідношень між мікроелементами літер.</p> <p><b>Застосовує</b> правила побудови шрифтів при унаочненні їх заданих образних характеристик та декоративних якостей</p>
5	<p><b>3.4. Дизайн пакувань як складова загальної системи візуальних комунікацій</b></p>	

	<p>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><b>Практична робота (за вибором):</b></p> <p>1 <b>1. Огляд і порівняльний аналіз пакувань і способів їх формоутворення.</b></p> <p>1 <b>2. Виконання проектних зарисовок у вигляді ілюзорно-об'ємних конструкцій стандартних та стандартизованих пакувань (наприклад, ялинки, будинку, автомобіля і т. ін.).</b></p> <p>1 <b>3. Виконання креслень технологічних розгортки.</b></p> <p>2 <b>4. Створення авторського варіанта графічного вирішення пакувань (для солодоців до свят) після вивчення конструктивних особливостей утворення різних типів пакувань</b></p>	<p><b>Аналізує</b> сферу використання пакувань і її значення для покращення життя і побуту людини. <b>Пояснює</b> функції пакувань, і необхідність їх цілісного утримання у дизайн – діяльності. <b>Наводить приклади</b> основних конструктивних типів пакувань з картонажно-паперових матеріалів і їх можливих різновидів. <b>Аналізує</b> сукупність вимог, продиктованих різними етапами створення та функціонування пакувань та втілених у їх існуючому дизайні. <b>Здійснює</b> авторські варіанти пошуків дизайну пакувань. <b>Підпорядковує</b> композиційні та кольорографічні якості авторського варіанту пакувань системі обмежень, просторовим домінантам, змістовним акцентам та ритмічним зв'язкам, що мають бути виявлені у майбутній дизайн-розробці. <b>Виконує</b> огляд і порівняльний аналіз різновидів пакувань і способів їх формоутворення; проектні зарисовки у вигляді ілюзорно-об'ємних конструкцій стандартних та стандартизованих пакувань (наприклад, ялинки, будинку, автомобіля і т. ін.); креслення технологічних розгортки. <b>Створює</b> авторський варіант графічного вирішення пакувань (для солодоців до свят після вивчення конструктивних особливостей утворення різних типів пакувань).</p>
--	---	--

10	<b>3.5. Друкована реклама і різновиди сучасних друкованих засобів інформації</b>	
1	<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>1 <b>Практична робота:</b> Огляд і порівняльний аналіз видів друкованої рекламно-поліграфічної продукції, їх функціонального призначення та способів формоутворення</p>	<p><b>Називає види</b> друкованої реклами і сучасних друкованих засобів інформації. <b>Пояснює</b> особливості, сфери та раціональне застосування сучасних друкованих засобів поширення рекламної інформації. <b>Характеризує</b> умови формування серійних об'єктів графічного дизайну і потреби їх застосування. <b>Виконує</b> порівняльний аналіз видів друкованої рекламно-поліграфічної продукції, їх функціонального призначення та способів формоутворення.</p>
2	<p><b>3.5.1. Листівка як серійний об'єкт графічного дизайну .</b> <b>Практична робота:</b> Виконання серії вітальних листівок (за вибором – до одного із свят: Новий Рік, Різдво, Великдень. Вправління у використанні сталих композиційних складових та комбінаційних можливостей їх поєднання. Практичне засвоєння вимог до якості виконання вітальних листівок).</p>	<p><b>Характеризує</b> листівку як серійний об'єкт графічного дизайну. <b>Виконує</b> серії вітальних листівок (за вибором – до одного із свят: Новий Рік, Різдво, Великдень. <b>Використовує</b> сталі композиційні складові та комбінаційні можливості їх поєднання. <b>Дотримується</b> вимог до якості виконання вітальних листівок).</p>
2	<p><b>3.5.2. Постер як об'єкт графічного дизайну</b> <b>Практична робота:</b> Виконання ескізів серії рекламних постерів на один вид товару.</p>	<p><b>Характеризує</b> постер як об'єкт графічного дизайну. <b>Виконує</b> серію рекламних постерів на один вид товару.</p>
1  2	<p><b>3.5.3. Вимоги до друкованих рекламних носіїв, виконаних у корпоративному стилі</b> <i>Практична робота (за вибором):</i> 1. <b>Структурування змісту</b> в рекламно-поліграфічній продукції та вибір образно-графічної мови для асоціативного спрямування візуальної інформації). 2. <b>Розробка і виконання макета рекламного буклету для серійного ряду продукції одного виробника</b> з обґрунтуванням застосованих кольорів, їх асоціативних властивостей та пропорційного поєднання</p>	<p><b>Називає</b> вимоги до друкованих рекламних носіїв, виконаних у корпоративному стилі. <b>Розробляє і виконує</b> макета рекламного буклету для серійного ряду продукції одного виробника. <b>Обґрунтовує</b> застосування кольорів, їх асоціативних властивостей та пропорційного поєднання. <b>Аналізує</b> структурування змісту в рекламно-поліграфічній продукції та вибір образно-графічної мови.</p>
<b>3.6. Підсумкове заняття з розділу "Графічний дизайн"</b>		
2	Презентація виконаних робіт під час вивчення розділу.	<b>Проводить</b> презентацію виконаних робіт під час вивчення розділу.





5	<b>4.1. Вступ</b>	
1	<p><b>4.1.1. Техніка безпеки під час роботи у кабінеті інформатики. Залік з ТБ.</b> Правила внутрішнього розпорядку і вимоги безпеки праці у кабінеті інформатики (перед початком роботи, під час роботи, після закінчення роботи, при аварійних ситуаціях). <i>Практична робота:</i> Залік з правил внутрішнього розпорядку і правил техніки безпеки у кабінеті інформатики та трудового навчання. Перед початком роботи, під час роботи, після закінчення роботи, при аварійних ситуаціях.</p>	<p><b>Готує</b> індивідуальне робоче місце, комп'ютер до роботи у комп'ютерному класі. <b>Дотримується</b> безпеки праці у кабінеті інформатики та трудового навчання. Перед початком роботи, під час роботи, після закінчення роботи, при аварійних ситуаціях <b>Знає</b> правила поведінки при виникненні аварійної ситуації</p>
3	<p><b>4.1.2. Web-дизайн, як сучасний вид проектно-технологічної діяльності в комунікаційних технологіях: становлення, розвиток, перспективи.</b> Завдання предмету Web-дизайн у старшій школі. Сфера життєдіяльності „Знаки інформації”. Графічний дизайн. Рекламне мистецтво. Web-дизайн. Сучасні тенденції у розвитку Інтернет-технологій. 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. Web-будівництво. Його напрямки, складові. Професії Web-будівників. Функціональні здібності професійних напрямів у Web-будівництві. Етапи будівництва сайтів. <b>Профінформація.</b> Web-майстер; Web-дизайнер; програміст; інженер логічного проектування; менеджер з маркетингу, реклами; HTML – верстальник. <b>Практична робота (на вибір)</b> <b>1. Презентація Web-проектів.</b> Перегляд відеофільму про презентації Web-проектів учнів 10-11 класів, професійних Web-проектів.</p>	<p><b>Має уявлення</b> про професійну діяльність творців Web-сайтів (Web-майстер; Web-дизайнер; програміст; інженер логічного проектування; психолог; менеджер з маркетингу, реклами; HTML-верстальник); про наступність і перспективність у ознайомленні з професійною діяльністю у сфері „Людина – знаки інформації”, пропедевтичне ознайомлення з професіями цієї сфери у 1-4 класах, в інтелектуального типу професіях у 5-9 класах; особливості профільного навчання за програмами „Графічний дизайн”, „Рекламне мистецтво”, „Web-дизайн”; сучасні комунікаційні Інтернет-технології. <b>Характеризує</b> сучасні тенденції у розвитку Інтернет-технологій в Україні, в інших країнах світу. <b>Наводить приклади</b> сайтів, дизайнерських розробок, Інтернет-зразків. <b>Розпізнає</b> особливості українського національного дизайну за традиційними матеріалами, формою, кольором, знаками-символами. <b>Проводить</b> порівняльний аналіз Web-сайтів різних фірм – вітчизняних та закордонних, матеріалів презентацій Web-проектів однолітків минулих років. <b>Володіє</b> навичками відбору, систематизації інформації на паперових, електронних носіях у формі електронного банку даних.</p>

	<p><b>2. Ознайомлення із структурою створення Web-проектів, як виду дизайнерської проектної діяльності:</b> за відео-, CD-матеріалами, стендовою інформацією.</p> <p><b>3. Створення авторських сценаріїв фото-, відео зйомок</b> про діяльність регіонального дизайнерського центру.</p> <p><b>4. Створення електронного банку даних</b> про Web-студії, Web-діяльність в місті, районі.</p> <p><b>5. Ознайомлення із структурою Web-будівництва, як виду технологічно-дизайнерської діяльності:</b> за відео-, CD-матеріалами, стендовою інформацією.</p> <p><b>6. Огляд професіограм професій з проектування, створення, розміщення на сторінках Інтернету, використання Web-сайтів.</b></p>	<p><b>Знає</b> загальну структуру створення Web-проектів. <b>Створює</b> авторські сценарії для фото-, відео зйомок з висвітлення діяльності регіональних дизайнерських центрів.</p>
1	<p><b>4.1.3. Організація проектно-технологічної діяльності в групах за напрямками.</b></p> <p>Сучасні організаційні форми для виконання учнями творчих Web-проектів у складі дизайнерських бюро, конструкторських бюро, відділу технолога, виробничих ланок, бригад. Обов'язки членів творчих об'єднань під час виконання колективних творчих проектів.</p> <p>Культура в комунікаційних електронних технологіях.</p> <p>Типові переліки обладнання, інструментарію, тематичних довідкових нормативних і спеціалізованих видань на паперових та електронних носіях.</p> <p>Підбір та використання тематичного програмного забезпечення та електронних матеріалів.</p> <p>Організація на робочих місцях електронного банку програмного забезпечення для проектування (дизайну) і виготовлення (технології) Web-продуктів.</p> <p>Ергономічні вимоги до компоновання електронного обладнання на робочому місці, в робочій зоні. Регулювання висоти робочих поверхонь. Робоча поза. Охорона праці. Нормативи і режими роботи на комп'ютері. Харчування, напої для профілактики професійних</p>	<p><b>Характеризує</b> учнівські творчі об'єднання для виконання різних проектних завдань: дизайнерське бюро – розробка дизайн-форми (словесна, площинна, колірно-графічна, об'ємна предметно-пластична, в тому числі в електронному варіанті); конструкторське бюро – розробка колірно-графічного проекту з розрахунками, пошукового зразка з аналізом, оцінкою його виразності і сприйнятливості; відділ технолога інформаційних засобів інформаційних засобів - розробка технології виготовлення пошукового макету Web-продуктів, тиражного використання; виробнича ланка, бригада, виконання технологічних переходів, технологічних операцій в комунікаційних технологіях.</p> <p><b>Наводить приклади</b> високої культури праці в сучасних закладах проектування і забезпечення електронної передачі інформації; <b>комплектує</b> словесно і маніпулятивно на екрані (площинно, об'ємно) у формі проекту робоче місце для вибраного виду Web-діяльності, використовуючи типові переліки</p>

захворювань  
Профілактичні гімнастичні вправи для очей, рук, голови, тулуба.  
Професійні захворювання та їх запобігання. Охорона здоров'я.

### **Практична робота (на вибір)**

**1. Організація робочих місць для виконання Web-проектів.**

**2. Індивідуальні і колективні творчі проекти з організації комп'ютерних місць дизайнерів, проєктувальників, програмістів, макетувальників Web-сайтів; організації поточного обслуговування, ремонту обладнання (системщик) (бізнес гра «Комп'ютерна фірма»), з налаштування програмного забезпечення та підключення до Інтернет-мережі (проект - «Фірма провайдер»); створення перспективних проєктів робочих місць для Web-проєктування і роботи.**

обладнання, інструментарію, допоміжні програмні засоби та електронні матеріали.  
**Організовує** робоче місце для вибраного виду Web-діяльності згідно ергономічних вимог – висоти робочих поверхонь, кута і поля зору, освітлення, організації робочої зони, робочої пози.  
**Називає** основні вимоги охорони праці щодо нормативів і режимів роботи і відпочинку за комп'ютером, охорони здоров'я, харчування, обов'язкового споживання молочних продуктів, соків; основні професійні захворювання та профілактичні заходи з їх попередження.  
**Виконує** під час технологічних перерв, вдома профілактичні вправи для очей, рук, голови, тулуба. **Наводить приклади** тематичних електронних міжпредметних посібників, мультимедійних учнівських Web-проектів; Web-проектів, розроблених професіоналами відомих фірм. **Проводить** порівняльний аналіз професійних і учнівських Web-продуктів.  
**Використовує** прикладні програми навчального призначення. **Знає** структуру розробки прикладної моделі проєкту навчального призначення з використанням програмованих середовищ; основні правила організації, розташування інформаційних джерел у глобальній мережі Інтернет.  
**Володіє** прийомами роботи з пошуковими каталогами та пошуковими покажчиками.  
**Проводить** розширений пошук в мережі Інтернет. **Має уявлення** про види, призначення, можливості використання прикладних програм навчального призначення; правила створення електронних банків даних.  
**Запускає** на виконання та використання програми цільового

		<p>призначення. <b>Використовує</b> комп'ютерні енциклопедії та довідники. <b>Створює</b> власний електронний банк даних з матеріалами, що будуть використовуватися під час розробки індивідуального або колективного Web-проекту. <b>Використовує</b> пошукові системи глобальної мережі Інтернет. <b>Здійснює</b> розширений пошук тематичної інформації. <b>Виявляє</b> потреби у Web-продуктах. <b>Аналізує</b> проектні середовища. <b>Визначає</b> напрям для вибору теми індивідуального, колективного Web-проекту. <b>Формулює</b> проектне завдання. <b>Відображає</b> проектну пропозицію словесно, колірно-графічно (на площині, в об'ємі). <b>Називає</b> етапи розробки прикладних програм навчального призначення.</p>
5	<b>4.2. Основи проектування інформаційного середовища – WEB-сайту</b>	
1	<p><b>4.2.1. Структура побудови сайту. Модульні сітки в проектуванні.</b>          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.          Потенційні можливості різновидів інформаційного середовища.          Модульні сітки в проектуванні.  <b>Практична робота (за вибором)</b>  <b>1. Оволодіння навичками проектування інформаційних технологій.</b>  <b>2. Оволодіння прийомами структурування інформаційного середовища</b> за існуючими схемами розміщення і організації інформації на Web-сторінці.</p>	<p><b>Характеризує</b> процес проектування інформаційних технологій. <b>Знає</b> етапи проектної діяльності на стадії складання архітектурної структури побудови інформації, структуру побудови інформації. <b>Обґрунтовує</b> психологічне підґрунтя сприйняття схем розміщення і організації інформації. <b>Перелічує</b> потенційні можливості видів інформаційного середовища. <b>Застосовує</b> принцип модульних сіток в проектуванні Web-сайту. <b>Обирає</b> модульну сітку проекту. <b>Складає</b> архітектуру майбутнього проекту Web-сайту. <b>Уточнює</b> архітектурну будову проекту з урахуванням тематики проекту та способу розміщення різного за типом матеріалу Web-сторінки. <b>Оволодіває</b> прийомами структурування інформаційного середовища за існуючими схемами розміщення і організації інформації на Web-сторінці.</p>
2	<b>4.2.2. Сайт, як вид інформаційного середовища. Створення, обробка та</b>	<b>Складає</b> проект майбутнього Web-сайту. <b>Визначає</b> структурну

	<p><b>структурування електронного банку даних для сайту за особистісно зорієнтованого темою.</b>  Структура інформаційних середовищ – Web-сайтів. види їх розробки. Визначення структурної моделі Web-сайтів з використанням візуалізації аудіалізації та інформації.  Блок-схеми, як засіб побудови структурної моделі. Основні типи блок-схем архітектури Web-сайтів.  Статичний та динамічний прототипи інформаційного середовища.  β-версії творчого проекту. Правила складання β-версії. Методи складання β-версії.</p> <p><b>Практична робота (за вибором)</b></p> <p>1 <b>1. Оволодіння прийомами складання блок-схем</b> найбільш досконалих і ефективних для інформаційного середовища, яким є даний творчий проект - сайт.</p> <p>2 <b>2. Оволодіння прийомами складання статичного та динамічного прототипів інформаційного середовища та β-версій творчого проекту.</b></p>	<p>модель Web-сайтів з використанням аудіалізації та візуалізації інформації. <b>Розробляє</b> блок-схеми побудови структурної моделі Web-сайту. <b>Характеризує</b> статичні та динамічні прототипи інформаційного середовища, β-версії творчого проекту. <b>Використовує</b> методи складання β – версії. <b>Розробляє β</b> - версію творчого проекту. <b>Проектує</b> Web-сайт, як різновид інформаційного середовища за вибраним алгоритмом. <b>Добирає</b> інформаційне, візуальне, відео та аудіо наповнення проекту.</p>
5	<b>4.3. Комп'ютерна графіка у WEB-сайтах</b>	
1	<p><b>4.3.1. Растрова і векторна графіка в проектних інформаційних Web-технологіях.</b>  Растрова та векторна графіка.  Формати графічних файлів для Інтернету. Формат GIF. Формат JPEG.  Оптимізація графіки для WEB.  Комп'ютерні моделі кольорів: RGB та СМУК.  Робота з моделлю кольорів RGB: з'ясування кольору у форматі 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.</p> <p><b>Практична робота (за вибором)</b></p> <p>1. <b>Оволодіння прийомами передачі проектних задумів, проектних пропорцій</b> засобами комп'ютерної графіки.</p> <p>2. <b>Оволодіння прийомами роботи з кольором.</b></p>	<p><b>Пояснює</b> відмінності між растровою та векторною графіками. <b>Характеризує</b> поняття оптимізації графіки для WEB. <b>Називає</b> різні формати графічних файлів для WEB. <b>Зберігає</b> графічні файли для Web-дизайну. <b>Характеризує</b> принципи кольоросприйняття. <b>Класифікує</b> моделі кольорів. <b>Пояснює</b> розбіжності у комп'ютерних моделях кольорів; <b>володіє</b> прийомами роботи з моделлю кольорів RGB. <b>Створює</b> схеми кольорових забарвлень Web-матеріалів; <b>володіє</b> прийомами комбінування кольорів. <b>Аналізує</b> дизайн Web-сторінки.</p>

2	<p><b>4.3.2. Створення та обробка графічного зображення.</b>  Структурні складові вікна графічного редактора. Засоби керування виглядом вікна програми. Прийоми роботи з панелями інструментів. Основні дії з графічним файлом.  Створення та обробка зображень за допомогою растрового редактору Adobe Photoshop.  Режими виділення. Інструменти виділення. Кадрування. Витягнення виділень. Зміна розмірів.  Обертання. Дзеркальне відображення. Пензлі та художні інструменти.  Використання шарів і масок. Маски шарів.  Редагування шарів. Створення контурів. Редагування контурів.  Створення та обробка зображень за допомогою векторного редактору CorelDraw.  Інструменти для створення та обробки векторного зображення.  Поняття фільтру. Застосування фільтрів. Типи фільтрів: декоративні, імітації роботи митця, викривлення, спеціальні та ін.  Доповнюючі модулі та програми – додатки для Photodshop: Kai's Power Tools, Ali\en Skin Eye Candy.  Застосування різних фільтрів до графічного зображення для надання зображенню певного характеру.  Використання фільтрів та ефектів шарів для створення колажу.  Джерела зображень. Перетворення двох зображень в одне. Реалістичні композиції. Зміна фонового зображення. Композиції з чистого листа.  Послідовність створення малюнку засобами растрового та векторного графічного редактору.  Імітація текстур з допомогою застосування ефектів та фільтрів.  Прийоми конструювання і комбінаторики об'єктів у створенні графічного зображення з використанням імітації різних матеріалів та їх фактур.  Створення текстових матеріалів для розташування на графічних зображеннях. Текстові шари та робота з</p>	<p><b>Називає</b> функції та призначення графічного редактора Adobe Photoshop.  <b>Характеризує</b> структурні складові вікна графічного редактора, засоби керування виглядом вікна програми.  <b>Класифікує</b> графічні формати, з якими працює редактор.  <b>Має уявлення</b> про палітри, які використовуються під час створення графічного зображення у редакторі та має початкові уміння їх використання.  <b>Виконує</b> основні дії з графічним файлом.  <b>Використовує</b> 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.  <b>Користується</b> електронними інструментами для малювання, для внесення змін у зображення або для створення нового зображення.  <b>Перетворює</b> зображення: змінює розміри, обертає, виконує дзеркальне відображення.  <b>Використовує</b> можливості обробки графічної інформації за допомогою растрових редакторів.  <b>Пояснює</b> поняття фільтру.  <b>Називає</b> типи фільтрів та призначення кожного з них.  <b>Характеризує</b> основні принципи користування ПК і можливості взаємодоповнення одних технічних засобів іншими.  <b>Застосовує</b> різні фільтри у графічному зображенні для надання зображенню певного характеру.  <b>Використовує</b> фільтри та ефекти шарів для створення колажу.  <b>Обробляє</b> елементи творчого проекту із застосуванням графічних фільтрів і ефектів.</p>
---	--	---

	<p>ними. Інструмент Туре. Створення тіней. Заливка надписів. Ефект сяння. Використання рельєфності й об'ємності. Вирівнювання надписів.</p> <p>Створення та опрацювання текстових шарів. Редагування та форматування тексту. Застосування до тексту ефектів шарів. Зміна форми тексту.</p> <p><b>Практична робота (за вибором)</b></p> <p><b>1. Вправлення в оволодінні 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.</b></p> <p><b>2. Оволодіння прийомами обробки графічного зображення для його подальшого використання у візуальному оформленні Web-сайту.</b></p> <p><b>3. Обробка елементів творчого проекту із застосуванням графічних фільтрів і ефектів.</b></p> <p><b>4. Розробка елементів творчого проекту з використанням композитних зображень.</b></p> <p><b>5. Розробка імітаційних зображень для творчого проекту.</b></p> <p><b>6. Оволодіння прийомами роботи з текстовими матеріалами на графічних зображеннях:</b> створення, форматування та опрацювання, переведення у графічне зображення, текстових елементів творчого проекту.</p>	<p><b>Аналізує</b> методи побудови метроритмічних угруповань та закономірності, які використані при їх візуалізації. <b>Характеризує</b> етапність і послідовність процесів створення композиційних угруповань з використанням ПК. <b>Обґрунтовує</b> послідовність використання та розташування на площині графічних елементів, використаних для візуалізації кожного із засобів виразності. <b>Використовує</b> теоретичні знання та практичні навички графічної роботи для організації площини за допомогою ПК. <b>Застосовує</b> правила композиційного розміщення складових графічного зображення. <b>Здійснює</b> розташування складових зображення на різних шарах, послідовне етапне корегування процесу створення та обробки візуальної інформації. <b>Дотримується</b> правил користування сучасного програмного забезпечення. <b>Розпізнає</b> текстуру і фактуру матеріалу за колірно-графічним зображенням. <b>Створює</b> імітацію текстури або фактури матеріалу для пошукового макету індивідуального, колективного творчого проекту. <b>Виконує</b> імітацію текстури, фактури засобами графічного редактора. <b>Створює</b> текстові написи для графічного зображення. <b>Застосовує</b> шрифтові гарнітури, що відповідають візуальному та інформаційному змісту творчого проекту. <b>Редагує та форматує</b> текстові елементи. <b>Застосовує</b> візуальні ефекти для текстових елементів. <b>Змінює</b> форму тексту, візуалізуючи текстові елементи. <b>Створює</b> текстові шари. <b>Опрацьовує</b> текстові шари.</p>
3	<p><b>4.3.3. Документальні матеріали в творчому проекті. Відновлення документів, фотографій.</b></p> <p>Види архівних документальних</p>	<p><b>Називає</b> види архівних документальних матеріалів: документи, фотографії, мапи, діаграми, таблиці, рукописи тощо.</p>

	<p>матеріалів: документи, фотографії, мапи, діаграми, таблиці, рукописи тощо. Відновлення документів, фотографій, тощо.</p> <p>Візуальна оцінка якості зображень документів, фотографій. Визначення дефектів документів, фотографій.</p> <p>Легкі виправлення. Покрокове очищення зображення. Використання відтінків.</p> <p>Відновлення кольору. Знищення ефекту „червоних очей”. Додавання нових об’єктів. Яскравість. Контрастність. Використання шарів.</p> <p>Сканування та переведення документів, фотографій до цифрового графічного формату. Прийоми оновлення документів, фотографій зображень за допомогою технології відновлення фотографій.</p> <p><b>Практична робота. Підготовка документальних матеріалів для творчого проекту.</b></p>	<p><b>Надає</b> візуальну оцінку якості зображень документів, фотографій. <b>Визначає</b> дефекти документів, фотографій. <b>Здійснює</b> легкі виправлення, покрокове очищення зображення; ретушування та відновлення фотографій. <b>Використовує</b> відтінки, шари зображення. <b>Відновлює</b> кольори. <b>Усуває</b> ефект „червоних очей”. <b>Додає</b> нові об’єкти. <b>Налаштовує</b> яскравість, контрастність. <b>Сканує та переводить</b> документи, фотографії до цифрового графічного формату. <b>Оволодіває</b> прийомами оновлення документів, фотографій зображень за допомогою технології відновлення фотографій. <b>Готує</b> документальні матеріали для творчого проекту.</p>
5	<b>4.4. Розмітка гіпертексту HTML</b>	
1	<p><b>4.4.1. Гіпертекстові технології. Складові мови розмітки гіпертексту - HTML</b></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>Засоби для створення гіпертексту у різних пакетах програм.</p> <p>Правила розташування файлів, що описують елементи Web-сайту та пов’язані з гіпертекстовою навігацією.</p> <p><b>Практична робота (за вибором)</b></p> <p><b>1. Створення гіпертексту у різних пакетах програм:</b> (у текстовому, табличному та інших редакторах).</p> <p><b>2. Оволодіння прийомами створення папки для документів,</b> що зв’язані гіпертекстовою навігацією.</p>	<p><b>Характеризує</b> поняття гіпертексту, Web-документу, Web-сайту. <b>Пояснює</b> правила розташування файлів, що описують елементи Web-сайту та пов’язані з гіпертекстовою навігацією. <b>Перелічує</b> структурні складові Web-документу та Web-сайту. <b>Дає означення</b> поняттю гіпертекстові технології. <b>Володіє</b> прийомами перегляду Web-документів та Web-сайтів. <b>Розрізняє</b> за ustalеними ознаками Web-сторінки від ftp-сторінок Інтернету; типи гіпертекстових файлів. <b>Володіє</b> прийомами створення гіпертексту у різних пакетах програм. <b>Створює</b> гіпертекст у різних пакетах програм, папки для документів, що зв’язані гіпертекстовою навігацією.</p>
2	<p><b>4.4.2. HTML-документ. Текстові елементи та таблиці на гіпертекстових сторінках.</b></p> <p>Поняття мови HTML. Структура HTML-документу. Теги. Типи тегів. Складові частини заголовку HTML-</p>	<p><b>Характеризує</b> структуру HTML-документів; поняття тегу; основні теги для опису структури HTML-документів; поняття параметрів тегів. <b>Створює</b> прості структурні Web-сторінки; заголовки HTML-</p>



	<p>документу. Тег BODY. Параметри тегу BODY. Основні теги документів: &lt;html&gt;, &lt;head&gt;, &lt;title&gt;. Атрибути тегів. Редагування та форматування тексту. Теги заголовків &lt;H1&gt;...&lt;H6&gt;. Вибір шрифту. Колір фону і шрифту. Вирівнювання тексту. Форматування абзаців. Списки. Розділові смуги. Створення таблиць. Редагування та форматування рядків, стовпців. Вирівнювання даних в комірках таблиці. Розмічання Web-сторінки за допомогою таблиць.</p> <p><b>Практична робота (за вибором)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Створення структури простого Web-документу.</b></li> <li><b>Створення заголовку HTML-документу.</b></li> <li><b>Оформлення HTML-документу за допомогою прописування параметрів тегу BODY.</b></li> <li><b>Створення HTML-документу з текстовою відформатованою інформацією.</b></li> <li><b>Вправлення у створенні сторінки заголовків, розділових смуг.</b></li> <li><b>Створення списків:</b> маркованого, нумерованого та багаторівневого, колонок тексту.</li> <li><b>Оволодіння прийомами роботи з таблицями.</b></li> </ol>	<p>документу. <b>Оформлює</b> HTML-документ за допомогою прописування параметрів тегу BODY. <b>Характеризує</b> поняття редагування та форматування текстової інформації; основні теги для створення заголовків, теги для зміни шрифтових гарнітур. <b>Створює</b> web-сторінки з текстовими абзацами. Змінює фон та колір тексту у HTML-документі. <b>Форматує</b> текстові абзаци. <b>Вирівнює</b> текст web-сторінки. <b>Створює та форматує</b> заголовки текстів, розділові смуги, нумеровані, марковані та багаторівневі списки, колонки тексту. <b>Виконує</b> вставляння до HTML-документу текстової інформації у вигляді таблиці. <b>Заповнює</b> таблиці. <b>Форматує</b> елементи таблиці. <b>Проектує та створює</b> таблиці.</p>
1	<p><b>4.4.3. Графічні, динамічні, аудіо та відео об'єкти у HTML-документі. Структура навігації сайту.</b></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. Тег &lt;MARQUEE&gt; та його параметри.</p> <p>Адреси файлів. Гіперпосилання. Текстові посилання. Графічні посилання.</p>	<p><b>Володіє</b> способами включення графіки в HTML-документ. <b>Характеризує</b> форми, структуру графічних об'єктів різних типів. <b>Здійснює</b> включення графіки у HTML-документ. <b>Використовує</b> прийоми роботи з графічними об'єктами у HTML-документі. <b>Вирівнює</b> текст відносно графічного зображення. <b>Володіє</b> прийомами роботи з графічними елементами у Web-документі. <b>Характеризує</b> можливості програм-компоузерів щодо застосування стандартних динамічних ефектів до Web-документів. <b>Володіє</b> прийомами установки тег &lt;MARQUEE&gt; до Web-документу. <b>Прописує</b> параметри тегу &lt;MARQUEE&gt; для оформлення динамічних ефектів.</p>

	<p>Фреймові сторінки. Окремий HTML-документ для фреймів. Оформлення фреймових сторінок.</p> <p><b>Практична робота (за вибором).</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Оволодіння прийомами роботи з кольором у Web-дизайні.</b></li> <li><b>2. Оволодіння прийомами роботи з графічними елементами у Web-документі.</b></li> <li><b>3. Оволодіння прийомами комбінування колірно-графічної інформації, динамічних ефектів та звукового супроводу.</b></li> <li><b>4. Створення найпростішого гіперпосилання у вигляді тексту або графічного об'єкту і прийоми роботи з ним. Використання малюнку у якості гіперпосилання.</b></li> <li><b>5. Створення та оформлення фреймових сторінок.</b></li> </ol>	<p><b>Володіє</b> прийомами створення фонового звуку з гіпертекстовим завантаженням. <b>Використовує</b> комбінування динамічних ефектів до об'єктів на сторінках Web-сайту. <b>Володіє</b> прийомами запису адреси файлів у гіперпосиланнях (на персональному комп'ютері та на віддаленому комп'ютері у Інтернеті). <b>Характеризує</b> поняття гіперпосилання, як текстового, графічного, так і динамічного. <b>Створює</b> гіперпосилання. <b>Виконує</b> зміну параметрів гіпертексту. <b>Використовує</b> малюнки у формі гіперпосилань. <b>Оформлює</b> гіперпосилання. створює фрейми. <b>Форматує</b> фрейми. <b>Володіє</b> прийомами додавання, вилучення стовпців, рідких фреймів. <b>Об'єднує</b> комірки у фреймах. <b>Розбиває</b> на декілька комірок комірки у фреймах.</p>
2	<p><b>4.4.4. Редактори для роботи з HTML.</b></p> <p>Програми-редактори для створення Web-сайтів – програм-компоузерів. Складові частини вікна програми-компоузера (Microsoft FrontPage, Dreamweaver, WebNamo тощо).</p> <p>Поняття Web-вузлів. Планування Web-вузлів. Створення локального Web-вузла. Вікно перегляду Web-вузла. Використання шаблонів.</p> <p>Створення нового HTML-документу.</p> <p>Параметри сторінки. Введення та форматування текстової інформації.</p> <p>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.</p> <p>Інтерактивні малюнки. Оформлення Web-сторінок за технологією тем. Мультимедійні технології на Web-сторінках.</p> <p>Застосування динамічних та звукових ефектів, фільмів FLASH, технології сценаріїв. Мета шаблонів. Створення шаблонів та документу на його основі. Редагування шаблону та оновлення</p>	<p><b>Розпізнає</b> за зовнішнім виглядом та функціями програму-компоузер. <b>Наводить приклади</b> програм-компоузерів. <b>Називає</b> складові частини вікна програми-компоузера. <b>Користується</b> основним інструментарієм програми-компоузера. <b>Відкриває</b> панелі для їх завантаження. <b>Створює</b> найпростішу Web-сторінку за один урок, використовуючи надані вчителем допоміжні файли. <b>Характеризує</b> поняття Web-вузла; шаблону Web-сторінки. <b>Використовує</b> шаблони Web-сторінки. <b>Моделює</b> локальний Web-вузол. <b>Створює</b> HTML-документ. <b>Редагує</b> HTML-документ. <b>З'ясовує</b> параметри сторінки. <b>Вводить</b> текстову інформацію. <b>Форматує</b> текстову інформацію. <b>Характеризує</b> означення навігації на Web-сторінках; гіперпосиланнях на документи, на ресурсах Інтернету, на поштових адресах, в межах сторінок, на звукові елементи. <b>Використовує</b> різні види гіперпосилань: текст, графічну</p>

проекту. Шаблони фреймових сторінок.  
Створення таблиць. Структурні елементи таблиць. Властивості таблиці.  
Форматування таблиць.  
Правила збереження фреймових сторінок.  
Таблиці стилів.

#### **Практична робота.(за вибором)**

- 1. Оволодіння прийомами організації створення Web-документу** з використанням допоміжних функцій програми-компоузера.
- 2. Створення найпростішої Web-сторінки** за один урок, використовуючи надані вчителем допоміжні файли.
- 3. Проектування та створення локального Web-вузла.**
- 4. Створення та редагування HTML-документу.**
- 5. Оволодіння прийомами введення та форматування тексту.**
- 6. Оволодіння прийомами зв'язування HTML-документів гіперпосиланнями.**
- 7. Створення гіперпосилань** на документи, на ресурси Інтернету, на поштові адреси, на звукові елементи.
- 8. Оволодіння прийомами використання різних типів гіперпосилань** (тексту, графічної інформації, відеоінформації).
- 9. Створення меню переходів.**
- 10. Оволодіння прийомами роботи з графічно-візуальними засобами оформлення Webсторінок.**
- 11. Оволодіння прийомами комбінування текстових, графічно-візуальних форм подання інформації на Web-сторінках.**
- 12. Оволодіння прийомами створення та додавання звукових, мультимедійних форм подання інформації на Web-сторінках;**
- 13. Оволодіння прийомами обробки Flash-фільмів, сценаріїв** для їх використання в HTML-документах.
- 14. Оволодіння прийомами використання шаблонів у творчому проєкті:** створення шаблону, створення сторінки з використанням шаблону, редагування шаблону.
- 15. Створення таблиці.**

інформацію, відеоінформацію.  
**Створює** гіперпосилання на документи, на ресурси Інтернету, на поштові адреси, на звукові елементи, меню переходів.  
**Характеризує** технології використання графічно-візуальних та аудіальних засобів до оформлення Web-сторінок; інтерактивні малюнки; карти зображень.  
**Використовує** графічні зображення у документах.  
**Додає** альтернативний текст до малюнку.  
**Створює** гіперпосилання з малюнку; інтерактивний малюнок; карту зображень.  
**Володіє** прийомами комбінування текстових, графічно-візуальних форм подання інформації на Web-сторінках.  
**Характеризує** мультимедійні технології.  
**Володіє** прийомами створення та додавання звукових, мультимедійних форм подання інформації на Web-сторінках.  
**Створює та обробляє** Flash-фільми для HTML-документу; додає Flash-фільми в HTML-документ; сценарії в HTML-документ.  
**Характеризує** поняття шаблонів, таблиць, фреймів, правила збереження фреймових сторінок, таблиці стилів.  
**Перелічує** складові елементи таблиць, фреймів.  
**Створює**, редагує та форматує таблиці, фреймові сторінки.  
**Використовує** елементи таблиці стилів.  
**Створює** документ на основі шаблону.  
**Редагує** шаблон та оновлює проєкт.  
**Створює** Web-сайт з використанням фреймів.  
**Застосовує** елементи таблиці стилів до Web-сайту.  
**Розмічає** Web-сторінку за допомогою табличних елементів.  
**Встановлює та змінює** властивості таблиць.  
**Розмічає** Web-сторінки за допомогою використання табличних елементів.  
**Складає** інформаційне заповнення сторінок

	<p><b>16. Створення Web-сайту з використанням фреймів.</b></p> <p><b>17. Оволодіння прийомами застосування елементів таблиці стилів до Web-сайту.</b></p>	<p>проекту для організації Web-сторінок у редакторі для роботи з HTML. <b>Застосовує</b> стандартні динамічні ефекти, спеціальні конструкції для створення Web-сайту за допомогою редактора для роботи з HTML. <b>Прописує</b> сторінки Web-проекту мовою розмітки гіпертексту HTML у редакторі для роботи з HTML.</p>
5	<b>4.5. Анімація. FLASH-технології</b>	
2	<p><b>4.5.1. Анімоване зображення. GIF-анімація. (ImageReady)</b></p> <p>Анімоване зображення. Функціональне навантаження електронних анімацій. Причини необхідності застосування у сучасних електронних комунікаційних технологіях анімованої інформації. Візуальна характеристика анімаційних елементів. Типи анімованих зображень. Застосування анімованих зображень. Принципи створення GIF-анімації. Створення GIF-анімації у Adobe ImageReady. Оптимізація зображення. <b>Практична робота. Оволодіння прийомами створення найпростіших анімованих зображень.</b></p>	<p><b>Дає</b> означення анімованому зображенню. <b>Називає</b> функціональне навантаження електронних анімацій. <b>Обґрунтовує</b> причини необхідності застосування у сучасних електронних комунікаційних технологіях анімованої інформації. <b>Перелічує</b> типи анімованих зображень; сфери застосування анімованих зображень. <b>Називає</b> принципи створення GIF-анімації. Створює GIF-анімації у Adobe ImageReady. <b>Оптимізує</b> зображення.</p>
3	<p><b>4.5.2. FLASH-анімація: редактор MacromediaFlash. Анімація в творчому проектуванні.</b></p> <p>Анімаційні редактори, їх призначення. Принцип FLASH-анімації. Інтерфейс редактора MacromediaFlash. Вивчення інструментів для створення графічного малюнку. Прийоми роботи з символами. Створення анімації: кадрування руху. Кадрування зміни форми. Створення покрокової анімації. Створення таблиць flash-сторінки. Наповнення її об'єктами. Визначення ключових кадрів. Встановлення та видалення зв'язків між об'єктами. Прийоми створення анімації: анімованого графічного примітиву, анімованого тексту. Способи верстки, flash-сторінок і презентацій. Публікація анімованого зображення у формати GIF, HTML, EXE; налаштування опцій анімації у створеному файлі. Методи додавання анімованого зображення на Web-сторінки творчого</p>	<p><b>Називає</b> призначення анімаційних редакторів; принцип FLASH-анімації. <b>Знає</b> складові інтерфейсу редактора MacromediaFlash; призначення інструментів для створення малюнку. <b>Створює</b> анімаційні зображення для використання їх динамічного ефекту у творчому проекті. <b>Кадрує</b> рух, змінення форми. <b>Створює</b> покрокову анімацію; анімований графічний примітив, анімований текст. <b>Верстає</b> flash-сторінки і презентації. <b>Зберігає</b> анімаційні файли за допомогою публікації їх у формати GIF, HTML, EXE для додавання їх на Web-сторінки творчого проекту. <b>Налаштовує</b> опції анімації у створеному файлі. <b>Додає</b> анімовані зображення на Web-сторінки творчого проекту. <b>Характеризує</b> поняття баннеру, ефективність баннеру. <b>Перелічує</b> типи баннерів; переваги</p>

	<p>проекту.</p> <p><b>Практична робота (за вибором)</b></p> <p><b>1. Вправління у створенні графічного малюнку.</b></p> <p><b>2. Створення та редагування символів.</b></p> <p><b>3. Розробка анімованих елементів в творчому проекті.</b></p>	<p>інтерактивних баннерів. <b>Поділяє</b> баннери за стилістичним динамічним та візуальним оформленням. <b>Створює</b> рекламний баннер поетапно для творчого проекту. <b>Оптимізує</b> розміри баннерів, розташовує банери на Web-сторінках. <b>Додає</b> звукове оформлення для якісного сприйняття інформаційного та динамічного наповнення баннера. <b>Працює</b> з фільтрами.</p>
5	<b>4.6. Технологія створення WEB-сайтів в інформаційному середовищі інтернет</b>	
1	<p><b>4.6.1. Файлова структура сайту.</b></p> <p>Правила організації файлової структури сайту для розташування його у Інтернет-просторі.</p> <p><b>Практична робота. Оволодіння прийомами використання правил організації файлової структури сайту для розташування його у Інтернет-просторі.</b></p>	<p><b>Знає та застосовує</b> правила організації файлової структури сайту для розташування його у Інтернет-просторі.</p>
4	<p><b>4.6.2. Сайти в Інтернеті.</b> Розташування сайтів в Інтернеті. Завантаження файлів на сервер. Редагування сторінок Web-сайту на сервері.</p> <p>Інтернет-хостинг. Реєстрація користувацького сайту на сторінках Інтернет. Створення папки власного сайту та організація її структури. Реєстрація. Робота з встановлення зв'язку між проектами. Відправка та отримання документів.</p> <p>Відправка файлів на сервер за допомогою інтерактивної форми. Редагування сторінок та змінення структури сайту. Додавання CGI-сервісів. Пересилання файлів за допомогою FTP-клієнта. Отримання простого адреса сайту. Реєстрація власного сайту на пошукових серверах. Опрацювання сторінок власного Web-сайту на хостінгу. Правила збереження та завантаження інформації у власні папки.</p> <p><b>Практична робота (за вибором)</b></p> <p><b>1. Оволодіння прийомами роботи з інтернет-хостингом, реєстрацією користувацького сайту на сторінках Інтернет, створення папки власного сайту та організація її структури.</b></p>	<p><b>Знає</b> поняття інтернет-хостингу. <b>Реєструє</b> користувацький сайт на сторінках Інтернет. <b>Створює</b> папки власного сайту та організація її структури. <b>Встановлює</b> зв'язок між проектами. <b>Відправляє та отримує</b> документи. <b>Отримує</b> інформацію про віддалений сервер. <b>Оволодіває</b> прийомами реєстрації місця під розташування власного сайту, роботи з Web-конструкторами, з отримання інформації про віддалений сервер, з відправки файлів на сервер за допомогою інтерактивної форми. <b>Вивантажує</b> файли на сервер. <b>Знає</b> основні поняття, пов'язані з редагуванням сторінок та зміненням структури сайту. <b>Додає</b> CGI-сервіси. <b>Пересилає</b> файли за допомогою FTP-клієнта. <b>Отримує</b> просту адресу сайту. <b>Реєструє</b> власний сайт на пошукових серверах. <b>Вміє</b> опублікувати Web-сторінки на сервері. <b>Оволодіває</b> прийомами розташування та роботи з власним сайтом, що розташований на</p>

	<p><b>2. Оволодіння прийомами реєстрації місця під розташування власного сайту, роботи з Web-конструкторами, з отримання інформації про віддалений сервер, з відправки файлів на сервер за допомогою інтерактивної форми.</b></p> <p><b>3. Вивантаження файлів на сервер.</b></p> <p><b>4. Оволодіння прийомами опублікування Web-сторінки на сервері, редагування сторінок та змінення структури сайту, додавання CGI-сервісів, отримання простого адреса сайту, реєстрації власного сайту на пошукових серверах.</b></p>	<p>сервері. <b>Опрацьовує</b> сторінки власного Web-сайту на хостінгу. <b>Застосовує</b> правила збереження та завантаження інформації у власні папки.</p>
<b>50</b>	<b>5. РЕЗЕРВ НАВЧАЛЬНОГО ЧАСУ</b>	
	<p>5.1. Теми за вибором учителя</p> <p>5.2. Психологічні основи дизайн-діяльності</p>	
<b>5</b>	<b>6. ПІДСУМКОВІ ЗАНЯТТЯ</b>	
	<p><b>6.1. Підсумкове заняття</b></p> <p>Оцінка змісту, якості, термінів виконання власного (колективного) проекту, проектів однокласників. Проведення порівняльного аналізу. Підведення підсумків.</p>	<p><b>Оцінює</b> зміст, якість, терміни виконання власного (колективного) проекту, проектів однокласників. <b>Проводить</b> порівняльний аналіз.</p>

### Програма. 11 клас

Дата проведення уроку	К-сть годин	Зміст навчального матеріалу	Навчальні досягнення учнів
	<b>5</b>	<b>1. ВСТУП. ПРОЕКТНО-ГРАФІЧНА КУЛЬТУРА</b>	
	1	<b>1.1 Вимоги проектно-графічної культури</b>	
	1	<p><b>1.2. Проектна графіка як точний і лаконічний спосіб представлення інформації про якості об'єктів, що мають бути створені людиною</b></p>	<p><b>Характеризує</b> вимоги до проектно-графічної культури. <b>Описує</b> проектну графіку як точний і лаконічний спосіб представлення інформації про якості об'єктів, що мають бути створені людиною. <b>Облаштовує</b> учнівські робочі місця для роботи над проектною графікою під час вивчення розділу –промисловий дизайн.</p>
	1	<b>1.3. Профорієнтація. Види та рівні професійної діяльності у промисловому дизайні</b>	
	1	<b>1.3.1. Екскурсії</b>	<p><b>Характеризує</b> особливості різних професій у промисловому дизайні. <b>Використовує</b> у власному лексиконі професійну термінологію, професійні означення промислового дизайну.</p>

			<b>Обґрунтовує</b> власні професійні уподобання. <b>Описує</b> рівні можливого зростання у професійній кар'єрі промислових дизайнерів. <b>Називає</b> вимоги до кожного професійного рівня. <b>Окреслює</b> шляхи оволодіння професійними навичками на кожному рівні (освіта, практичний досвід, кваліфікація). <b>Спостерігає, аналізує, синтезує</b> факти, явища. <b>Висловлює судження</b> про почуте, побачене в професійному середовищі промислового дизайну.
	1	<b>1.4. Організація учнівських робочих місць для роботи над проектною графікою під час вивчення розділу промисловий дизайн</b>	
		Правила внутрішнього розпорядку і безпечної праці в шкільній дизайнерській майстерні, на учнівських робочих місцях промислових дизайнерів. <b>Практична робота.</b> Організація робочих місць промислових дизайнерів. (Залік: з правил внутрішнього розпорядку, правил безпеки праці в шкільній дизайнерській майстерні, на робочому місці; з облаштування індивідуальних робочих місць згідно ергономічних вимог.	<b>Облаштовує</b> робоче місце промислового дизайнера згідно з ергономічними вимогами
	35	<b>2. ХУДОЖНЬО-ГРАФІЧНА КУЛЬТУРА У ДИЗАЙН-ПРОЕКТАХ</b>	
	2	<b>2.1. Вплив проектно-графічної мови на формування і сприйняття якісних характеристик розроблюваних об'єктів</b>	
		Поняття, “графічна культура”, “проектна культура”. Сфери застосування проектно-графічних зображень. Умови графічного відтворення необхідних для проекту якісних характеристик об'єктів у графічних зображеннях. <b>Практична робота.</b> Огляд і порівняльний аналіз проектно-графічної документації дизайнерів костюма, промислових дизайнерів.	<b>Вирізняє і формулює</b> характеристики завдань, що постають в процесі візуалізації об'єктів. <b>Називає</b> відмінності проектно-графічної мови від мистецько-графічної та технічної мови креслень та схем. <b>Пояснює</b> поняття “графічна культура”, “проектна культура”, сфери застосування проектно-графічних зображень. <b>Характеризує</b> умови графічного відтворення необхідних для проекту якісних характеристик об'єктів у графічних зображеннях. <b>Аналізує</b> склад комплектів проектно-графічної документації.
	3	<b>2.2. Види проектно-графіки</b>	
		Найбільш поширені види проектно-графічних зображень (рисунок	<b>Називає</b> відмінності між різними видами проектно-графіки (рисунок

		<p>конструктивний, академічний, стилізований, формалізований; схеми, креслення). Декоративні колористичні композиції їх використання у проектній графіці. Відмінності між колористичним графічним зображенням і живописом.</p> <p><b>Практична робота</b> (за власним вибором або за завданням вчителя). Вправи на виконання проектно-графічних зображень.</p>	<p>конструктивний, академічний, стилізований, формалізований; схеми, креслення). <b>Характеризує</b> індивідуальні властивості кожного виду проектно-графіки; декоративні колористичні композиції, їх використання у проектній графіці. <b>Пояснює</b> відмінності між колористичним графічним зображенням і живописом. <b>Виконує</b> особистісно зорієнтовані види проектно-графіки (за власним вибором або за завданням вчителя).</p>
	5	<b>2.3. Рисунок</b>	
		<p>Начерк. конструктивний, академічний, технічний, стилізований, формалізований рисунок.</p> <p><b>Практична робота</b> (за власним вибором або за завданням вчителя). <b>Вправи на виконання рисунка.</b></p>	<p><b>Визначає</b> характерні відмінності у різних видах рисунку. <b>Виконує</b> за власним вибором або за завданням вчителя рисунок (начерк, конструктивний, академічний, технічний, стилізований, формалізований). <b>Оволодіває</b> прийомами виконання рисунка.</p>
	5	<b>2.4. Креслення</b>	
		<p>Ортогональне креслення. Аксонометрія. Перспектива.</p> <p><b>Практична робота</b> (за власним вибором або за завданням вчителя). <b>Вправи на виконання креслення, перспективи.</b></p>	<p><b>Характеризує</b> особливості виконання ортогональних проєкцій, аксонометричних проєкцій, перспективи. <b>Виконує</b> за власним вибором або за завданням вчителя ортогональних проєкцій, аксонометрії, перспективи.</p>
	15	<b>2.5. Комп'ютерна графіка</b>	
	1	2.5.1. Створення, обробки та редагування візуальної інформації для сучасної проектно-діяльності. Взаємодоповнення технічних засобів у процесі створення, обробки та редагування візуальної інформації.	<p><b>Називає</b> основні правила безпеки при роботі з ПК. <b>Пояснює</b> необхідність дотримання етапності і послідовності дій для отримання необхідного результату за допомогою ПК. <b>Уявляє</b> можливості векторних та растрових графічних редакторів для створення та редагування графічних зображень за допомогою ПК. <b>Вибирає</b> доцільний вид графічних редакторів для створення простих та ускладнених формально-графічних композицій за заданою тематикою. <b>Виконує</b> наочні зображення простих геометричних фігур та операції зі зміни властивостей таких фігур, необхідні для графічного втілення проекту. <b>Обґрунтовує</b> вибір виду проектно-</p>
	4	2.5.2. Застосування нових інформаційних технологій для створення графічних зображень.	
	5	2.5.3. Ознайомлення з можливостями та відмінними характеристиками пакетів прикладних графічних програм (Photoshop, Illustrator, Corel DRAW, Free Hand) у графічному проектуванні.	
	5	2.5.4. Відмінності векторної та растрової графіки для створення графічних зображень за допомогою ПК	
		<p><b>Практична робота</b> (на вибір): <i>Варіанти навчальних завдань:</i> <b>1.</b> Огляд і порівняльний аналіз</p>	



		<p>можливостей та відмінностей у створенні та обробці елементів візуальних повідомлень у різних пакетах прикладних графічних програм</p> <p><b>2.</b> Опанування команд і послідовності дій у роботі з векторними графічними редакторами.</p> <p><b>3.</b> Створення композицій з простих геометричних фігур та елементів, утворених їх перетином або об'єднанням.</p> <p><b>4.</b> Заповнення контуру простих геометричних фігур кольором та переходами кольорів.</p> <p><b>5.</b> Заповнення контуру простих геометричних фігур різними фактурами.</p> <p><b>6.</b> Зміни характеристик фактур або їх насиченості.</p> <p><b>7.</b> Зміна форми простих геометричних фігур.</p> <p><b>8.</b> Зміна кольорографічних характеристик фотографічних зображень: яскравості та контрастності; кольорової гами; вибіркова зміна кольору; накладання градієнтної маски.</p>	<p>графіки для власного проекту.</p> <p><b>Називає</b> основні принципи користування ПК і можливості взаємодоповнення одних технічних засобів іншими. <b>Визначає</b> етапність і послідовність процесів створення композиційних угруповань з використанням ПК. <b>Дотримується</b> правил користування сучасною комп'ютерною технікою.</p> <p><b>Використовує</b> теоретичні знання та практичні навички графічної роботи для організації площини за допомогою ПК. <b>Складає</b> композиційні угруповання різного рівня складності. <b>Визначає</b> можливості та обмеження надані людині – оператору сучасних інформаційних технологій.</p> <p><b>Пояснює</b> відмінності між растровою та векторною графіками; <b>Характеризує</b> поняття оптимізації графіки для WEB. <b>Називає</b> різні формати графічних файлів для WEB. <b>Зберігає</b> графічні файли для WEB-дизайну. <b>Характеризує</b> принципи кольосприйняття. <b>Класифікує</b> моделі кольорів. <b>Пояснює</b> розбіжності у комп'ютерних моделях кольорів. <b>Володіє</b> прийомами роботи з моделлю кольорів RGB. <b>Створює</b> схеми кольорових забарвлень WEB-матеріалів. <b>Володіє</b> прийомами комбінування кольорів. <b>Аналізує</b> дизайн WEB-сторінки.</p>
	3	<b>2.6. Екскурсія</b>	
		(на вибір учителя) на виставку промислових виробів; спеціалізовані і тематичні виставки промислових товарів.	<b>Аналізує</b> сучасні промислові виробни у відповідності з функціональними художніми вартісними оцінками. <b>Прівнює</b> минулі, сучасні і новітні проектні і виробничі технології.
	2	<b>2.7. Підсумкове заняття з розділу</b>	
		<b>Практична робота.</b> Презентація робіт з розділу, підготовлених під час вивчення розділу.	
	40	<b>3. ПРОМИСЛОВИЙ (ІНДУСТРІАЛЬНИЙ) ДИЗАЙН</b>	
	2	<b>3.1. Вступ</b>	
	2	<b>3.1.1. Дизайн як творчий метод художнього проектування</b>	<b>Пояснює</b> суть дизайну, його роль у суспільстві та в життєдіяльності

		<p><b>промислових виробів</b>  <b>Практична робота</b>  <b>Огляд і порівняльний аналіз проектних розробок промислових дизайнерів</b></p>	<p>людини. <b>Сприймає, аналізує, синтезує</b> нову інформацію у сфері промислового дизайну. <b>Проводить</b> огляд і порівняльний аналіз проектних розробок промислових дизайнерів</p>
	<b>3</b>	<b>3.2. Формотворення у промисловому дизайні</b>	
	1	<p><b>3.2.1. Головні чинники формотворення у промисловому дизайні.</b>          Функція. Матеріал. Конструкція. Природне, штучне середовище. Ергономічні вимоги.          Музика, як стимулюючий засіб візуального формотворення.  <b>Практична робота</b> (за вибором учителя та учнів)  <b>1. Огляд і порівняльний аналіз конструктивних рішень у формотворенні об'єктів промислового дизайну</b>  <b>2. Розробка конструктивних варіантів формотворення об'єктів промислового дизайну</b> (за власним вибором або за завданням вчителя)</p>	<p><b>Розпізнає</b> у зовнішній формі виконувану функцію предмета або явища природи. <b>Відчуває</b> та <b>усвідомлює</b> взаємовплив формотвірних чинників, таких як: емоційний стан людини, природні явища тощо у різних видах мистецтв (музиці, поезії, дизайні, архітектурі). <b>Розпізнає</b> закономірні прояви у формотворенні промислових об'єктів, що залежать від матеріалу, конструкції, фізичних та механічних зусиль. <b>Оцінює</b> закономірні прояви у формотворенні промислових об'єктів, залежно від матеріалу, фізичних та механічних зусиль. <b>Синтезує</b> отриману інформацію в процесі проектування промислових об'єктів шляхом формотворення.</p>
	2	<p><b>3.2.1. Біоніка (природні аналоги) та промисловий дизайн.</b>          Загальні відомості про біоніку. Функціональний аналіз біоформ. Конструктивно-тектонічні форми у живій природі.  <b>Практична робота</b> (за вибором учителя та учнів)          Зарисовки об'єктів промислового дизайну з біонічними формами</p>	<p><b>Спостерігає</b> за процесами формотворення у природі, що відбуваються під дією різних чинників. <b>Використовує</b> знання та спостереження за біонічними формами власній проектній у власній проектній діяльності.  <b>Відчуває, спостерігає, осмислює</b> закономірне у будові біоформ та <b>візуалізує</b> ці прояви, набуваючи досвіду художньо-аналітичного мислення. <b>Виконує</b> зарисовки об'єктів промислового дизайну з біонічними формами</p>
	<b>5</b>	<b>3.3. Ергономіка об'єктів промислового дизайну</b>	
	1	<p><b>3.3.1. Загальні відомості про ергономіку.</b>          Ергономіка. Етапи розвитку ергономіки. Ергономічний аналіз.  <b>Практична робота. Проведення ергономічного аналізу</b> (за завданням учителя або за власним вибором)</p>	<p><b>Характеризує</b> ергономіку, як науку про основи оптимізації знярядь, умов і процесів праці, взаємодії у сфері "людина-техніка". <b>Називає</b> етапи розвитку ергономіки. <b>Знає</b> методи ергономічного аналізу, їх значення у дизайнерській діяльності. <b>Проводить</b> ергономічний аналіз за завданням учителя, за власним вибором</p>

			особистісно зорієнтованого об'єкту.
3	<p><b>3.3.2. Загальні ергономічні вимоги до об'єктів промислового дизайну</b> Анатомо-біомеханічні, антропометричні характеристики людини. Особливості сприйняття об'єктів промислового дизайну. Антропометричні таблиці. Ергонометричні вимоги щодо організації робочих місць, знарядь праці, технології виробництва, об'єктів промислового дизайну.</p> <p><b>Практична робота. Розробка проекту меблів як об'єкту промислового дизайну</b> (за вибором – крісло, стілець тощо). Послідовність виконання роботи: 1. Проведення ергономічного аналізу меблів (крісло, стілець). 2. Підготовка ескізного проекту крісла або стільця (ескізування олівцем, виконання експозиційної проектної графіки). 3. Виконання креслень (ортогональні проєкції). 4. Виготовлення пошукових макетів. 5. Виготовлення експозиційного макету.</p>	<p><b>Називає</b> приклади застосування ергономіки під час проектування об'єктів промислового дизайну. <b>Характеризує</b> загальні ергономічні вимоги до промислових виробів. <b>Застосовує</b> методи ергономічного аналізу об'єктів промислового дизайну. <b>Проводить</b> ергономічний аналіз промислових виробів. <b>Обґрунтовує</b> на основі ергономічного аналізу оптимальний вибір форми та конструкції промислових виробів. <b>Застосовує</b> комплексно набуті знання та навички з основ композиції, формотворення, проектної графіки, макетування, ергономіки у процесі художнього проектування об'єктів промислового дизайну. <b>Виконує</b> 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>	
1	<p><b>3.3.3. Екскурсія:</b> у дизайн-бюро, проектною організацією, відділ технолога на виробниче підприємство, складальні цехи, столярні, макетні майстерні, в яких проєктуються і виготовляються промислові вироби.</p>	<p><b>Порівнює</b> дотримання ергономічних вимог під час проектування промислових виробів, організації робочих місць в дизайн-бюро, проектних організаціях, відділі технолога на виробничих підприємствах, складальних цехах, столярних, макетних майстернях.</p>	
5	<p><b>3.4. Менеджмент і маркетинг у промисловому дизайні</b></p>		
1	<p><b>3.4.1. Менеджмент у проектних колективах.</b> Передумови виникнення сучасного менеджменту. Традиційні національні підвалини менеджменту. Новий погляд на менеджмент в проектно зорієнтованих. <b>Практична робота. Тематичні конспектування, зарисовки.</b></p>	<p><b>Пояснює</b> передумови виникнення сучасного менеджменту. <b>Характеризує</b> традиційні національні підвалини менеджменту. <b>Висловлює судження</b> про перспективи розвитку менеджменту у сфері дизайну в Україні, інших країнах. <b>Виконує</b> тематичні конспектування, тематичні зарисовки. <b>Висвітлює</b> новий погляд на менеджмент в проектно зорієнтованих організаціях. <b>Проводить</b> порівняльний аналіз, <b>визначає</b> відмінності менеджменту</p>	

			в проектно зорієнтованих і в планово зорієнтованих проектних організаціях. <b>Визначає</b> переваги і недоліки проектно і планово зорієнтованого менеджменту.
	2	<p><b>3.4.2. Маркетинг у проектних колективах.</b> Витоки рекламної діяльності у промисловому дизайні. Художні аспекти реклами. Життєвий цикл товару. Від ідеї нового товару до промислового виробництва. <b>Практична робота. Розробка проекту побутового світильника (раціонально-логічний образ):</b> <i>Орієнтовні об'єкти проектування:</i> світильник настільний; для робочої зони; для спальні; торшер; бра; люстра (за вибором учня). Послідовність виконання роботи:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Проведення моніторингового маркетингового дослідження</li> <li>2. Виявлення споживчих потреб, ринків збуту освітлювальних приладів.</li> <li>3. Вивчення функції світильника.</li> <li>4. Ескізування образного вирішення предмету.</li> <li>5. Виконання пошукового макету.</li> <li>6. Виконання експозиційного макету, моделі.</li> <li>7. Захист проекту. Підведення підсумків.</li> </ol>	<p><b>Уміє</b> спостерігати, виносити обґрунтовані судження про об'єкт дослідження. <b>Класифікує</b> предмети дизайну, їх економічну та соціальну доцільність. <b>Виконує</b> пошук раціонально-логічного рішення освітлювальних приладів. <b>Обґрунтовує</b> економічну доцільність проекту. <b>Виявляє</b> здатність до аналізу та синтезу, помічає недоліки та позитивні показники у функції існуючих освітлювальних приладів. <b>Використовує</b> набуті знання та навички у процесі дизайнерської розробки побутового світильника. <b>Називає</b> функції світильника. <b>Характеризує</b> поєднання соціальних, економічних, ергономічних, експлуатаційних вимог до побутового середовища. <b>Аналізує</b> предмет побуту (світильник), як елемент композиційної організації інтер'єру. <b>Виконує</b> ескізування олівцем; експозиційну проектну графіку. <b>Проводить</b> моніторингове, маркетингове дослідження. <b>Ескізує</b> образне вирішення побутового предмету. <b>Виконує</b> пошуковий, експозиційний макет, модель світильника.</p>
	1	<p><b>3.4.3. Екскурсія</b> на робоче місце менеджера, маркетолога в проектному колективі. Ознайомлення із специфікою роботи менеджера та маркетолога в проектних організаціях.</p>	<p><b>Характеризує</b> особливості організації робочого місця та специфіку роботи менеджера, маркетолога в проектній організації, в дизайн-бюро.</p>
	1	<p><b>3.4.4. Перегляд і обговорення тематичних слайдів, відеофільму (за вибором учителя і учнів).</b></p>	<p><b>Висловлює</b> судження про переглянуті фото і відеоматеріали: матеріали виставки з організації інтер'єру проектних організації – кабінети менеджера, маркетолога; відеофільму про роботу менеджерів, маркетологів у сфері промислового дизайну.</p>
	5	<b>3.5. Методика художнього проектування у промисловому дизайні</b>	
	1	<b>3.5.1. Методи художнього</b>	<b>Називає</b> методи художнього

	<p><b>проектування у промисловому дизайні</b> Евристична аналогія, евристична інверсія, евристичний комплекс. Мозкова атака. Синектика. "Чорний ящик". Проектування нових функцій. Проектування за аналогами і прототипом. Вивчення методики художнього проектування.</p> <p>4 <b>Практична робота. Навчально-тренувальні вправи з оволодіння методикою художнього проектування.</b></p>	<p>проектування. <b>Проводить</b> порівняльний аналіз методів художнього проектування. <b>Визначає</b> позитивні сторони кожного з методів художнього проектування. <b>Використовує</b> методи художнього проектування під час навчально-тренувальних вправ.</p>
15	<b>3.6. Проектування дитячих іграшок художнього проектування</b>	<b>особисто привабливим методом</b>
	<b>Практична робота. Проектування дитячих іграшок</b> (на вибір учителя та учнів).	<b>Обирає</b> метод художнього проектування за особистим уподобанням. <b>Проектує</b> дитячі іграшки за завданням вчителя або за власним вибором.
5	<b>3.7. Екскурсії</b> на виставки в музей іграшки м. Київ, в магазині іграшок, в проектній організації з розробки іграшок.	<b>Описує</b> особливості проектування ретроспективних та сучасних іграшок, комплектів і комплексів модульних іграшок «Лего»
5	<b>4. ВСТУП. ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ТРИСТУПЕНЕВИЙ ПРОЦЕС</b>	
1	<p><b>1.1. Дизайн як вид проектно-прогностичної діяльності.</b> Роль і функції дизайну в соціально – суспільному розвитку. Зв'язки між розвитком технологій промислового виробництва і естетичними запитами суспільства у різні історичні епохи. Утилітарні, естетичні та технологічні якості творів графічного, та WEB-дизайну, промислового дизайну, дизайну середовища. Особливості процесу проектування об'єктів дизайну середовища. <b>Практична робота. Огляд і порівняльний аналіз творів з різних напрямків дизайну</b> (графічного та WEB-дизайну, промислового дизайну, дизайну середовища), як об'єктів, в яких поєднуються утилітарні та естетичні та технологічні якості.</p>	<p><b>Порівнює і співставляє</b> утилітарні та естетичні якості творів графічного, WEB-дизайну, промислового дизайну, дизайну середовища. <b>Характеризує</b> проектування як триступеневий процес; дизайн, як різновид проектно – прогностичної творчої діяльності. <b>Обґрунтовує</b> роль і функції дизайну в соціально – суспільному розвитку. <b>Виявляє</b> зв'язки між розвитком технологій промислового виробництва і естетичними запитами суспільства у різні історичні епохи. <b>Усвідомлює</b> залежність вимог до якості об'єктів проектування від технічного і культурного рівня розвитку суспільства.</p>
1	<b>4.2. Дизайн, як важлива складова проектно-художньої культури</b>	<b>Характеризує</b> дизайн, як важливу складову проектно-художньої культури
2	<b>4.3. Профорієнтація</b>	
	<b>4.3.1. Види та рівні професійної діяльності у дизайні середовища</b>	<b>Називає</b> види та рівні професійної діяльності у дизайні середовища.

		<p><b>Практична робота</b></p> <p><b>1. Вивчення кваліфікаційних характеристик фахівців дизайну середовища</b> (з метою визначення професійних уподобань)</p> <p><b>2. Профгестування</b></p> <p><b>1.3.2. Експерсії на підприємство (дизайну, проектування, благоустрою екстер'єрів, інтер'єрів)</b></p> <p>Ознайомлення із особливостями процесу проектування об'єктів дизайну середовища</p> <p><b>Практична робота. Ознайомлення із особливостями процесу проектування об'єктів дизайну середовища</b></p>	<p><b>Характеризує</b> особливості різних професій у дизайні середовища (екстер'єрів, інтер'єрів).</p> <p><b>Використовує</b> у власному лексиконі професійну термінологію, професійні означення із сфери дизайну середовища.</p> <p><b>Обґрунтовує</b> власні професійні уподобання у сфері дизайну середовища.</p> <p><b>Описує</b> рівні можливого зростання у професійній сфері дизайнерів середовища.</p> <p><b>Називає</b> вимоги до кожного професійного рівня у сфері дизайну середовища.</p> <p><b>Окреслює</b> шляхи оволодіння професійними навичками на кожному рівні (освіта, практичний досвід, кваліфікація).</p> <p><b>Спостерігає, аналізує, синтезує</b> факти, явища.</p> <p><b>Висловлює судження</b> про почуте, побачене у професійному середовищі дизайну середовища.</p>
	1	<b>4.4. Організація учнівських робочих місць для виконання проектів з дизайну середовища</b>	
		<p>Правила внутрішнього розпорядку в шкільній дизайнерській майстерні.</p> <p>Безпека праці на учнівських робочих місцях дизайнерів середовища.</p> <p><b>Практична робота.</b> Організація робочих місць дизайнерів середовища (Залік з правил внутрішнього розпорядку, правил техніки безпеки в шкільній дизайнерській майстерні, на робочому місці; з облаштування індивідуальних робочих місць, згідно ергономічних вимог).</p>	<p><b>Називає</b> вимоги до організації учнівських робочих місць для виконання проектів з дизайну середовища.</p> <p><b>Облаштовує</b> учнівські робочі місця для виконання проектів з дизайну середовища згідно з ергономічними вимогами.</p> <p><b>Дотримується</b> правил внутрішнього розпорядку в шкільній дизайнерській майстерні; безпеки праці на учнівських робочих місцях дизайнерів середовища.</p>
	35	<b>5. ПРОЕКТНО-ХУДОЖНЯ КУЛЬТУРА</b>	
	10	<b>5.1. Методика художнього проектування у дизайні середовища</b>	
	5	<p><b>5.1.1. Методи художнього проектування дизайні середовища</b></p> <p>Евристична аналогія, евристична інверсія, евристичний комплекс. Мозкова атака. Синектика. "Чорний ящик". Проектування нових функцій. Проектування за аналогами і прототипом.</p> <p>Вивчення методики художнього проектування об'єктів дизайну</p>	<p><b>Називає</b> методи художнього проектування у дизайні середовища.</p> <p><b>Проводить</b> порівняльний аналіз методів художнього проектування у дизайні середовища.</p> <p><b>Визначає</b> позитивні сторони кожного з розглянутих методів художнього проектування.</p> <p><b>Використовує</b> методи художнього проектування під час навчально-тренувальних вправ.</p>

		середовища. <b>Практична робота.</b> Навчально-тренувальні вправи з оволодіння методикою художнього проектування (в дизайні середовища).	
	5	<b>5.1.2. Образно-візуальне мислення під час художнього проектування об'єктів дизайну середовища.</b> <b>Практична робота.</b> Створення концептуальних рішень об'єктів (за завданням вчителя або за власним вибором – об'єктів дизайну середовища).	<b>Створює, пропонує</b> концептуальне рішення об'єктів дизайну середовища з допомогою образно-візуального мислення.
	23	<b>5.2. Активізація творчого пошуку під час художнього проектування об'єктів дизайну середовища</b>	
	3	<b>5.2.1. Генерування ідей методом "розумовий штурм".</b> <b>Практична робота.</b> Пошук ідей для концептуальних рішень проєктованих об'єктів методом "розумовий штурм" (за завданням вчителя або за власним вибором – об'єктів дизайну середовища).	<b>Генерує</b> ідеї для концептуальних рішень об'єктів (за завданням вчителя або за власним вибором – об'єктів дизайну середовища).
	2  18	<b>5.2.2 Евристичні методи для проектування об'єктів дизайну середовища.</b> "Мозковий штурм". Синектика. <b>Практична робота</b> (на вибір учителя і учнів). <b>1. Проектування об'єкту дизайну середовища (проект дверей, дверної ручки).</b> Послідовність виконання роботи: 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.	<b>Наводить приклади</b> різних евристичних методів проектування. <b>Застосовує</b> різні евристичні методи у процесі художнього проектування об'єктів дизайну середовища. <b>Володіє</b> методом "мозкового штурму". <b>Виявляє</b> здібності до уяви, фантазії, передбачення у художньо-технічній творчості. <b>Генерує</b> ідеї, <b>здійснює</b> їх порівняльний аналіз. <b>Уміє</b> аналітично, вибірково мислити. <b>Обґрунтовує</b> вибір ідей. <b>Підбирає</b> методом мозкового штурму нові підходи для створення об'єктів дизайну середовища. <b>Характеризує</b> "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 проектної проблеми.
	2	<b>5.3. Підсумкове заняття з розділу "Проектно-художня культура"</b>	
		<b>Практична робота</b> Презентація робіт, підготовлених під час вивчення розділу	<b>Проводить</b> порівняльний аналіз і оцінку власних проектних розробок та проектних розробок

			однокласників. <b>Презентує</b> роботи підготовлені під час вивчення розділу
	<b>40</b>	<b>6. ДИЗАЙН СЕРЕДОВИЩА</b>	
	<b>5</b>	<b>6.1. Вступ</b>	
	2	<b>6.1.1. Дизайн середовища, як творчий метод художнього проектування предметного середовища.</b> Функція і художній образ в дизайні середовища. Головні чинники, що впливають на дизайн-форму екстер'єрів, інтер'єрів. Інформативність образної форми об'єктів дизайну середовища, в якій поєднується художня та технічна творчість, образне, аналітичне та раціональне мислення, знання про людину, природне та предметне середовище. Витоки проектно-художньої культури в дизайні середовища.	<b>Розуміє</b> суть дизайну, його роль у суспільстві та в життєдіяльності людини. <b>Уміє</b> сприймати, аналізувати, синтезувати нову інформацію в галузі дизайну середовища. <b>Характеризує</b> функцію об'єкту проектування, значення художнього образу в дизайні екстер'єрів, інтер'єрів. <b>Називає</b> головні чинники, що впливають на розробку дизайн-форми екстер'єрів, інтер'єрів. <b>Наводить приклади</b> інформативності образної форми об'єктів дизайну середовища. <b>Висловлює судження</b> про синтез художньої і технічної творчості з допомогою образного, аналітичного та раціонального мислення. <b>Обґрунтовує</b> витоки проектно-художньої культури в дизайні середовища з етнокультури (протодизайну – декоративно-прикладного мистецтва). <b>Проводить</b> огляд і порівняльний аналіз проектів екстер'єрів та інтер'єрів.
	3	<b>Практична робота.</b> (за вибором учителя та учнів). <b>Огляд і порівняльний аналіз проектів екстер'єрів та інтер'єрів</b>	
	<b>3</b>	<b>6.2. Формотворення у дизайні середовища</b>	
	3	<b>6.2.1. Головні чинники формотворення у дизайні середовища.</b> Функція. Матеріал. Конструкція. Природне, штучне середовище. Ергономічні вимоги. Музика, як стимулюючий засіб візуального формотворення. <b>Практична робота.</b> Формотворення об'єктів оточуючого середовища, залежно від матеріалу, фізичних та механічних зусиль.	<b>Розпізнає</b> у зовнішній формі виконувану функцію предмета або явища природи. <b>Відчуває та усвідомлює</b> взаємовплив формотвірних чинників, таких як: емоційний стан людини, природні явища тощо у різних видах мистецтв – музиці, поезії, дизайні, архітектурі). <b>Розпізнає</b> закономірні прояви у формотворенні об'єктів оточуючого середовища залежно від матеріалу, конструкції, фізичних та механічних зусиль. <b>Оцінює</b> закономірні прояви у формотворенні об'єктів оточуючого середовища, залежно від матеріалу, фізичних та механічних зусиль. <b>Синтезує</b> отриману інформацію у формотворенні об'єктів оточуючого середовища.
	<b>7</b>	<b>6.3. Біоніка в дизайні середовища</b>	
	2	<b>6.3.1. Біоніка (природні аналоги) та дизайн середовища.</b>	<b>Пояснює</b> процеси формотворення у природі, що відбуваються під дією



		<p>Функціональний аналіз біоформ для дизайну об'єктів середовища. Конструктивно-тектонічні форми у живій природі, які застосовуються для проектування об'єктів середовища.</p> <p><b>Практична робота.</b> (за вибором учителя та учнів). Візуалізація проектного дизайну на основі природних аналогів</p>	<p>різних чинників. <b>Використовує</b> знання та спостереження за біонічними формами у власній проектній діяльності. <b>Відчуває, спостерігає, осмислює</b> закономірне у будові біоформ та <b>візуалізує</b> ці прояви, набуваючи досвіду художньо-аналітичного мислення.</p>
	5	<p><b>6.3.2. Естетичні аспекти біоніки.</b> Аналіз візуальних елементів біоформ. Композиційний аналіз біоформ для їх застосування в дизайнерських проектах екстер'єрів та інтер'єрів.</p> <p><b>Практична робота.</b> (на вибір учителя та учнів) 1. <b>Графічна стилізація динамічних та статичних біоформ у дизайнерських проектах екстер'єрів, інтер'єрів.</b></p> <p>2. <b>Об'ємно-пластична стилізація динамічних біоформ об'єктів екстер'єрів, інтер'єрів</b> (ескізування олівцем, виконання експозиційного варіанту).</p>	<p><b>Аналізує</b> та узагальнює результати спостережень за елементами біоформ. <b>Виконує:</b> композиційний аналіз біоформ; графічну та об'ємно-пластичну стилізацію динамічних та статичних біоформ об'єктів оточуючого середовища (ескізування олівцем, виконання експозиційного варіанту).</p>
	5	<b>6.4. Ергономіка предметного середовища.</b>	
	1	<p><b>6.4.1. Загальні відомості про ергономіку. Загальні ергономічні вимоги до об'єктів предметного середовища.</b> Анатомо-біомеханічні, антропометричні характеристики людини. Особливості сприйняття предметного середовища. Антропометричні таблиці. Ергонометричні вимоги до організації предметного середовища.</p> <p><b>Практична робота. Проект меблів</b> для індивідуально вибраного інтер'єру (за вибором – крісло, стілець тощо).</p> <p>Послідовність виконання роботи:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ергономічний аналіз меблів (крісло, стілець).</li> <li>2. Ескізний проект крісла або стільця (ескізування олівцем, виконання експозиційної проектної графіки).</li> <li>3. Виконання креслень (ортогональні проекції).</li> <li>4. Виготовлення пошукових макетів.</li> <li>5. Виготовлення експозиційного</li> </ol>	<p><b>Називає</b> приклади застосування ергономіки в проектуванні об'єктів предметного середовища. <b>Характеризує</b> загальні ергономічні вимоги до об'єктів предметного середовища. <b>Застосовує</b> методи ергономічного аналізу об'єктів предметного середовища. <b>Проводить</b> ергономічний аналіз меблів для індивідуально вибраного інтер'єру. <b>Обґрунтовує</b> на основі ергономічного аналізу оптимальний вибір форми та конструкції меблів для індивідуально вибраного інтер'єру. <b>Застосовує</b> комплексно набуті знання та навички з основ композиції, формотворення, проектної графіки, макетування, ергономіки у процесі художнього проектування об'єктів предметного середовища. <b>Виконує</b> ескізний проект меблів для індивідуально вибраного інтер'єру – за завданням учителя, за особистим уподобанням; експозиційну проектну графіку</p>

		макету.	проектованих меблів, креслення в ортогональних проекціях; пошукові, експозиційні макети меблів.
	1	<b>6.4.2. Екскурсія:</b> у дизайн-бюро, проектних організаціях, відділі технолога у виробничі підприємства, складальні цехи, столярні, макетні майстерні, в яких проектується і виготовляються об'єкти предметного середовища.	<b>Порівнює</b> дотримання ергономічних вимог під час проектування: об'єктів предметного середовища; робочих місць в дизайн-бюро, проектних організаціях, відділі технолога на виробничих підприємствах, складальних цехах, столярних макетних майстернях.
	3	<b>6.4.3. Проектування інтер'єру шкільної їдальні.</b> Естетичні та функціональні вимоги до інтер'єру. Зонування приміщення. Композиційна будова інтер'єру: домінанта, акценти, тектоніка, симетрія, асиметрія, динаміка, статика, метр, ритм, кольорова гамма, освітлення. <b>Практична робота. Розробка проекту інтер'єру шкільної їдальні (автентичний образ).</b> Послідовність виконання роботи: 1. Підготовка ескізного проекту інтер'єру шкільної їдальні (автентичний образ). 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.	<b>Уміє</b> композиційно організувати об'єкти дизайну середовища в закритому просторі. <b>Вирізняє</b> головне і другорядне в проектах предметного середовища. <b>Використовує</b> знання з композиції та інших дисциплін (ергономіка, формоутворення, історія дизайну) у процесі художнього проектування та організації об'єктів екстер'єру, інтер'єру. <b>Характеризує</b> образність, гармонійне поєднання елементів та підпорядкування їх домінуючому елементу композиції об'єктів предметного середовища екстер'єрів та інтер'єрів. <b>Пояснює</b> раціональне вирішення функціональних зон предметного середовища. <b>Обґрунтовує</b> ергономічність об'єктів дизайну середовища. <b>Виконує</b> пошукові ескізи та макети, експозиційну проектну графіку, макети об'єктів предметного середовища в масштабі. <b>Розробляє</b> раціональне вирішення функціональних зон предметного середовища. <b>Проводить</b> ергономічне обґрунтування проектів меблів та обладнання шкільної їдальні.
	<b>10</b>	<b>6.5. Модуль. Комбінаторика у дизайні середовища</b>	
	3	<b>6.5.1. Модуль та комбінаторні елементи у дизайні середовища.</b> Функціональна, технічна та естетична роль комбінаторних елементів у дизайні середовища. <b>Практична робота. Виконання тематичних зарисовок, фотографування.</b> (Об'єкти – за завданням учителя, за власним вибором).	<b>Характеризує</b> модуль, як конструктивний елемент в дизайні середовища. <b>Називає</b> функціональну, технічну та естетичну роль комбінаторних елементів у дизайні середовища. <b>Виконує</b> тематичні зарисовки, фотографування за завданням учителя, за власним вибором.

7	<p><b>6.5.2. Застосування модулів та комбінаторики природних аналогів для проектування об'єктів предметного середовища.</b>  Модульні елементи флори і фауни, їхня естетична і функціональна роль, під час проектування інтер'єрів та екстер'єрів. Геометрична будова модульних елементів, що застосовуються в проектуванні об'єктів предметного середовища.  <b>Практична робота. Проект дитячої комбінаторної іграшки "Архітектор-будівельник."</b>  (Раціонально-логічний образ)  Послідовність виконання проекту:  1. Збір інформації з теми проекту.  2. Аналіз та систематизація відібраних матеріалів.  3. Оволодіння прийомами роботи з довідниками, журналами, спеціалізованими виданнями (зарисовки, фото, графуння, сканування).  4. Розробка модульних елементів дитячої комбінаторної іграшки "Архітектор-будівельник" (ескізування олівцем, виконання експозиційної проектно графіки).  5. Виготовлення модульних елементів у матеріалі – пошуковий макет, експозиційний макет.</p>	<p><b>Наводить приклади, спостерігає, аналізує</b> прояви модульних структур у природі, які можуть служити аналогами під час проектування інтер'єрів та екстер'єрів. <b>Знаходить, виокремлює</b> з-поміж модульних різновидів найбільш доцільні естетично виразні елементи для проектних робіт в дизайні середовища. <b>Абстрагує</b> природні явища до елементарно спрощених форм для їх застосування під час проектування об'єктів предметного середовища. <b>Називає</b> модульні елементи у флорі та фауні, які можуть бути використаними в проектуванні предметного середовища. <b>Характеризує</b> естетичну і функціональну роль модульних елементів флори і фауни. <b>Визначає, зображує</b> геометричну будову модульних елементів за завданням учителя, за власним вибором. <b>Виконує</b> збір тематичної інформації для подальшого використання під час проектних робіт. <b>Проводить</b> аналіз та систематизацію відібраних матеріалів для проектних робіт. <b>Володіє</b> прийомами роботи з довідковими спеціалізованими періодичними виданнями для тематичного відбору ілюстративного матеріалу, його зарисовок, фотографування, сканування, електронного друку. <b>Розробляє</b> модульні елементи дитячої комбінаторної іграшки "Архітектор-будівельник" – ескізуванням олівцем, виконанням експозиційної проектно графіки. <b>Виготовляє</b> модульні елементи дитячої комбінаторної іграшки "Архітектор-будівельник" в матеріалі – пошуковий макет, експозиційний макет.</p>
10	<p><b>6.6. Естетичні та функціональні вимоги до інтер'єру та екстер'єру.</b></p>	
2	<p><b>6.6.1. Зонування інтер'єру та екстер'єру.</b>  Основні вимоги до зонування інтер'єрів та екстер'єрів. Композиційна єдність, взаємозалежність основних,</p>	<p><b>Називає</b> основні вимоги до зонування інтер'єрів та екстер'єрів. <b>Характеризує</b> композиційну єдність, взаємозалежність основних, домінуючих елементів інтер'єрів та екстер'єрів. <b>Наводить приклади</b></p>

	<p>домінуючих елементів інтер'єрів та екстер'єрів.</p> <p>2 <b>4.6.2. Композиційна будова інтер'єрів та екстер'єрів.</b> Домінанта, акценти, тектоніка, симпетрія, асиметрія, динаміка, статика, метр, ритм, кольорова гамма та освітлення. Створення проекту розташування годинника за допомогою образно-візуального мислення. Застосування в проектній розробці образів: асоціативно-емоційного, раціонально-логічного, автентичного.</p> <p>6 <b>Практична робота</b> (за вибором учителя та учнів) <b>Проект розташування годинника у закритому просторі</b> (настільного, настінного, напільного); у відкритому просторі (на адміністративному будинку, на вулиці, майдані). Послідовність виконання роботи: 1. Пошук, створення асоціативно-емоційного образу годинника (за власним вибором або за завданням вчителя – в інтер'єрі або екстер'єрі). 2. Збір тематичної інформації. 3. Функціональний аналіз проектної ідеї. 4. Ескізний пошук функціонально-образного рішення. Образне відображення функції предмету (приладу відліку часу – ескізування олівцем, виконання експозиційного варіанту). 5. Виконання пошукового макету. 6. Виконання експозиційного макету, моделі.</p>	<p>зонування інтер'єру та екстер'єру. <b>Аналізує</b> композиційну будову інтер'єрів та екстер'єрів. <b>Застосовує</b> під час вибору проектної ідеї, формулювання концептуального рішення проекту: домінанти, акцента, тектоніки, симпетрії, асиметрії, динаміки, статички, метр, ритм, кольорову гамму та освітлення. <b>Проектує</b> за завданням вчителя або за власним вибором розташування годинника: у закритому просторі – настільного, настінного, напільного; у відкритому просторі – на адміністративному будинку, на вулиці, майдані. <b>Називає</b> образні ознаки художнього твору в: дизайні середовища (інтер'єрах, екстер'єрах), архітектурі, образотворчому мистецтві. <b>Характеризує</b> функцію годинника, його філософську, естетичну сутність. <b>Обирає</b> необхідні засоби образного відображення в інтер'єрі, екстер'єрі утилітарної функції годинника, його філософської та естетичної сутності. <b>Застосовує</b> під час проектування набуті знання з основ композиції, основ формотворення та проектної графіки. <b>Використовує</b> 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. <b>Здійснює</b> словесний та ілюстративний (ескізний) пошук функціонально-образного рішення проекту. <b>Створює</b> асоціативно-емоційний образ годинника (за власним вибором або за завданням вчителя – в інтер'єрі, екстер'єрі словесно та в пошуковому начерку, експозиційному макеті, моделі. Виконує збір тематичної інформації для проекту. <b>Проводить</b> функціональний аналіз предмету (годинника в інтер'єрі, екстер'єрі). <b>Характеризує</b> образи відображення функції предмету на приладі відліку часу (годиннику).</p>
--	---	---

	<b>45</b>	<b>7. РЕЗЕРВ НАВЧАЛЬНОГО ЧАСУ</b>
		7.1 Теми, курс (за вибором учителя) 7.2. Психологічні основи дизайн-діяльності
	<b>5</b>	<b>8. ПІДСУМКОВІ ЗАНЯТТЯ</b>

**КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ  
НАВЧАЛЬНИХ ДОСЯГНЕНЬ УЧНІВ 10-11 КЛАСІВ  
ЗА ПРОФІЛЕМ ТРУДОВОГО НАВЧАННЯ  
«ОСНОВИ ДИЗАЙНУ»**

Бали	Критерії оцінювання навчальних досягнень
	<b>I рівень – початковий</b>
	<p><i>Характеристика рівня:</i> учень з допомогою вчителя трудового навчання (майстра виробничого навчання, наставника виробничої практики, інструктора) відтворює на рівні розпізнання окремі елементи (фрагменти) навчального матеріалу, окремі компоненти професійних знань та не усвідомлено виконує окремі частини практичних завдань (лабораторні, лабораторно-практичні, практичні, контрольні, підсумкові). Допускає суттєві помилки під час перевірки теоретичних знань, в організації робочого місця, планування проектувальних дій, в прийомах праці та технологічних операціях макетування, моделювання, у виконанні практичних завдань.</p> <p><b>Результат виконаної роботи не відповідає вимогам кваліфікаційної характеристики з професії дизайнер певного ступеня професійної підготовки та діючим якісними і кількісним показникам на даний період навчання (норми виробітку, часу, витрат матеріалу тощо).</b></p>
1	<p>Учень з допомогою вчителя трудового навчання (майстра виробничого навчання) відтворює на рівні розпізнання окремі елементи навчального матеріалу, професійних знань та з постійною допомогою вчителя трудового навчання (майстра виробничого навчання) виконує лише елементи навчально-проектного або контрольного завдання. Під час перевірки теоретичних знань і виконанні практичних завдань допускає суттєві помилки в організації робочого місця, плануванні проектувальних дій, в прийомах праці та технологічних операціях макетування, моделювання.</p> <p><b>Результат виконаної роботи повністю не відповідає діючим якісним і кількісним показникам. Учень потребує постійної допомоги і контролю в дотриманні правил безпеки праці.</b></p>
2	<p>Учень з допомогою вчителя трудового навчання (майстра виробничого навчання) відтворює на рівні розпізнання окремі фрагменти навчального матеріалу, професійних знань та не усвідомлено виконує окремі фрагменти практичних завдань. Під час перевірки теоретичних знань і виконанні практичних завдань допускає суттєві помилки в організації робочого місця, плануванні проектувальних дій, в прийомах праці та технологічних операціях макетування, моделювання.</p> <p><b>Результат виконаної роботи істотно не відповідає діючим якісним і кількісним показникам. Учень потребує постійної допомоги і контролю в дотриманні правил безпеки праці.</b></p>
3	<p>Учень самостійно безсистемно на рівні розпізнання відтворює окремі компоненти навчального матеріалу, професійних знань. З допомогою вчителя трудового навчання (майстра виробничого навчання) планує проектувальні дії та виконує частину навчальних проектних, контрольних, практичних завдань. Під час перевірки теоретичних знань і виконанні практичних завдань допускає значну</p>

	<p>кількість помилок в організації робочого місця, в прийомах праці та технологічних операціях макетування моделювання, які самостійно виправити не може.</p> <p><b>Результат роботи не відповідає діючим якісним та кількісним показникам нижчого кваліфікаційного рівня. Учень потребує допомоги і контролю в дотриманні правил безпеки праці.</b></p>
	<p style="text-align: center;"><b>II рівень – середній</b></p> <p><i>Характеристика рівня:</i> учень на рівні запам'ятовування, без достатнього усвідомлення відтворює навчальний матеріал з частковою допомогою. Не достатньо обгрунтовано аналізує і порівнює інформацію. Не усвідомлено користується дизайнерською технічною, конструкторською, технологічною документацією. Під час перевірки теоретичних знань допускає помилки, які самостійно усунути не може. З частковою допомогою вчителя трудового навчання (майстра виробничого навчання), однокласника організовує робоче місце, планує проєктувальні дії та виконує навчально-проєктні, практичні, контрольні завдання в неповному обсязі. Під час виконання практичної роботи у відповідності з дизайнерською документацією допускає помилки, які самостійно усунути не може.</p> <p><b>Результат виконаної роботи відповідає рівню кваліфікації на ступінь нижче обумовленого кваліфікаційною характеристикою професії. дизайнера певного ступеню професійної підготовки та діючим якісним і кількісним показникам на даний період навчання (норми виробітки, часу, витрат матеріалу тощо).</b></p>
4	<p>Учень без достатнього усвідомлення на рівні запам'ятовування відтворює компоненти професійних знань, навчальний матеріал. Виявляє окремі значні труднощі під час аналізу та порівняння. Недостатньо усвідомлено користується дизайнерською технічною та конструкторською, технологічною документацією. Під час перевірки теоретичних знань допускає значну кількість помилок, які самостійно виправити не може. Недостатньо вправно виконує основні прийоми і технологічні операції макетування, моделювання. Не може пояснити зміст проєктного процесу та прийоми самоконтролю і методи контролю за якістю. З частковою допомогою організовує робоче місце, планує проєктувальні дії та виконує навчально-проєктні, практичні, контрольні завдання з використанням дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації. Під час виконання практичної роботи допускає значну кількість помилок, які самостійно усунути не може.</p> <p><b>Результат роботи відповідає мінімальним діючим якісним та кількісним показникам. В окремих випадках потребує допомоги і контролю в дотриманні правил безпеки праці.</b></p>
5	<p>Учень без достатнього усвідомлення на рівні запам'ятовування відтворює основні компоненти, положення навчального матеріалу, професійних знань. З помилками дає визначення основних професійних понять. Недостатньо усвідомлено користується дизайнерською технічною, конструкторською, технологічною документацією. Під час перевірки теоретичних знань допускає помилки, які самостійно виправити не може. Недостатньо вправно виконує основні прийоми і технологічні операції макетування, моделювання. З частковою допомогою організовує робоче місце, планує проєктувальні дії та виконує навчально-проєктне, практичне, контрольне завдання з використанням дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації. Не усвідомлено застосовує прийоми контролю за якістю та самоконтролю за виконанням проєктного процесу. Під час виконання практичної роботи допускає помилки, як самостійно виправити не може.</p> <p><b>Результат роботи відповідає низькому рівню діючих якісних та кількісних показників. В окремих випадках потребує допомоги і контролю в дотриманні правил безпеки праці.</b></p>

6	<p>Учень без достатнього усвідомлення з епізодичною допомогою відтворює основний навчальний матеріал, значну кількість компонентів професійних знань. З окремими помилками дає визначення основних професійних понять. Може частково аналізувати матеріал, порівнювати і робити висновки, узагальнення. Свідомо використовує окремі види дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації. Під час перевірки теоретичних знань допускає помилки, які може частково самостійно виправити. Вправно виконує основні прийоми і технологічні операції макетування, моделювання. З консультативною допомогою організовує робоче місце, планує проектувальні дії та виконує навчально-проектне, практичне, контрольне завдання із застосуванням дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації. Не усвідомлено застосовує прийоми контролю за якістю та самоконтролю за виконанням технологічного процесу макетування, моделювання. Під час виконання практичної роботи допускає помилки, які може частково виправити із сторонньою допомогою.</p> <p><b>Результат виконаної роботи відповідає низькому рівню діючих якісних та кількісних показників. В окремих випадках потребує консультативної допомоги в організації робочого місця та дотримання правил безпеки праці.</b></p>
	<p style="text-align: center;"><b>III рівень – достатній</b></p> <p><i>Характеристика рівня:</i> учень самостійно, свідомо відтворює основний навчальний матеріал, основні професійні знання та застосовує їх під час виконання практичних завдань в типових умовах (стандартних ситуаціях). Дає визначення основних професійних понять, аналізує, порівнює інформацію і робить відповідні висновки. Відповідь учня в цілому правильна, логічна та достатньо обґрунтована. Достатньо усвідомлено користується довідковою інформацією, дизайнерською, технічною, конструкторською, технологічною документацією. Може розробляти з консультативною допомогою окремі види дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації. Під час перевірки теоретичних знань допускає несуттєві помилки, які може самостійно виправити. Самостійно організовує робоче місце, планує проектувальні дії та в цілому правильно виконує основні прийоми та технологічні операції макетування, моделювання, навчально-проектні, практичні, контрольні завдання за типовим алгоритмом (послідовністю дій) в межах встановлених норм часу. Під час практичних робіт допускає несуттєві помилки, які може самостійно виправити.</p> <p><b>Результат виконаної роботи відповідає вимогам кваліфікаційної характеристики професії дизайнера певного ступеня або діючим якісним та кількісним показникам (норми виробітку, часу, витрат матеріалів тощо). Дотримується правил безпеки праці.</b></p>
7	<p>Учень свідомо відтворює суть основних положень професійних знань, навчального матеріалу. Дає визначення основних професійних понять, аналізує, порівнює, робить відповідні висновки. Його відповіді в цілому правильні, але містять неточності і недостатньо обґрунтовані, допускає несуттєві помилки, які частково самостійно виправляє. Достатньо усвідомлено користується довідковою інформацією, дизайнерською, технічною, конструкторською, технологічною документацією. Самостійно організовує робоче місце, планує проектувальні дії та виконує навчально-проектні, практичні, контрольні завдання за типовим алгоритмом (послідовністю дій) з незначним відхиленням від встановлених норм часу, витрати матеріалів. Застосовує основні прийоми самоконтролю проектувальних дій та методи контролю за якістю роботи. Потребує консультації під час розробки окремих видів дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації. Під час виконання практичних завдань допускає несуттєві помилки, які частково може виправити.</p>

	<b>Результат роботи в цілому відповідає якісним і кількісним показникам запланованого рівня кваліфікації. Дотримується правил безпеки праці.</b>
8	<p>Учень свідомо і самостійно відтворює основний навчальний матеріал, основні професійні знання та правильно застосовує їх під час виконання практичних завдань в типових умовах (стандартних ситуаціях). Дає визначення основних професійних понять, аналізує, порівнює інформацію, встановлює її зв'язок з професією дизайнера та робить відповідні висновки. Відповідь в цілому правильна, логічна та достатньо обґрунтована. Достатньо свідомо користується довідковою інформацією, дизайнерською, технічною, конструкторською, технологічною документацією. Самостійно організовує робоче місце, планує та виконує правильно основні прийоми і технологічні операції макетування, моделювання, навчально-проектні, практичні, контрольні завдання за типовим алгоритмом (послідовністю дій) в межах встановлених норм часу. Застосовує основні прийоми самоконтролю проектувальній дій та методи контролю за якістю роботи. Під час виконання роботи допускає несуттєві помилки, які може частково самостійно виправити.</p> <p><b>Результат роботи відповідає якісним та кількісним показникам, що передбачені запланованим рівнем кваліфікації. Дотримується норм витрат матеріалів (ресурсів) та правил безпеки праці.</b></p>
9	<p>Учень володіє основними професійними знаннями, які використовує під час виконання практичних завдань як в типових так і в дещо ускладнених умовах. Дає визначення основних професійних понять, аналізує, порівнює і систематизує інформацію, встановлює зв'язок з обраною професією та робить відповідні висновки. Усвідомлено користується довідковою інформацією, дизайнерською, технічною, конструкторською, технологічною документацією, може розробляти окремі її види. Під час перевірки теоретичних знань допускає несуттєві помилки, які може самостійно виправити. Самостійно, в цілому правильно, організовує робоче місце, планує та правильно виконує основні прийоми і технологічні операції макетування, моделювання, навчально-проектні, практичні, контрольні завдання за типовим алгоритмом (послідовністю дій) в межах встановлених норм часу. Під час виконання практичних робіт допускає несуттєві помилки, які самостійно виправляє, правильно застосовує основні прийоми самоконтролю, виробничих дій та методи контролю за якістю роботи.</p> <p><b>Результат роботи відповідає якісним і кількісним показникам, що передбачені запланованими рівнем кваліфікації. Дотримується норм витрат матеріалів, енергоресурсів та правил безпеки праці.</b></p>
	<p><b>IV рівень – високий</b></p> <p><i>Характеристика рівня:</i> учень володіє глибокими, міцними узагальненими знаннями навчального матеріалу, професійними знаннями в повному обсязі та здатний їх ефективно використовувати для виконання всіх передбачених навчальною програмою практичних завдань. Відповідь учня повна, правильна, логічна, містить аналіз, систематизацію, узагальнення, синтез. Вміє самостійно знаходити і користуватися джерелами Інформації, оцінювати отриману інформацію. Встановлює причинно-наслідкові та міжпредметні зв'язки, робить аргументовані висновки. Учень правильно і свідомо застосовує всі види дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації в межах навчальної програми. Може самостійно розробляти окремі її види. Виявляє пізнавально-творчий інтерес до професії дизайнера, нових інформаційних та проектних технологій. Самостійно в повному обсязі впевнено виконує всі прийоми і технологічні операції макетування, моделювання, навчально-проектні, практичні, контрольні завдання у відповідності до вимог дизайнерської, технічної конструкторської, технологічної документації, визначених межами навчальної</p>



	<p>програми за встановленими нормами часу як з використанням типового алгоритму так і за самостійно складеною послідовністю роботи. Під час виконання практичних завдань допускає неточності, які самостійно виявляє та виправляє. Вміє самостійно розробляти окремі види дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації та обирати оптимальний варіант виконання навчально-проектного (контрольного) завдання. Зразково дотримується нормативів витрат матеріалу та інших ресурсів. Правильно і усвідомлено застосовує всі прийоми самоконтролю проектувальних дій та методи контролю за якістю роботи. Опанував основи професійної культури дизайнера та проявляє прагнення і здатність до продуктивної і творчої співпраці в колективі. В процесі роботи може допускати неточності, які самостійно виявляє та виправляє.</p> <p><b>Результат виконаної роботи повністю відповідає рівню кваліфікації дизайнера, який обумовлений кваліфікаційною характеристикою професії дизайнера певного ступеню професійної підготовки та діючим якісним і кількісним показникам (норми виробітку, часу, витрат матеріалів тощо) або може відповідати вищому кваліфікаційному рівню дизайнера, ніж запланований. Забезпечує високий рівень організації праці та дотримання правил безпеки праці.</b></p>
10	<p>Учень вміє усвідомлено засвоювати нову інформацію в обсязі, що передбачений програмою. Володіє глибокими, міцними знаннями навчального матеріалу, професійними знаннями в обсязі, визначеному кваліфікаційним рівнем та здатний їх практично використовувати під час виконання практичних робіт. Відповідь учня повна, правильна, логічна, містить якісний аналіз і систематизацію, частково – синтез. Учень встановлює причинно-наслідкові та міжпредметні зв'язки, робить аргументовані висновки з незначною сторонньою консультацією, вміє самостійно користуватися джерелами інформації і самостійно та правильно застосовує довідкову інформацію, дизайнерську, технічну та конструкторську, технологічну документацію. Під час перевірки теоретичних знань допускає окремі неточності, які може самостійно виправити. Виявляє пізнавально-творчий інтерес до обраної професії дизайнера нових інформаційних та проектних технологій.</p> <p>Самостійно в повному обсязі, правильно, впевнено виконує прийоми і технологічні операції макетування, моделювання, навчально-проектні, практичні, контрольні завдання у відповідності до встановлених норм часу та вимог дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації, яка передбачена навчальною програмою. Вміє розробляти окремі її види. Дотримується нормативів витрат матеріалів і інших ресурсів. Виявляє елементи професійної культури дизайнера та прагнення і здатність до продуктивної і творчої співпраці в колективі. Практичні завдання виконує в цілому правильно, в повному обсязі як у використанні типового алгоритму так і в дещо змінених умовах, допускаючи окремі неточності.</p> <p><b>Результат виконаної роботи в цілому відповідає якісним та кількісним показникам. Раціонально організовує робоче місце та дотримується правил безпеки праці.</b></p>
11	<p>Учень володіє узагальненими знаннями навчального матеріалу, професійними знаннями в повному обсязі та здатний їх ефективно використати для виконання всіх передбачених програмою практичних завдань. Відповідь учня правильна, логічна, повна і містить аналіз, систематизацію, узагальнення навчального матеріалу, синтез окремих галузевих знань. Вміє самостійно знаходити та користуватись джерелами інформації, оцінювати отриману інформацію. Встановлює причинно-наслідкові та міжпредметні зв'язки. Робить аргументовані висновки. Правильно і усвідомлено застосовує всі види довідкової інформації, дизайнерської, технічної та конструкторської, технологічної документації в межах</p>

	<p>навчальної програми. Може самостійно розробляти окремі її види. Самостійно, правильно, впевнено виконує всі прийоми, технологічні операції макетування, моделювання, що необхідні для виконання даної роботи в межах навчальної програми та встановлених норм часу. Самостійно в повному обсязі виконує навчально-проектні, практичні, контрольні завдання у відповідності до вимог дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації, що передбачена програмою, як з використанням типового алгоритму так і за самостійно розробленим алгоритмом. Вміє самостійно обирати оптимальний варіант виконання навчально-проектного або контрольного завдання. Зразково дотримується витрат матеріалу та інших ресурсів. Правильно і усвідомлено застосовує всі прийоми самоконтролю проектувальних дій та методи контролю за якістю роботи. Опанував основи професійної культури дизайнера та виявляє прагнення і здатність до продуктивної і творчої співпраці в колективі. Виявляє пізнавально-творчий інтерес до професії дизайнера нових інформаційних та проектних технологій. В процесі роботи допускає незначні неточності, які самостійно виявляє і виправляє.</p> <p><b>Результат виконаної роботи повністю відповідає діючим якісним та кількісним показникам. Забезпечує високий рівень організації праці та дотримується правил безпеки праці.</b></p>
12	<p>Учень володіє системними професійними знаннями навчального матеріалу в повному обсязі та ефективно їх застосовує для виконання практичних завдань, що передбачені навчальною програмою. Відповідь учня повна, правильна, логічна, містить аналіз, систематизацію, узагальнення, синтез. Вміє самостійно знаходити та користуватись джерелами інформації, оцінювати отриману інформацію. Встановлює причинно-наслідкові та міжпредметні зв'язки. Робить аргументовані висновки. Правильно і усвідомлено використовує всі види довідкової, дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації в межах навчальної програми. Бездоганно виконує всі прийоми і технологічні операції, практичні завдання як з використанням типового алгоритму, так і за самостійно розробленим алгоритмом, що необхідні для виконання конкретної роботи в межах навчальної програми. Повністю виконує або перевиконує завдання за нормами часу. Самостійно в повному обсязі виконує навчально-проектне або контрольне завдання у повній відповідності до вимог дизайнерської, технічної, конструкторської, технологічної документації. Вміє самостійно розробляти її види та обирати оптимальний варіант виконання навчально-проектного, практичного, контрольного завдання. Знаходить шляхи зменшення витрат матеріалів та інших ресурсів, що не впливають на якість. Впевнено і усвідомлено застосовує всі прийоми самоконтролю проектувальних дій та методи контролю за якістю роботи. Опанував основи професійної культури дизайнера та виявляє прагнення і здатність до продуктивної творчої співпраці в колективі. Виявляє пізнавально-творчий інтерес до професії дизайнера нових інформаційних і проектних технологій.</p> <p><b>Результат виконаної роботи повністю відповідає діючим якісним і кількісним показникам або може бути кращим від визначених вимогами програми. Забезпечує високий рівень організації праці і робочого місця. Зразково дотримується правил безпеки праці.</b></p>