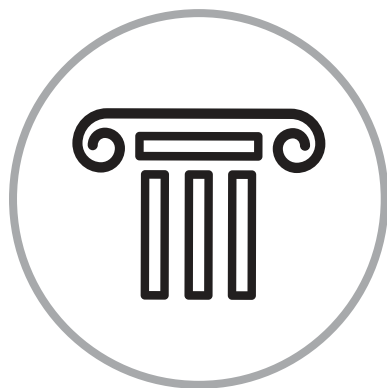


Н. Л. Селиванов  
Т. В. Селиванова

# Искусство

Методическое пособие для учителя  
к учебнику Н. Л. Селиванова,  
Т. В. Селивановой

«Искусство. Основы инфографики.  
5—7 классы»



Москва  
«Просвещение»  
2020

УДК 373.5.016:7  
ББК 74.268.5  
С29

16+

**Селиванов Н. Л.**

С29 Искусство. Методическое пособие для учителя к учебнику Н. Л. Селиванова, Т. В. Селивановой «Искусство. Основы инфографики. 5—7 классы» / Н. Л. Селиванов, Т. В. Селиванова. — М. : Просвещение», 2020. — 46 с. — ISBN 978-5-09-076684-5.

Методическое пособие раскрывает цели, задачи и особенности школьного курса основ инфографики для 5—7 классов, методы и приёмы обучения; а также включает пример рабочей программы (планируемые результаты освоения учебного курса: личностные, метапредметные, предметные; содержание учебного курса и тематическое планирование с указанием часов на изучение каждой темы во внеурочное время).

В конце книги — список рекомендуемой литературы.

Вместе с учебником для 5—7 классов «Искусство. Основы инфографики» (авторы Н. Л. Селиванов, Т. В. Селиванова) и электронной формой учебника данное пособие составляет единый учебно-методический комплект для общеобразовательных организаций, логическим продолжением которого является учебно-методический комплект для 8—9 классов.

**УДК 373.5.016:7**  
**ББК 74.268.5**

**ISBN 978-5-09-076684-5**

© Издательство «Просвещение», 2020  
© Художественное оформление.  
Издательство «Просвещение», 2020  
Все права защищены

## **Инфографика как требование времени**

ИНФОГРАФИКА — это новый подход в освоении художественного наследия с позиций информационной культуры.

Информационная технологическая революция, формируя своё содержательное пространство, способствует появлению новых предметных направлений в современной школе. В первую очередь речь идёт о новых подходах в работе с информацией, для которых необходимы новые компетенции и соответствующие «психологические инструменты» (по определению Л. С. Выготского).

Курс «Искусство. Основы инфографики» предметной области «Искусство» ставит задачу включения в общее образование нового учебного содержания, которое обеспечивает формирование у учащихся необходимых компетенций для взаимодействия с информационной реальностью в рамках внеурочной деятельности.

Не менее важным является то, что инфографика открывает для учащихся ресурсы художественной культуры *с новых позиций и для новых целей*. Так, одни из главных целей предмета «Изобразительное искусство» — это формирование эстетического восприятия, нравственное воспитание, эмоциональное развитие. Они, не утрачивая своей актуальности, в рамках курса «Искусство. Основы инфографики» дополняются не менее значимыми образовательными *ц е л я м и*, такими как интеллектуальное развитие, проектное мышление, новые компетенции в сфере семиотики и освоение репрезентативных технологий современной культуры.

Чем активнее внедряются инновации, тем отчётливее проступает проблема утраты опыта, прожитого человечеством и закреплённого в смыслах, которые хранят знаки и символы. Это особенно остро чувствуется в сфере художественной культуры, когда с изменением социального значения основных форм художественной коммуникации прошлых столетий: живописи, скульптуры, графики, декоративно-прикладного искусства — утрачиваются и смыслы, которые хранят и транслируют эти формы.

Предлагаемый для внеурочной деятельности учебный курс «Искусство. Основы инфографики» является уникальным курсом, поскольку в нём *инновационная деятельность* основывается на *ресурсах культурного наследия*.

Эта дихотомия — инновация плюс наследие — выражена в идеологии учебника «Искусство. Основы инфографики», в творческих заданиях для учащихся.

**Информация** — понятие, имеющее конкретное смысловое наполнение. Если с технико-технологических позиций информацией является объём цифровых данных, то с позиций коммуникации информацией является знаково-символическая система (область смыслового содержания). Многие информационные объекты имеют многослойную знаковую структуру, которая необходима для понимания конечного смысла сообщения.

В новой информационной реальности для понимания структурной и «материальной» основы информации, которую составляют системы знаков, существует единственная область познания — искусство, главный ресурс опыта и знаний для занятий со знаково-символическим содержанием.

*Искусство* и его история в контексте инфографики понимаются как генератор новых знаков и символических объектов.

## **«Искусство. Основы инфографики» — новый учебный курс**

Представления об информации и коммуникации, получаемые подростками в 5—7 классах школы, воспринимаются как нечто техническое, имеющее отношение только к информационно-коммуникационным технологиям. В то же время эти технологии являются средой для осуществления знаково-символического обмена и производства новой информации.

Развитие представлений о знаково-символической сфере человеческой деятельности, знаний и методов осмысленной творческой работы с информацией ранее не имело своей предметной области.

Предмет «Информатика», направленный на освоение основ информационных технологий, касается вопросов теории информации и коммуникации с технико-технологических позиций. Предметы «Изобразительное искусство» и «Мировая художественная культура» направлены на освоение художественного наследия — главного ресурса для знаково-символической деятельности, но не ставят цель осваивать сферу знаков и символов с позиций информационной культуры и для целей коммуникации.

Поэтому курс «Искусство. Основы инфографики» можно понимать как новый курс, открывающий канал для познания культурного наследия *с целью освоения творческих методов работы с информацией*. В этом смысле инфографика по-новому формулирует цель изучения художественного наследия, определяя её как творческую деятельность в сфере информации для целей визуальной коммуникации.

Именно потребность человека продемонстрировать свою мысль и сохранить её в образной форме оформилась в разные формы графических способов обозначать, организовывать, направлять, рассказывать и т. д. Среди этих графических способов и систем постепенно формируется письменность, а потребность в выражении всё более сложных идей рождает *изобразительное искусство*. И хотя развитие искусства связано с этикой и эстетикой, нельзя забывать, что его изначальное предназначение — быть средством коммуникации и генерировать новую информацию.

Сегодня эти изначальные цели визуальной коммуникации реализуются в курсе «Искусство. Основы инфографики».

В учебных заданиях используется большой диапазон известного опыта по созданию визуальных знаково-символических систем, включая историю изобразительного искусства, современные дизайнерские практики, эксперименты современного искусства.

## **Место и роль курса «Искусство. Основы инфографики» в системе общего образования**

Учебный курс «Искусство. Основы инфографики» разработан для занятия с детьми 5—7 классов (на выбор) в процессе внеурочной деятельности. На изучение курса отводится 34 часа (17 плюс 17 часов).

Внеурочная деятельность — полноценный вид учебной деятельности в общеобразовательных организациях.

«Обязательная часть основной образовательной программы основного общего образования составляет 70 %, а часть, формируемая участниками образовательных отношений, — 30 % от общего объёма основной образовательной программы основного общего образования.

В целях обеспечения индивидуальных потребностей обучающихся в основной образовательной программе основного общего образования предусматриваются:

- учебные курсы, обеспечивающие различные интересы обучающихся, в том числе этнокультурные;
- внеурочная деятельность» (Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. — М., 2019. — С. 40).

Общеобразовательная организация может выбирать различные учебные курсы, которые могут быть реализованы в рамках внеурочной деятельности. «Формы организации образовательного процесса, чередование урочной и внеурочной деятельности в рамках реализации основной образовательной программы основного общего образования определяет организация, осуществляющая образовательную деятельность» (Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. — М., 2019. — С. 38).

Курс «Искусство. Основы инфографики» поможет реализовать такие направления личности ребёнка, как общеинтеллектуальное и общекультурное.

«Внеурочная деятельность организуется по направлениям развития личности (духовно-нравственное, физкультурно-спортивное и оздоровительное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное) в таких формах, как кружки, художественные студии, спортивные клубы и секции, юношеские организации, краеведческая работа, научно-практические конференции, школьные научные общества, олимпиады, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики, военно-патриотические объединения и т. д.» (Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. — М., 2019. — С. 38).

**Данный курс в школе** — это единственный курс, посредством которого можно транслировать опыт восприятия и репрезентаций картины мира в знаково-символических формах.

**Инфографика** — сфера деятельности, развивающая знаково-символическое мышление — ключевую компетенцию для жизни в информационном обществе (управление, проектирование, саморазвитие

и т. д.). Инфографика направлена на овеществление внутреннего представления о чём-либо в форме знака. В процессе этой деятельности происходит активное развитие художественного мышления и интеллекта учащихся.

Современное представление об инфографике основано на опыте проектной, дизайнерской деятельности, поэтому занятия инфографикой имеют изначально **проектный характер** по форме организации учебного процесса.

Ребёнок может использовать средства инфографики для своей репрезентативной деятельности.

Занятия по основам инфографики — это учебная деятельность, которая носит **интегративный характер**, так как инфографика даёт учащимся возможность получать опыт интеграции разной информации и нескольких типов деятельности в едином проекте.

Данный курс поможет в освоении учащимися школьного курса «Изобразительное искусство», расширит и углубит в определённой степени знания, получаемые ребёнком на уроке, будет способствовать эстетическому восприятию окружающего мира и произведений искусства, развитию творческих способностей и аналитического мышления.

Занятия инфографикой помогают развивать ряд особых способностей мышления, необходимых в обыденной жизни и во многих профессиональных сферах: прежде всего это способности к схематизации, визуализации метафор, навыки работы с графическими средствами выражения.

Инфографика — это уникальная сфера деятельности, где ребёнок может с полным основанием использовать самую активную форму инновационного мышления — **фантазирование**.

## Особенности содержания курса

### • Возрастные особенности и творческая мотивация

Возрастные особенности школьников — определяющий фактор при формировании учебных заданий. Речь идёт о подборе тематики уроков, которая лучше всего могла бы мотивировать учащихся основной школы на творчество.

Это важнейший аспект учебных заданий, ориентированных на творчество, на создание оригинальных инфографических объектов. *Мотивация восприятия и фантазии учащихся* — решающее условие для успешных занятий инфографикой.

### • Разнообразие информационных источников

Содержание учебника основывается на произведениях изобразительного и прикладного искусства разных времён, на археологии, современном медиа-искусстве и коммуникационном дизайне, произведениях графического дизайна, истории науки и техники и т. д. Такое многообразие источников — необходимое условие для успешных занятий инфографикой, которая используется в разных сферах человеческой деятельности.

Проектные задания на основе информации из разных сфер человеческой деятельности значительно расширяют кругозор учащихся, открывают новые горизонты для познавательной деятельности.

В *многообразии источников* содержится потенциальная возможность использовать задания по инфографике на уроках по самым разным школьным предметам.

Концепция учебника опирается именно на такое понимание смысла и цели включения инфографики в общеобразовательный процесс — дать максимально широкое представление о предмете с помощью творческих практических заданий. Инфографические направления в современном дизайне, продолжающие древние традиции визуальной коммуникации, не могут рассматриваться изолированно от опыта тысячелетий человеческой цивилизации. Поэтому в содержании учебника используется *принцип органической связи современных практик с культурным наследием*, опытом разных культур.

### • Интеллектуальное творчество

Основой инфографики является сфера знаков и символов и, соответственно, то смысловое содержание, которое передают **знаки**. Поэтому занятия по основам инфографики можно определять как *интеллектуальное творчество*, использующее визуальные средства выражения.

Под интеллектуальным творчеством понимается постановка таких учебно-творческих задач, целью которых становится выражение какого-либо смыслового содержания с помощью графических средств, создание визуальной метафоры явления, воплощённой в форме знака.

Использование в собственном проекте культурно-исторического контекста — условие успешной деятельности учащихся 5—7 классов.



- **Знак**

Основа инфографики — **знак**. Какую роль знаки играют в жизни человека и всего общества? Как рождаются, используются и понимаются знаки?

На занятиях на эти вопросы учащиеся постоянно получают ответы, которые развивают их представления о знаках, сферах информации и коммуникации, сутью и инструментом которых являются знаки.

- **Пиктограмма**

Ключевое понятие инфографики — **пиктограмма**. Это схематичное, предельно упрощённое графическое изображение предмета, явления, идеи.

Пиктограммам, воплощаемым в разных формах и материалах, зависящим от целей коммуникации, посвящены многие практические задания, благодаря чему учащиеся получают развёрнутое представление о возможностях инфографики, открывают целый мир изобразительной деятельности, без которой невозможны ни организация повседневной жизни человека, ни культурная самоидентификация общества, ни понимание между людьми.

Графическая особенность пиктограмм — лаконичность, необходимая достаточность изобразительных средств для выражения основного смысла — значения знака.

Содержание учебника не просто знакомит с многообразием пиктографических форм, но и направляет учащихся на создание своих произведений в форме пиктограмм, для чего необходимы навыки изображения различными графическими материалами, навыки работы на компьютере.

- **Проектная графика**

В начале учебника — разворот «Рабочий стол для инфографики», где представлены материалы и инструменты для работы над инфографическими заданиями и проектами. Это средства проектной графики — гелевые ручки и маркеры, цветные фломастеры и карандаши, белая и цветная бумага, калька, чёрная бумага и миллиметровка, ножницы и клей, фотоаппарат, компьютер и др.

Эти средства позволяют создавать разнообразные графические работы проектного типа, в которых используются коллаж, типографика и трафарет, многоступенчатые процессы создания изображения. Благодаря этим средствам у учащихся активно развиваются представления о графическом проекте.

- **Конструирование и проектный лист**

Основным принципом работы над проектами является конструирование. **Метод конструирования** отличается от свободного рисования. Ответом на учебное задание становится проектный лист, который понимается как поверхность для сборки элементов проекта — пиктограмм, планов, карт и т. п. Основное внимание при сборке графических элементов уделяется схеме проектного листа.

Метод конструирования имеет непосредственное отношение к инфографике, поэтому многие задания учебника посвящены теме конструирования графической информации.

Многие иллюстрации к заданиям демонстрируют разные формы сборки графических проектов и примеры осуществлённых проектных заданий.

- **Проект и проектное мышление**

**Проектная деятельность** — последовательность интеллектуальных и практических действий, которые нацелены на создание нового и зависят от фантазии и творческих умений. *Проект* осуществляется на основе предварительно продуманного плана. Важное свойство проектной деятельности — возможность управления процессом на каждом отдельном этапе.

Все задания по инфографике являются *проектными*. Это связано с использованием средств проектной графики и, главное, с формой организации заданий как творческих проектов.

Учебный материал носит *проблемно-поисковый характер* и направлен на мотивирование творческой инициативы и фантазии.

Для выполнения заданий учащимся не предлагают использовать образцы и пошаговые схемы для их воспроизведения. Здесь нет шаблонов и раскрасок.

В учебнике описывается проблема, которую решает инфографика, демонстрируются примеры для осмысления, ставится творческая задача. Таким образом формируется учебно-творческая цель, достичь которую можно с помощью самостоятельной организации процесса создания инфографического объекта.

Самостоятельную организацию творческого процесса с опорой на средства проектной графики может обеспечивать только проектное мышление.

**Проектное мышление** — это особая интеллектуальная компетенция, для формирования которой требуется специальная образовательная деятельность, основанная на практическом опыте. Графические инструменты и предлагаемые методы их использования обеспечивают именно это направление развития проектного мышления — практический опыт.

Задания учебника включают множество вариантов практической деятельности, что непосредственно влияет на развитие проектного мышления, творческий потенциал учащихся.

## Типы практических заданий и виды деятельности на занятиях по курсу

Все задания по их специфическим целям можно распределить на **четыре группы**. Это необходимо для формирования критериев оценки проектов, созданных учащимися.

**Первая группа заданий** — это задания, которые направлены на графические подходы к созданию инфографических объектов — пиктограмм, схем, планов и т. п.

Здесь основное внимание должно быть уделено работе с визуальным образом, воплощаемым в графике. Лаконичность и выразительность графического образа, палитра графических средств, схемы построения пиктограмм и графических серий, средства проектной графики — это темы для осмысления и практического освоения.

**Вторая группа заданий** связана с конструированием графического образа — основным творческим методом создания объектов инфографики.

Речь идёт о том, что рисованная пиктограмма — это один из возможных вариантов создания инфографического изображения, самый древний, но не самый актуальный. После художественных открытий XX в. — опыта искусства авангарда, развития графического дизайна, появления новых цифровых средств для работы с графикой — основным методом создания инфографических объектов становится конструирование — сборка визуального образа из отдельных деталей. Для этой цели учащиеся должны овладевать такими умениями, как *конструирование* и *схематизация*. Конструирование обеспечивает поиск необходимых элементов и свободную творческую игру с этими элементами. А схематизация необходима для сборки (соединения) графических элементов в пиктограмму знака. Более того, схема является сущностью любого знака.

Каждый знак в инфографике выражает необходимый для автора *смысл*.

**Третья группа заданий** — это задания, которые направлены на интеллектуальное творчество, т. е. на работу со смыслами, содержанием, которое транслируется с помощью инфографики.

Каждый знак и символический объект передаёт какой-либо смысл. Невозможно создание инфографического объекта, который не нёс бы смыслового сообщения. Задания, связанные с интеллектуальным творчеством, основаны на методе интеллектуального конструирования, которое тесно связано с конструированием графическим, но имеющим иную природу. *Интеллектуальное конструирование* предполагает создание метафор, выделение смыслового содержания из произведений искусства, работу со смысловыми контекстами объектов инфографики и т. д.

В заданиях ставятся творческие задачи интеллектуального характера, когда учащийся должен изобретать, анализировать, интерпретировать, т. е. создавать *свой новый смысл*, используя для этого проектные средства.

В этих заданиях сосредоточен новый подход к художественной образовательной деятельности, когда интеллектуальное творчество базируется на технологии, которая обладает проектными методами и

средствами выражения, имеет непосредственное отношение к современной жизни.

**Четвёртая группа заданий** — это несколько комплексных проектных заданий, каждое из которых рассчитано на несколько уроков.

Это проектные задания, в которых соединяются графические, конструктивные и интеллектуальные формы деятельности учащихся.

Таблица

**Деление заданий, содержащихся в учебнике, на группы**

Группы заданий	<i>I часть.</i> Знаки и знаковые системы	<i>II часть.</i> Читаем и думаем с помощью инфографики
<i>Первая группа</i> — графические задания	2, 3, 4, 5, 11, 12, 13, 16, 17	1, 3, 4, 5, 6, 8, 9
<i>Вторая группа</i> — графическое конструирование	6, 8, 14, 15	2, 7, 8, 10, 11, 12
<i>Третья группа</i> — интеллектуальное конструирование	1, 7, 9, 10	
<i>Четвёртая группа</i> — комплексные задания		8, 13, 14, 15, 16, 17

**На что нацелены практические работы, которые содержатся в учебнике?**

***I часть.* Знаки и знаковые системы**

— Анализ знаков разного типа, первоначальное знакомство с семиологией (задание 1).

— Редуцирование широко известных и популярных персонажей до уровня узнаваемой схемы — знак персонажа, конструирование пиктограммы с помощью сетки (задание 2).

— Абстрагирование, представление смысла явлений в форме абстрактных пиктограмм (задание 3).

— Создание информационного сообщения в анимационной форме, создание марионетки, компьютерные презентации (задание 4).

— Конструирование знака-сигнала в форме цветовой абстракции (задание 5).

— Конструирование символа, в котором пиктограммы собираются по заранее определённой схеме (задание 6).

— Использование кодирования для анализа произведения изобразительного искусства, определение эмоционального содержания картины с помощью знаков, инфографический способ смысловой фрагментации картины (задание 7).

— Конструирование логотипа (продолжение темы монограммы), сочетание простых геометрических форм и шрифтовых элементов (задание 8).

— Интеллектуальное конструирование, контрапункт, соединение знаков из разных знаковых систем с целью получения нового значения — нового смысла (задание 9).

— Интеллектуальное конструирование, контекст, помещение знака в неожиданный контекст с целью получения нового значения — нового смысла (задание 10).

— Графическая основа знака, графические принципы разработки серии знаков, объединения знаков в единые системы (задание 11).

Логика вариативности графической последовательности знаков (задания 12, 13).

— Особая инфографическая форма — шкала, восприятие времени с помощью инфографики, проектирование и планирование времени (задание 14).

— Инфографика как часть бытовой вещи, символическое представление явлений средствами инфографики (задание 15).

— Компьютерный проект, освоение навыков по созданию анимационного объекта (задание 16).

— Создание графической метафоры сложного смыслового содержания, выразительные возможности графических средств, графическая структура как вариант схематического представления явлений (задание 17).

### **II часть. Читаем и думаем с помощью инфографики**

— Создание элементов инфографики для целей скетчноутинга — визуального конспекта лекций, уроков, экскурсий и т. п.; инфографические элементы в скетчноутинге (стрелки, скобки, эмодзи, разные метки, условные знаки, линии и штриховки) как возможность дополнительного комментария к содержанию (задание 1).

— Работа над инфографическими элементами как развитие навыков осмысленной организации содержания: визуальное выделение наиболее значимого, эмоциональная оценка, выражение сомнения, отслеживание смысловой логики, построение иерархии, установление связей между частями (задание 2).

— Работа над инфографическими элементами для скетчноутинга: индивидуализация средств выражения, то, что позволяет учащимся найти свои индивидуальные средства для понимания, запоминания и проектирования; эмодзи — особое направление скетчноутинга, средства для выражения

отношения и определения значения той или иной информации (задания 3, 4, 5).

— Осознание фотографии как одного из основных источников информации; задания, связанные с фотоколлажем, направлены на формирование навыков осмысленной работы с фотоматериалом; фотоколлаж как средство инфографики; использование подростками фотоколлажа в своём неформальном общении (задание 6).

— Понимание монтажа как варианта графического конструирования в работе с фото- и киноматериалами (задание 7).

— Задания с фотоколлажем ориентированы на визуальную интеграцию фотоматериалов в единый графический образ — «рисованный» фотоколлаж, включение исторической архивной фотографии в инфографический проект, поиск фотоматериалов в интернете (знакомство с опытом искусства конструктивизма — истоком фотоколлажа), оригинальный способ создания «рисованного» фотоколлажа с помощью рисунков с экрана монитора на кальку (способ открывает большие возможности для включения ресурсов фотографии в инфографические проекты) (задание 8).

— Проект с типографикой; инфографические возможности шрифта; буква — пиктограмма, графический объект со всеми выразительными возможностями; создание буквы с помощью чертёжных инструментов (задание 9).

— Проект с типографикой, типографический набор — способ конструирования графического листа, опыт русского футуризма — игра со шрифтовым набором (значительное усиление визуальной информационной активности любого текста) (задание 10).

— Проект с типографикой, создание графической конструкции из букв (конструирование с помощью предварительной схемы) (задание 11).

— Создание пиктограмм с помощью игрового конструктора, конструирование пиктограммы из геометрических форм (задание 12).

— Создание самодельного журнала, конструирование графической основы в технике коллажа, создание пиктограмм с помощью игрового конструктора, сборка основы и пиктограмм в целое произведение (задания 13, 14).

— Инфографический проект в форме комикса, разработка сеттинга истории, разработка пиктограмм, сборка комикса (задания 15, 16, 17).

## Структура учебника

### ***I часть. Знаки и знаковые системы***

I часть учебника даёт представление о сфере инфографики с позиций науки о знаках — семиотики. Учащиеся знакомятся с тремя основными типами знаков и их предназначением, узнают о знаковых системах и принципах их организации.

Эта часть учебника в большей степени связана с решением интеллектуальных задач инфографики, с интеллектуальным творчеством.

Практические задания дают представления о широте сферы инфографики и о близких ей сферах, где проектируются знаковые системы.

Задания I части направлены на получение практического опыта в разработке инфографических объектов.

*Ключевые понятия I части:* знак, виды знаков (иконические, индексальные, конвенциональные), графическая основа знака, тональная и цветовая характеристика знака (персонажа), абстракция, кодирование, логотип, игра со смыслами, контрапункт, контекст, знаковые системы.

### ***II часть. Читаем и думаем с помощью инфографики***

II часть учебника нацелена на самостоятельную деятельность учащихся.

В начале идёт цикл заданий, связанных со скетчноутингом — формой практического использования инфографики для персональных образовательных целей, для создания учащимися своих визуальных конспектов и проектов, обладающих большим проектным потенциалом.

Несколько заданий этой части учебника дают возможность освоить способы включения фотографической информации в проекты по инфографике.

Практическое знакомство с типографикой, с которой связано несколько занятий этой части, создаёт основы для работы со шрифтом и направлено на формирование эстетических критериев при разработке разнообразных проектов по инфографике.

*Ключевые понятия II части:* скетчноутинг и его средства, фотоколлаж, типографика, шрифт и игра с буквами, конструирование, графический конструктор, сеттинг, образное восприятие окружающего мира, фантазия.

### **Ресурсы для разработки занятий по инфографике**

Для занятий инфографикой необходим специальный подбор визуальных и информационных материалов:

- пиктографическое наследие ранних цивилизаций;
- пиктографические памятники и иероглифика Древнего Египта;
- тамги и памятники звериного стиля Центральной Азии;
- символика произведений эпохи Средневековья;
- большие сюжетные произведения живописи, начиная от эпохи Возрождения и заканчивая XIX в.;
- рисованная мультипликация и комиксы;
- искусство начала XX в., авангард;
- современный коммуникативный дизайн;
- современные визуальные коммуникации.

## Критерии оценки учебных творческих заданий, проектов

Обучение по курсу «Искусство. Основы инфографики. 5—7 классы» предполагает формирование доверительных, заинтересованных взаимоотношений между учителем и учащимися. Содержание курса может быть реализовано только *в диалоговой форме проведения занятия*. Беседа с выявлением проблемы, дискуссия, обмен мнениями — необходимые компоненты занятия.

Процесс оценки работ учащихся не должен быть формализован.

Основным критерием оценки работы учащихся должна стать *интеллектуальная составляющая*. При обсуждении и оценке творческих учебных работ основное внимание нужно уделить *степени самостоятельности и оригинальности мышления автора*. Это зависит от меры насмотренности, присутствия творческой инициативы у учащегося. Обучение по курсу предполагает демонстрацию учащимся иллюстративного материала, содержащего большие наборы информационных элементов, используемых для коммуникации другими культурами. Задача учителя — наглядно объяснить механизм создания этих элементов, т. е. образов формы, символов цвета, графических знаков и символов. Задача учащихся — разработать и представить свой, оригинальный набор для коммуникации.

Для обсуждения проектов учащихся можно выделить три уровня, которые характеризуют степень оригинальности найденного решения в соответствии с поставленной задачей.

*Первый уровень* — это высокая степень зависимости выбранного решения от показанного материала. *Второй уровень* — решение, усложняющее и модифицирующее показанный материал. *Третий уровень* — оригинальное авторское решение, отличное от показанного материала, но отвечающее поставленным задачам.

**Критерии, позволяющие оценить творческие художественные задания учащихся:**

- степень самостоятельности и оригинальности решения;
- умение вычленить главное, характерное из объекта и перевести его в знаковую систему;
- уровень технологических умений, достаточный для создания ясного высказывания;
- соответствие замысла выбранным художественным материалам и технологиям.

Эти требования касаются прежде всего практических творческих заданий, связанных с созданием изображения. Задания могут быть и исследовательскими. Так, например, каждая тема может сопровождаться небольшими заданиями-исследованиями, основанными на поиске дополнительного материала (как иллюстративного, так и текстового) по изучаемой теме, проведении его самостоятельного анализа, формировании на



его основе своей базы данных (как в электронном, так и в бумажном виде) по знаково-символическим системам.

При оценке заданий-исследований педагог должен обращать внимание на умение учащихся локализовать поиск, формулировать тему и задачу своего самостоятельного исследования, продуктивно проводить поиск материала и структурировать его, выбирать самые яркие, соответствующие теме иллюстрации или тексты, анализировать текст, делать выводы или выдвигать гипотезу.

#### ***Основные критерии оценки заданий-исследований:***

- умение определять собственные интересы в области художественной культуры;
- степень самостоятельности мышления учащегося в формулировании темы исследования;
- соответствие выводов или гипотез учащегося выбранной теме и собранному материалу;
- умение формулировать и аргументированно излагать своё мнение (в том числе об объектах культурного наследия);
- умение вербализовать свои ощущения, чувства, эмоции;
- умение конструктивно участвовать в дискуссии с теми, кто придерживается иных взглядов;
- умение представлять своё мнение и результаты своего исследования в различной форме в зависимости от целей презентации.

**Проекты** очень важны для решения задач курса. Проект — это опыт самостоятельной творческой художественной деятельности, проект — это опыт изучения самого себя, т. е. извлечения информации, её кодирования, перевода в знаковую форму и создания объекта коммуникации с окружающим миром.

Проект делится на этапы, и каждый этап может быть оценён отдельно. Эта оценка не должна быть навязчивой: преподаватель становится модератором или дирижёром процесса проектирования, направляет проектную деятельность учащихся, корректирует возникающие ошибки, даёт советы, рекомендации, осуществляет интеллектуальную поддержку.

Критерии оценки промежуточных этапов проекта должны исходить из степени соответствия выполненной части общему замыслу. Также важен технологический уровень выполненной работы (например, качество вычерченной развёртки, умение чисто склеить объёмную и/или трансформируемую форму книги и т. п.).

Желательно, чтобы после окончания работы над проектом была проведена презентация работ учащихся. Это может быть защита проектов в рамках выставки или отдельно выделенные одно-два занятия, на которых каждый учащийся продемонстрирует свою работу, заранее подготовив

аннотацию для её представления и коллективного обсуждения. Важно, чтобы обсуждение проектов проходило в доброжелательной обстановке, это ни в коем случае не оценка сделанной работы, а скорее новое знакомство учащихся с одноклассниками. При обсуждении проектов важна не формальная оценка выполненной работы, а степень творческой и познавательной активности автора, готовность к эксперименту.

***Основные критерии оценки проектов, выполненных учащимися:***

- оригинальность мышления;
- пространственное фантазирование;
- степень завершенности и проработанности каждой части проекта;
- умение прогнозировать результат работы;
- умение последовательно реализовывать замысел.

## **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса**

### ***Личностные результаты:***

- воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, любви и уважения к Отечеству, чувства гордости за Родину, прошлое и настоящее; знание культуры своего народа;
- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности учащихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессиональных предпочтений с учётом познавательных интересов;
- формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
- освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия разных народов, творческой деятельности эстетического характера.

### ***Метапредметные результаты:***

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач, умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения, владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной деятельности;
- умение определять понятия, устанавливать аналогии, классифицировать;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- смысловое чтение;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;

- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (ИКТ-компетенции).

***Предметные результаты:***

- формирование представлений об основах художественного творчества как одной из основных форм познания мира; формирование основ художественной культуры обучающихся, развитие эстетического видения окружающего мира, наблюдательности, зрительной памяти, ассоциативного мышления, художественного вкуса;
- знакомство с языком визуальной культуры;
- освоение графических средств выражения, форм графической организации информации, коммуникативных возможностей цветовой символики;
- получение навыков проектного мышления, включающего в себя навыки пространственного воображения;
- получение навыков образного мышления, навыков систематизации информации, перевода её в знаковую форму;
- приобретение навыков поэтапного проектного моделирования (изучение и анализ проектной ситуации); творческий поиск, выраженный в эскизной работе; разработка деталей и фрагментов; увязывание всех элементов в единую художественно-целостную композицию);
- приобретение опыта работы с различными графическими материалами и в разных техниках, в специфических формах художественной деятельности, в том числе базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, компьютерная графика, мультипликация и анимация).

## Содержание курса (34 ч)

### **ЗНАКИ И ЗНАКОВЫЕ СИСТЕМЫ**

1. Какие бывают знаки?
2. Иконические знаки.
3. Индексальные знаки. Чёрный квадрат.
4. Конвенциональные знаки. Семафор.
5. Конвенциональные знаки-сигналы. Цвет.
6. Конвенциональные знаки. Проектирование знака.
7. Конвенциональные знаки. Кодирование.
8. Логотип. Знак принадлежности.
9. Смысл знака. Контрапункт.
10. Смысл знака. Контекст (фон).
11. Система знаков. Графическая основа.
12. Система знаков. Ряд.
13. Система знаков. Цифры.
14. Время в инфографике. Шкала.
15. Время в инфографике. Часы как знак времени.
16. Время в инфографике. Дисплей.
17. Время в инфографике. Река времени.

### **ЧИТАЕМ И ДУМАЕМ С ПОМОЩЬЮ ИНФОГРАФИКИ**

1. Средства скетчноутинга. Стрелки.
2. Средства скетчноутинга. Скобки и рамки.
3. Средства скетчноутинга. Эмотиконы.
4. Скетчноутинг. Инфографическая запись.
5. Скетчноутинг. Чтение со скетчбуком.
6. Фотоколлаж. Новое из готового.
7. Фотоколлаж. Культура монтажа.
8. Фотоколлаж в графике.
9. Типографика. Шрифт.
10. Типографика. Игра с буквами.
11. Типографика. Конструирование.
12. Графический конструктор.
13. Графический конструктор. Зин. Коллаж.
14. Графический конструктор. Зин. Сборка.
15. Сеттинг. Проект. Старая сказка.
16. Сеттинг. Проект. Место действия.
17. Сеттинг. Проект. Персонаж.

## Тематическое планирование

№ п/п	Содержание курса	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности учащихся
<p><b>ЗНАКИ И ЗНАКОВЫЕ СИСТЕМЫ (17 ч)</b></p> <p>Способы создания графической информации. Что такое информация и как она связана с изображениями.</p> <p>Обозначение предметов или изображение их, но не использование самих этих предметов. Замена предметов, явлений, мыслей на знаки.</p> <p><b>Знак</b> — это выражение мысли. Знак не существует сам по себе, а всегда выражен в слове, жесте, изображении. Цель знака — выразить смысл, который люди хотят донести до других людей.</p> <p>Все формы информации используют свои особые знаки и способы для их представления.</p> <p>Одно и то же явление можно представить с помощью <i>разных знаков</i>. Создание изобразительных, графических знаков для инфографики.</p> <p>Три вида знаков: иконические, индексальные, конвенциональные.</p> <p>Логотип. Что такое система знаков. Время в инфографике.</p> <p>Практическая творческая работа в материале (работа с графическими материалами и техниками, работа на компьютере)</p>			
1	Какие бывают знаки?	<p>Графические знаки — пиктограммы.</p> <p>Разные цели графических знаков.</p> <p>Разный язык знаков. Деление знаков на три вида: иконические знаки, индексальные знаки, конвенциональные знаки.</p> <p>Примеры разных видов знаков из окружающей жизни, искусства.</p> <p><i>Задание:</i> 1) рассмотреть предлагаемое панно с пятнадцатью знаками; определить, к какому виду знаков можно отнести каждый из этих знаков; 2) начертить таблицу: три колонки (виды знаков) и пять строк; в ячейках таблицы нарисовать соответствующие знаки.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, цветные фломастеры, линейка, треугольник, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>Анализировать</b> знаки разного типа, знакомиться с семиологией.</p> <p><b>Понимать и объяснять</b> смысл терминов «знак», «пиктограмма».</p> <p><b>Различать и выделять</b> особенности различных видов знаков (иконических, индексальных, конвенциональных).</p> <p><b>Проявлять умение</b> создавать знаки всех трёх видов, выделяя в них главные черты и делая узнаваемыми</p>

2	Иконические знаки	<p>Образы замечательных отечественных мультфильмов; силуэт, тональная и цветовая характеристика как условия узнаваемости и выразительности персонажа. Близость образов героев мультфильмов к иконическим знакам.</p> <p><i>Задание:</i> провести эксперимент, т. е. превратить образы известных героев мультфильмов в иконические знаки; показать получившиеся пиктограммы друзьям для того, чтобы понять, смогут ли они узнать по пиктограммам известных персонажей.</p> <p><i>Материалы:</i> цветные фломастеры, гелевые ручки (чёрная и белая), простой карандаш и ластик, линейка, треугольник</p>	<p><b>Видеть главное, выделять</b> наиболее характерные черты, рассматривая образы широко известных и популярных образов героев персонажей мультфильмов.</p> <p><b>Развивать умение</b> создавать схему — знак персонажа.</p> <p><b>Конструировать</b> пиктограммы с помощью сетки, работая различными графическими инструментами</p>
3	Индексальные знаки. Чёрный квадрат	<p>Отражение в индексальных знаках особых, отобранных признаков явлений и предметов. Сильное влияние, которое художник К. С. Малевич оказал на дизайн и теорию информации. Абстракция — предельное обобщение образа какого-либо явления, выделение главного. Создание абстракции — важнейший этап в работе с индексальными знаками.</p> <p><i>Задание:</i> создать графические знаки, представляющие понятия (рост, взлёт, покой, противостояние, тяжесть, лёгкость и т. п.) в абстрактной форме; рассмотреть примеры готовых графических композиций, которые выражают идеи в абстрактной форме.</p>	<p><b>Воспринимать, сравнивать и анализировать</b> знаки, созданные художниками разных народов и времён (например, иероглифы на рельефах в Древнем Египте, эскизы декорации К. С. Малевича к опере «Победа над солнцем» и др.).</p> <p><b>Понимать и объяснять</b> значимость абстрагирования в процессе создания образа.</p>

		<p><i>Материалы:</i> чёрная бумага, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, ножницы, плотная белая бумага, клей-карандаш</p>	<p><b>Научиться представлять</b> смысл явлений в форме абстрактных пиктограмм</p>
4	<p>Конвенциональные знаки. Семафор</p>	<p>Использование конвенциональных знаков возможно при знании их обозначений, их условного языка (например, красный цвет означает «стоп», зелёный — «путь открыт» и т. д.).</p> <p>Использование конвенциональных знаков для задач коммуникации. Примеры таких знаков — это семафорная азбука, азбука Морзе и др.</p> <p><i>Задание:</i> создать свою семафорную азбуку (сделать марионетку — фигурку матроса; придумать фразу, которую будет передавать матрос; использовать для выполнения задания программу PowerPoint в компьютере).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, компьютер, ножницы, цветная бумага, фотоаппарат</p>	<p><b>Понимать и объяснять</b> особенности конвенциональных знаков.</p> <p><b>Создавать</b> информационное сообщение в анимационной форме в процессе выполнения практической работы на компьютере.</p> <p><b>Овладевать умением</b> поэтапно выполнять практическую творческую работу в процессе работы на компьютере</p>
5	<p>Конвенциональные знаки-сигналы. Цвет</p>	<p>Знаки-сигналы — особая группа знаков среди конвенциональных знаков. Особое значение цвета для передачи информации на расстоянии. Цветовой сигнал (комбинирование нескольких цветов) с целью передачи информации.</p> <p>Примеры конвенциональных знаков — опознавательные знаки (флаги) военно-воздушных и военно-морских сил разных стран. Активное влияние цвета на восприятие информации.</p>	<p><b>Воспринимать и анализировать</b> опознавательные знаки, которые используются в разных родах войск и т. д.</p> <p><b>Понимать и объяснять</b> роль цвета и цветовых сочетаний при создании знаков-сигналов, особенности</p>



		<p><i>Задание:</i> создать свой набор из двенадцати цветных сигнальных флажков (для каждого флажка придумать свою композицию; каждый флажок должен быть неповторим по сочетанию цветов, т. е. цветовой композиции).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, цветные фломастеры, линейка, треугольник, цветная бумага, ножницы, клей-карандаш</p>	<p>влияния цвета на восприятие информации человеком.</p> <p><b>Овладеть умением</b> создавать набор из цветных сигнальных флажков, стараясь сделать неповторимым каждый флажок и выстроить композицию в целом</p>
6	<p>Конвенциональные знаки. Проектирование знака</p>	<p>Создание неповторимого стиля знаковой системы при помощи цвета и формы для передачи информации на расстояние. Один из возможных примеров — деревянные вымпелы-флюгеры рыбаков (Куршского залива Балтийского моря). Создание правил изготовления вымпелов, выполнение вымпелами функции знаковой системы.</p> <p>Проект «Куршские вымпелы» как пример создания целого инфографического проекта; выражение каждым участником этого проекта своей индивидуальности при сохранении целостности всей знаковой системы.</p> <p><i>Задание:</i> представить себя рыбаком и создать свой вымпел-флюгер; дополнить вымпел любыми придуманными деталями; прокомментировать свою композицию с помощью вынесенных надписей.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, цветные фломастеры, простой карандаш и ластик</p>	<p><b>Рассматривать и анализировать</b> различные варианты (примеры) вымпелов-флюгеров, которые создавали рыбаки.</p> <p><b>Иметь представление</b> о правилах создания вымпелов-флюгеров.</p> <p><b>Конструировать</b> в процессе практической работы символ, в котором пиктограммы собираются по заранее определённой схеме</p>

7	<p>Конвенциональные знаки. Кодирование</p>	<p>Использование знаков для анализа сложных явлений (цель — сделать их более понятными, ясными, доступными). Возможность анализа содержания картины с помощью конвенциональных знаков. Эмоции персонажей, движение фигур, жесты, одежда, вещи и др. — особые знаки, которые художник использует для передачи информации, т. е. смысла произведения. Использование кодирования для объяснения того, что видишь. Кодирование — создание своих придуманных знаков, т. е. кодов получаемой информации; кодирование — одна из форм переработки информации с какой-то целью.</p> <p><i>Задание:</i> рассмотреть картину К. П. Брюллова «Последний день Помпеи» и проанализировать её с помощью средств инфографики (лист кальки наложить на репродукцию картины; дать определение тому, что видишь в квадратиках, затем присвоить каждому определению графический или буквенный ход; заполнить все клетки соответствующими кодами). <i>Материалы:</i> плотная белая бумага, калька, цветные фломастеры, простой карандаш и ластик, гелевые ручки (чёрная и белая), линейка, треугольник</p>	<p><b>Понимать</b> и <b>объяснять</b> содержание термина «кодирование». <b>Использовать</b> кодирование для анализа произведения изобразительного искусства (картины). <b>Учиться определять</b> эмоциональное содержание картины с помощью средств инфографики — с помощью знаков. <b>Знакомиться</b> с инфографическим способом смысловой фрагментации картины. <b>Выполнять</b> практическую работу</p>
8	<p>Логотип. Знак принадлежности</p>	<p>Логотип как фирменный или товарный знак, знак принадлежности чему-либо. Примеры древних логотипов у разных народов, созданные в разные времена; логотип как знак собственности, родовой знак.</p>	<p><b>Воспринимать</b> и <b>анализировать</b> различные варианты логотипов, которые были созданы у</p>

		<p>Современный логотип — графический знак организации, фирмы, продукции, фестиваля и т. п. Отражение в логотипе своей уникальности в информационном пространстве.</p> <p><i>Задание:</i> создать логотип студии или кружка, проекта (сначала представить логотип в абстрактной форме, стремясь выразить главное; к готовому логотипу сделать необходимые подписи с названиями).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, цветные фломастеры, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, чёрная бумага, ножницы, клей-карандаш</p>	<p>разных народов в разные времена.</p> <p><b>Понимать и объяснять</b> содержание термина «логотип».</p> <p><b>Конструировать</b> логотип (как продолжение темы монограммы), учиться сочетать простые геометрические формы и шрифтовые элементы в процессе создания логотипа</p>
9	Смысл знака. Контрапункт	<p>Инфографика — творческая деятельность по созданию носителей смыслов, т. е. знаков. Из знаков состоит вся информация. Работа со знаками означает работу со смыслами этих знаков. Необходимость особых навыков для такой работы. Один из творческих приёмов работы со смыслами — рождение новых смыслов. Контрапункт как противопоставление.</p> <p><i>Задание:</i> соединить знаки из разных знаковых систем для того, чтобы получить новый неожиданный смысл; цель задания — игра, развивающая навык работы со смыслами, которые и передают знаки.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, цветные фломастеры, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, гелевые ручки</p>	<p><b>Понимать и объяснять</b> содержание термина «контрапункт».</p> <p><b>Уметь различать и объяснять</b>, в чём заключаются инфографические возможности шрифта, почему буква — пиктограмма, графический объект со своими выразительными возможностями.</p> <p><b>Создавать</b> знаки, используя для этого различные знаковые системы, обращаясь к принципу контрапункта</p>

10	Смысл знака. Контекст (фон)	<p>Контекст — важное условие создания пиктограмм.</p> <p>Контекстом для создаваемого знака может быть фон, а также история места, экономика, географическое положение, климат, особенности населения, архитектура и т. д.</p> <p><i>Задание:</i> исследовать возможности работы с контекстом.</p> <p><i>Первый вариант:</i> создать пиктограммы сравнений (на основе материала учебника по биологии).</p> <p><i>Второй вариант:</i> создать пиктограммы значений событий (на основе материала учебника по истории).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, калька, цветные фломастеры, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, гелевые ручки, цветная бумага, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>Понимать</b> значение слова «контекст» по отношению к инфографике.</p> <p><b>Выполнять</b> практические творческие задания: научиться помещать знак в неожиданный контекст с целью получения нового значения — нового смысла; <b>создавать</b> пиктограммы, несущие разный смысл.</p> <p><b>Развивать умения</b> творчески работать различными графическими материалами и инструментами</p>
11	Система знаков. Графическая основа	<p>Знаки и знаковые системы, у которых есть свой автор.</p> <p>Различные вопросы, которые нужно решать при создании системы знаков. Какой тип знаков использовать для решения задач коммуникации? Сколько знаков будет достаточно? Как сделать так, чтобы эту систему знаков могли понимать и использовать другие люди?</p> <p>Алфавит — самый распространённый вид знаковых систем. Схема знака — это его графическая основа.</p> <p><i>Задание:</i> придумать свою азбуку, начав работу с создания узнаваемой графической основы (геометрической формы или легко повторяемого силуэта), а затем наполнив её</p>	<p><b>Уметь видеть</b> особенности графической основы буквы, <b>уметь выделять</b> эту основу.</p> <p><b>Понимать</b> и <b>объяснять</b> разницу между знаками и знаковыми системами, в чём заключаются различия между ними.</p> <p><b>Осваивать</b> на практике графическую основу знаков, принципы разработки серии</p>

		<p>различными графическими элементами.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, цветные фломастеры, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий), гелевые ручки, линейка, треугольник</p>	<p>знаков, графические принципы объединения знаков в единые системы</p>
12	Система знаков. Ряд	<p>Восприятие знаков, входящих в одну систему, в качестве единого целого. Эти знаки, с одной стороны, имеют различия, а с другой — общие черты. Возможность передачи большой информации при использовании простых графических приёмов (как, например, в «Книге перемен»).</p> <p><i>Задание:</i> создать ряд пиктограмм, в которых использована одна графическая основа; дополнение основы элементами, которые помогут создать отличающиеся друг от друга пиктограммы.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий), линейка, треугольник</p>	<p><b>Понимать и уметь объяснять</b> логику вариативности графических элементов в пиктограммах при единой графической основе (например, на основе анализа гексаграмм и триграмм в древнекитайской «Книге перемен»).</p> <p><b>Создавать</b> ряд из нескольких пиктограмм, используя одну из графических основ, придуманных на прошлом занятии</p>
13	Система знаков. Цифры	<p>Цифры — это система знаков для записи конкретных значений чисел. Цифры — конвенциональные знаки. Различие цифровых систем у разных народов; самые распространённые системы цифр — арабская и римская.</p> <p><i>Задание:</i> исследовать графические особенности цифр и то, как они меняются внутри каждой цифровой системы (сравнить, например, как можно записать число пять в арабской, тамильской, римской, греческой и других системах знаков); записать одни и те же цифры в</p>	<p><b>Понимать и объяснять</b>, почему цифры (система знаков для записи конкретных чисел) относятся к конвенциональным знакам.</p> <p><b>Сравнивать и анализировать</b> цифры (системы цифр), которые созданы в разные времена разными народами; <b>уметь</b></p>

		<p>разных цифровых системах, затем создать графическую композицию из цифр.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий), гелевые ручки, линейка, треугольник</p>	<p><b>видеть</b> особенности этих цифр.</p> <p><b>Выполнять</b> практическую работу, продолжая осваивать особенности работы различными графическими инструментами</p>
14	<p>Время в инфографике. Шкала</p>	<p>Часы — один из древних объектов, где используется инфографика. Шкала часов — это пиктограмма, состоящая из чёрточек, выстроенных в ряд. Шкалы циферблатов делятся на секунды, минуты и др. Использование шкалы в разных сферах деятельности (в науке, технике и др.). Шкала — инструмент инфографики. Восприятие и анализ разных видов часов и часов, созданных в разные эпохи.</p> <p><i>Задание:</i> сделать инфографическую диаграмму своих суток (сначала сделать горизонтальную диаграмму, а затем — в виде круга, разделённого на 24 части; закрасить сегменты круга в разные цвета в соответствии с отрезками на горизонтальной диаграмме, сделать необходимые подписи).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, цветные фломастеры, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, гелевые ручки, циркуль</p>	<p><b>Рассматривать</b> и <b>анализировать</b> часы разных видов и времён, в основе которых находится шкала.</p> <p><b>Видеть</b> и <b>объяснять</b> особенности такой инфографической формы, как шкала.</p> <p><b>Воспринимать</b> время с помощью инфографики.</p> <p><b>Создавать</b> практическую творческую работу, показывая, как можно проектировать и планировать время</p>
15	<p>Время в инфографике. Часы как знак времени</p>	<p>Часы — знак времени. Разнообразие видов часов (часы солнечные, песочные, водные, механические, электронные).</p>	<p><b>Воспринимать</b> и <b>осознавать</b> инфографику как часть бытовой вещи.</p>

		<p>Восприятие произведений, созданных в стиле супрематизма (Н. М. Суетина, И. Г. Чашника и др.).</p> <p><i>Задание:</i> создать свой проект часов в стиле супрематизма (использовать образный язык супрематизма для инфографики); работа может быть выполнена в материале (в технике аппликации, графическими материалами) или на компьютере.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, гелевые ручки, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий), цветная бумага, ножницы</p>	<p><b>Понимать и объяснять</b>, почему часы — знак времени, как символически можно представить явления средствами инфографики.</p> <p><b>Воспринимать</b> различные произведения искусства XX в., выполненные в стиле супрематизма.</p> <p><b>Создавать</b> собственную практическую работу</p>
16	Время в инфографике. Дисплей	<p>Современные технологии в часовом деле: изменение образа часов (часы могут показывать время не с помощью шкалы и стрелок, а с помощью электронного дисплея). Дисплей — это экран, на котором отображается информация. Возможность показа времени на электронном дисплее с помощью анимации, изменений цвета и света, пиктограмм. Экспериментальные дисплеи часов (созданные современными дизайнерами).</p> <p><i>Задание:</i> создать часовой дисплей (задание выполнить на компьютере в программе PowerPoint).</p> <p><i>Материал:</i> компьютер</p>	<p><b>Рассуждать</b> о том, почему сегодня образ часов изменился, обращая внимание на то, что в наше время существуют часы разных видов (новое не вытеснило старое, т. е. традиционные виды часов).</p> <p><b>Выполнять</b> компьютерный проект (освоение навыков по созданию анимационного объекта)</p>
17	Время в инфографике. Река времени	<p>Сравнение времени с рекой. «Река времени» — метафора. Использование образа реки времени для целей инфографики.</p>	<p><b>Рассматривать и анализировать</b> практические работы других учащихся, чтобы</p>

		<p>Рассмотрение различных примеров творческих работ, в которых образ реки времени используется для целей инфографики.</p> <p><i>Задание:</i> создать «реку времени», вспоминая важные события своей жизни, с помощью пиктограмм; задача — показать единую историю, состоящую из отдельных, наиболее значимых событий.</p> <p><i>Материалы:</i> калька, цветные фломастеры, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p>видеть возможные варианты трактовки предлагаемого задания (показать «реку времени»).</p> <p><b>Создавать</b> практическую работу, передавая в ней графическую метафору достаточно сложного содержания.</p> <p><b>Применять</b> выразительные возможности различных графических материалов</p>
--	--	---	--

### ЧИТАЕМ И ДУМАЕМ С ПОМОЩЬЮ ИНФОГРАФИКИ (17 ч)

Постоянное увеличение объёмов получаемой современным человеком информации.

Скетчноутинг — средство для лучшего понимания, структурирования и запоминания информации.

*Скетч* — рисунок, выполненный от руки. **Скетчноутинг** — конспект с объясняющими рисунками, когда графика превращает запись текста в совершенно новую информацию. Изначальный текст абстрагируется: выделяются ключевые слова и понятия, которые дополняется иллюстрациями, схемами и комментариями, а это совершенно новая информация, несущая новый смысл. Скетчноутинг — настоящее информационное творчество. Средства скетчноутинга.

Цель всех инфографических средств — помочь активному зрительному восприятию информации.

Фотоколлаж и типографика как средства создания скетчноутинга.

Практическая творческая работа в материале (работа с графическими материалами и техниками, на компьютере)

1	Средства скетчноутинга. Стрелки	Скетчноутинг. Инфографические элементы в скетчноутинге (стрелки, скобки, эмодиконы, разные метки, условные знаки и др.) как возможность дополнительного комментария к содержанию.	<b>Понимать и уметь толковать</b> содержание термина «скетчноутинг».
---	------------------------------------	---	--



		<p>Графические элементы (стрелки, скобки, рамки и др.) — необходимые средства для создания скетчноутинга. Стрелка как знак для ориентации в пространстве, показа отдельных частей на рисунках и схемах, направлений движения и др. Рассмотрение современных указателей со стрелками, вариантов использования стрелок в пространстве, схем битв и др.</p> <p><i>Задание:</i> создать графическую композицию из стрелок, где стрелка — знак (её цвет и форма передают информацию); рисунок (скетч) как элемент скетчноутинга.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>Приобретать представления</b> о стрелке как об инфографическом знаке.</p> <p><b>Разрабатывать</b> элементы инфографики — в данном случае стрелки — для целей скетчноутинга (визуального конспекта лекций, уроков и т. п.).</p> <p><b>Отрабатывать умения и приёмы</b> работы различными графическими материалами (чёрно-белыми и цветными)</p>
2	<p>Средства скетчноутинга. Скобки и рамки</p>	<p>Скобки и рамки — необходимые средства для создания скетчноутинга. Отличие скобок от рамок. Скобки: выделение какой-либо части из последовательной записи. Рамки: выделение части информации и в то же время ограничение её. Разновидность рамок — выноски (рамки с текстом, соединённые с каким-либо объектом). Различные формы выносок для использования в инфографическом проекте. Придумывание необычных форм выносок.</p> <p><i>Задание:</i> создать композицию из графических элементов (скобок и рамок, в том числе выносок); соединить их стрелками; решить элементы в одном стиле (придумать свой стиль).</p>	<p><b>Приобретать представления</b> о различных средствах скетчноутинга, о скобках и рамках как инфографических знаках.</p> <p><b>Развивать умения и навыки</b> осмысленной организации содержания (визуальное выделение наиболее значимого; эмоциональная оценка; выражение сомнения; отслеживание</p>

		<p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p>смысловой логики; построение иерархии; установление связей между частями)</p>
3	<p>Средства скетчноутинга. Эмотиконы</p>	<p>Эмотиконы — новая группа знаков для скетчноутинга. Выражение с помощью эмотиконов отношения автора к содержанию текста. Эмотиконы — это иконические знаки, смысл которых понятен любому человеку. Эмотиконы как одна из возможностей преодоления ощущения формальности образовательного процесса.</p> <p><i>Задание:</i> составить из разных символов несколько своих эмотиконов для выражения различных эмоций (радость, смущение, сочувствие, недовольство, печаль, страх, безразличие, удивление и др.). <i>Материалы:</i> плотная белая бумага, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий), простой карандаш и ластик</p>	<p><b>Приобретать представления</b> об эмотиконах как об инфографических знаках. <b>Понимать и объяснять</b>, что эмотиконы — особое направление скетчноутинга, средства для выражения отношения к информации, определения её значения. <b>Создавать</b> практическую работу — составление своих эмотиконов — с помощью различных графических материалов и инструментов</p>
4	<p>Скетчноутинг. Инфографическая запись</p>	<p>Информационные задачи, которые решаются в скетчноутинге с помощью графических элементов — стрелок, скобок, рамок. Это задачи разделения, выделения, дополнения, уточнения, указания и др. Создание инфографической записи с помощью стрелок, скобок, рамок с добавлением цвета и эмотиконов. Рассмотрение разнообразных инфографических записей, созданных</p>	<p><b>Понимать и объяснять</b>, что такое инфографическая запись и для чего её делают; какие инфографические средства могут быть использованы при создании</p>

		<p>исследователями в разных областях культуры.</p> <p><i>Задание:</i> создать конспект текста в виде скетчноутинга (использовать графические элементы из предыдущих заданий — стрелки, скобки, рамки, эмодиконы), добавить цвет; желательно выполнить несколько вариантов работы (текст для скетчноутинга желательно взять из учебника, например из учебника по биологии или географии).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p>инфографической записи.</p> <p><b>Использовать</b> инфографические элементы для скетчноутинга как средства индивидуализации средств выражения, <b>осознавать</b>, что они позволяют найти свои индивидуальные средства для понимания, запоминания и проектирования.</p> <p><b>Выполнять</b> практическую работу — конспект текста в виде скетчноутинга</p>
5	Скетчноутинг. Чтение со скетчбуком	<p>Продолжение освоения умения создавать скетчноутинг. Некоторые оригинальные приёмы инфографической записи текста; изобретение своих приёмов во время выполнения задания.</p> <p>Рассмотрение различных примеров скетчноутинга.</p> <p>Скетч. Чтение текстов (например, уроков из учебников) со скетчбуком. Выполнение самостоятельной практической работы графическими материалами (инфографическая запись должна включать тексты, знаки, рисунки)</p>	<p><b>Понимать</b> и <b>объяснять</b>, что такое чтение со скетчбуком.</p> <p><b>Использовать</b> инфографические элементы для скетчноутинга как средства индивидуализации средств выражения, <b>осознавать</b>, что они позволяют найти индивидуальные средства для проектирования</p>
6	Фотоколлаж. Новое из готового	<p>Фотоколлаж — композиция из фрагментов разных фотографий. Время создания — начало XX в.</p>	<p><b>Понимать</b> и <b>объяснять</b> значение термина «фотоколлаж».</p>

		<p>Художники-новаторы, конструктивизм в искусстве. Рассмотрение иллюстраций-фотоколлажей, выполненных художником А. М. Родченко (1920-е гг.). Приёмы, используемые в этих коллажах (чёткий силуэт композиции, ясное выделение каждой части и др.).</p> <p><i>Задание:</i> создать фотоколлаж в стиле русского конструктивизма (неожиданность и новизна содержания, возникающие при соединении различных образов в одной композиции; подобрать и вырезать фотоматериал; сложить из этих заготовок интересный силуэт; в качестве фона может быть чёрная или серая бумага).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, ножницы, клей-карандаш, цветные фломастеры, чёрная бумага, простой карандаш и ластик</p>	<p><b>Получать представление</b> о приёмах, которые использовали известные художники-конструктивисты, при создании фотоколлажей.</p> <p><b>Создавать</b> творческую работу — фотоколлаж в стиле русского конструктивизма, используя различные графические материалы и техники</p>
7	Фотоколлаж. Культура монтажа	<p>Фотоколлаж — это соединение изображений одновременно и на одной плоскости, а монтаж — это склейка кусков кинолент, снятых с разных ракурсов в разных местах и в разное время в целый фильм. Киноплакаты, созданные в технике фотоколлажа. Плакаты к фильмам, авторами которых являются А. М. Родченко, В. А. и Г. А. Стенберги, — настоящие произведения графического искусства.</p> <p><i>Задание:</i> создать фотоколлаж на тему «Симфония большого города», посвящённый архитектуре начала XX в. (найти нужные фотографии: изображения архитектурных памятников, фотографии</p>	<p><b>Понимать и объяснять</b> понятие «культура коллажа».</p> <p><b>Воспринимать и сравнивать</b> замечательные плакаты, созданные к кинофильмам (1920-е гг.), <b>уметь находить и анализировать</b> оригинальные приёмы монтажа, которые использованы в этих плакатах.</p> <p><b>Учиться создавать</b> собственные</p>

		<p>архитекторов, примет того времени; все найденные материалы зарисовать в скетчбук или на лист бумаги и т. д.).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, ножницы, клей-карандаш, калька, компьютер, простой карандаш и ластик</p>	<p>фотоколлажи в процессе практической творческой работы</p>
8	Фотоколлаж в графике	<p>Особенность фотоколлажа для целей инфографики: изображение должно работать как знак; первостепенное значение имеет графический силуэт всей композиции.</p> <p>Художники-конструктивисты и их задача достичь выразительности в фотоколлаже. Фотоколлажи венгерского художника Л. Мохой-Надя (1920-е гг.). Приём Мохой-Надя: соединение в фотоколлаже силуэтов человеческих фигур с простыми геометрическими формами.</p> <p><i>Задание:</i> создать фотоколлаж с использованием графики (в эскизе решить, какого размера должны быть части коллажа, затем дорисовать всё, ярче обвести контур, готовые зарисовки вырезать и сложить из них композицию на листе бумаги формата А3; можно использовать компьютер).</p> <p><i>Материалы:</i> калька, простой карандаш и ластик, ножницы, клей-карандаш, компьютер</p>	<p><b>Расширять</b> свои представления о средствах художественной выразительности в графике.</p> <p><b>Осваивать</b> технику визуальной интеграции фотоматериалов в единый графический образ; <b>создавать</b> выразительные образы в процессе творческой работы — выполнения «рисованного» фотоколлажа.</p> <p><b>Смотреть и анализировать</b> учебные работы других детей с целью возможных вариантов выполнения практического задания по теме</p>
9	Типографика. Шрифт	<p>Типографика — это искусство оформления печатного текста.</p> <p>Шрифт. Разнообразие современных шрифтов, их особенности.</p>	<p><b>Понимать</b> и <b>объяснять</b> значение термина «типографика».</p>

		<p>Графический образ букв, единый графический стиль печатного текста. Силуэт буквы и пропорция её частей. Проектирование букв как архитектурных деталей.</p> <p><i>Задание:</i> рассмотреть шрифт, созданный художником С. В. Чехониным (1920-е гг.); начертить с помощью циркуля и линейки любые буквы алфавита в стиле алфавита этого художника; силуэт букв можно закрасить маркером или цветными карандашами.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, цветные фломастеры, циркуль, маркеры чёрные (толстый и тонкий), гелевые ручки</p>	<p><b>Исследовать</b> инфографические возможности шрифта, <b>характеризовать</b> букву как пиктограмму, графический объект со своими выразительными возможностями. <b>Создавать</b> буквы с помощью чертёжных инструментов, продолжать <b>осваивать</b> возможности работы различными графическими материалами и инструментами</p>
10	Типографика. Игра с буквами	<p>Типографический набор — способ конструирования графического листа.</p> <p>Большое влияние, которое необычные опыты художников-футуристов с печатным текстом оказали на развитие инфографики и графического дизайна.</p> <p>«Неправильный» набор текста (набор буквами из разных шрифтов). Игра с буквами и словами как со строительными кубиками.</p> <p>Восприятие букв и слов как графических знаков, превращение текста в изобразительную композицию.</p> <p><i>Задание:</i> познакомиться со способом набора текста с духе футуризма; сделать набор строчки из знакомого стихотворения.</p>	<p><b>Иметь представление</b> об опыте художников-футуристов, игре со шрифтовым набором, которая даёт усиление визуальной информационной активности текста. <b>Воспринимать и анализировать</b> различные графические композиции, выполненные художниками-футуристами (например, И. Г. Терентьевым,</p>

		<p><i>Материалы:</i> простой карандаш и ластик, цветная бумага, ножницы, клей-карандаш</p>	<p>В. В. Каменским и другими).  <b>Закреплять приёмы</b> создания графических композиций с буквами</p>
11	<p>Типографика.          Конструирование</p>	<p>Конструирование графических произведений российскими художниками, создававшими свои произведения в стилях футуризма и конструктивизма.          Типографика конструктивистов.          Графические работы художника Эля Лисицкого к стихотворениям В. В. Маяковского (рассмотрение и анализ особенностей композиций, неожиданность графической конструкции). Превращение текста в изобразительную информацию, а читателя в зрителя.          Что такое ИЗОТИП (создатели австрийский учёный О. Нейрат и немецкий художник Г. Арнтц).</p> <p><i>Задание:</i> создать свою графическую композицию из букв разного размера, цвета (соединить текст с несколькими простыми геометрическими формами; буквы и формы можно повторять); для выполнения задания выбрать короткое слово: сталь, шар, гладь и др.  <i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, гелевые ручки, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий), линейка, треугольник</p>	<p><b>Осваивать</b> некоторые приёмы конструирования из букв, которыми пользовались футуристы и конструктивисты, в процессе восприятия их графических композиций.  <b>Создавать</b> графическую конструкцию из букв;  <b>конструировать</b> с помощью предварительной схемы</p>
12	<p>Графический конструктор</p>	<p>Превращение простых геометрических фигур в графический конструктор. Наличие общих черт у</p>	<p><b>Приобретать представления</b> о том, что в основе</p>

		<p>всех образов, собранных с помощью такого конструктора.</p> <p>Конструкторы для создания букв и пиктограмм из геометрических форм. «Пазлы Рихтера» (деление формы на 7—11 частей; возможность собрать разные формы из одних и тех же деталей).</p> <p><i>Задание:</i> перерисовать «Пазл Рихтера» на кальку; перенести рисунок с кальки на плотную белую бумагу, разрезать размеченную форму на части; переложить получившиеся кусочки на чёрную бумагу, а затем сложить пиктограмму, букву, цифру.</p> <p><i>Материалы:</i> чёрная бумага, плотная белая бумага, гелевые ручки, ножницы, клей-карандаш, простой карандаш и ластик, калька</p>	<p>всех видимых образов лежат простые геометрические формы.</p> <p><b>Создавать</b> пиктограммы с помощью игрового конструктора — <b>конструировать</b> пиктограммы из геометрических форм.</p> <p><b>Приобретать опыт</b> создания практической работы из ограниченного количества исходных форм</p>
13	Графический конструктор. Зин. Коллаж	<p>Продолжение работы с графическими конструкторами.</p> <p>Самодельный журнал — зин (от английского слова magazine — журнал). Связь самодельных журналов и такого жанра современного искусства, как «книга художника».</p> <p>Восприятие и анализ различных самодельных журналов.</p> <p><i>Задание:</i> сделать свой самодельный журнал — зин (два этапа работы; первый этап — сделать основу для своего зина).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, гелевые ручки, клей-карандаш, простой карандаш и ластик, ножницы, циркуль, линейка и треугольник, маркеры чёрные (толстый и тонкий), цветная бумага</p>	<p><b>Овладевать опытом</b> создания самодельного журнала с использованием языка инфографики.</p> <p><b>Конструировать</b> графическую основу журнала в технике коллажа.</p> <p><b>Воспринимать, сравнивать и анализировать</b> различные малотиражные графические журналы, выполненные современными художниками</p>



14	Графический конструктор. Зин. Сборка	<p>Раскрытие темы зина с помощью геометрических форм и фотоколлажа. Создание знаков для зина с помощью «Пазлов Рихтера».</p> <p>Развитие воображения, поиск новых форм, достижение графического единства знаков при условии ограниченного числа исходных элементов.</p> <p><i>Задание:</i> сделать свой самодельный журнал — зин (второй этап — сделать пять тематических пиктограмм, придумать обложку зина, собрать весь зин, который теперь можно тиражировать).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, гелевые ручки, ножницы, клей-карандаш, простой карандаш и ластик, линейка и треугольник, маркеры чёрные (толстый и тонкий), цветная бумага, калька, чёрная бумага</p>	<p><b>Придумывать и создавать</b> пиктограммы с помощью игрового конструктора.</p> <p><b>Приобретать навыки</b> создания различных пиктограмм для самодельного журнала с помощью «Пазлов Рихтера».</p> <p><b>Овладевать опытом</b> сборки основы и пиктограмм в целом произведение, т. е. навыками завершения проекта в соответствии с поставленной общей задачей</p>
15	Сеттинг. Проект. Старая сказка	<p>Сеттинг — образ места действия в графике настольных и компьютерных игр, а также в комиксах.</p> <p>Рассмотрение различных примеров сеттинга (для анализа и умения видеть варианты решения сеттинга в различных играх).</p> <p><i>Задание:</i> разработать сеттинг для народной сказки «Колобок» (попробовать рассказать эту сказку по-новому, используя возможности инфографики): подумать, где будут происходить события «Колобка», показать, как выглядят эти места; сделать в скетчбуке наброски мест и персонажей сказки для работы на следующем занятии.</p>	<p><b>Анализировать</b> понятие «сеттинг», <b>узнавать</b>, какими средствами может передаваться место действия в играх и комиксах.</p> <p><b>Создавать</b> инфографический проект в форме комикса; <b>разрабатывать</b> сеттинг истории.</p> <p><b>Создавать</b> сеттинг для сказки, стараясь воплотить в практической работе новый взгляд на старинную сказку</p>

		<p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, гелевые ручки, простой карандаш и ластик</p>	
16	Сеттинг. Проект. Место действия	<p>Образ места в инфографике — это <b>иконический знак</b>, который можно узнать сразу. Простой и понятный силуэт пиктограмм этих знаков. Составление силуэта из нескольких отдельных частей (можно не включать их в общий контур). Восприятие и сравнение японских пейзажей и изображений пейзажей, созданных в качестве сеттинга.</p> <p><i>Задание:</i> создать графический образ мест, где происходят события сказки о Колобке (например три-четыре пиктограммы для обозначения мест, где действуют персонажи; не показывать все места и всех персонажей сказки, главное — работа над сеттингом, графическим выражением образа места).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, ножницы, клей-карандаш, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий), гелевые ручки</p>	<p><b>Развивать представления</b> о том, что такое сеттинг и какие виды творческой работы он включает.</p> <p><b>Воспринимать, сравнивать и видеть</b> особенности японского пейзажа и изображения, выполненного в качестве сеттинга.</p> <p><b>Создавать</b> графический образ места, используя для этого пиктограммы, развивать умения работать различными графическими материалами и инструментами</p>
17	Сеттинг. Проект. Персонаж	<p>Превращение персонажей в иконические знаки, которые позволяют узнавать персонажей в разных положениях (пиктограммы этих знаков состоят из нескольких деталей, по которым мы их узнаём).</p> <p><i>Задание:</i> представить и нарисовать, как выглядят все персонажи сказки, изобразить персонажей так, чтобы было понятно, что они из одной истории; готовых персонажей</p>	<p><b>Создавать</b> инфографический проект в форме комикса;</p> <p><b>разрабатывать</b> сеттинг истории, <b>осуществлять</b> сборку всего комикса.</p> <p><b>Осознавать</b> данную учебную тему как тему, завершающую проект по сеттингу,</p>

		<p>вырезать и поместить на лист, где уже находятся пиктограммы мест этой сказки; инфографическими средствами показать путь Колобка, чтобы связать всё в единую историю.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, ножницы, клей-карандаш, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий), гелевые ручки</p>	<p>как заключительный этап проекта</p>
--	--	--	--

### *Рекомендуемая литература*

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. — М.: Просвещение, 2019. — (Стандарты второго поколения).

**Бауер В.** Энциклопедия символов / В. Бауер, И. Дюмотц, С. Головин; пер. с нем. Г. И. Гаева. — М., 1995.

**Выготский Л. С.** Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. — М., 1991.

**Ершова А. П.** Режиссура урока, общения и поведения учителя: пособие для учителя / А. П. Ершова, В. М. Букатов. — М., 1998.

**Жан Ж.** История письменности и книгопечатания / Ж. Жан; пер. с фр. Ю. В. Крижевской. — М., 2005.

**Иттен И.** Искусство цвета / И. Иттен. — М., 2001.

**Итон Т.** Вселенная. Происхождение жизни и всего на свете в инфографике / Т. Итон. — СПб., 2016.

Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. От действия к мысли / под ред. А. Г. Асмолова. — М., 2011. — (Стандарты второго поколения).

**Крам Р.** Инфографика. Визуальное представление данных / Р. Крам. — М., 2015.

**Кричевский В.** 1933—37: проблески «формализма» в оформлении советской книги / В. Кричевский. — М., 2017.

**Лаптев В. В.** Русская инфографика / В. В. Лаптев. — М., 2018.

**Маккэндлесс Д.** Инфографика. Самые интересные данные в графическом представлении / Д. Маккэндлесс. — М., 2013.

Пластические искусства. Краткий терминологический словарь / под общей ред. А. М. Кантора. — М., 1995.

Популярная художественная энциклопедия. Архитектура. Живопись. Скульптура. Графика. Декоративное искусство. В 2 т. — М., 1986.

Прорыв. Русское театрално-декорационное искусство 1870—1930. — Каталог выставки. Москва, 2015.

**Ракитин В.** Илья Чашник. Художник нового времени. Суетин / В. Ракитин. — М., 2000.

**Ракитин В.** Николай Михайлович Суетин / В. Ракитин. — М., 1998.

**Тоузленд М.** Инфографика. Мир, каким вы никогда не видели его прежде / М. Тоузленд, С. Тоузленд. — М., 2013.

**Фоли Д.** Энциклопедия знаков и символов / Д. Фоли. — М., 1996.

Формирование универсальных учебных действий в основной школе. От действия к мысли. Система заданий: пособие для учителя / под ред. А. Г. Асмолова. — М., 2011. — (Стандарты второго поколения).

*Хитрук Ф. С.* Профессия — аниматор / Ф. С. Хитрук. — М., 2007. — Т. 1.

Энциклопедический словарь юного художника / сост. Н. И. Платонова, В. Д. Синюков. — М., 1983.

<b>Содержание</b>	
Инфографика как требование времени .....	3
«Искусство. Основы инфографики» — новый учебный курс .....	5
Место и роль курса «Искусство. Основы инфографики» в системе общего образования .....	6
Особенности содержания курса .....	8
Типы практических заданий и виды деятельности на занятиях по курсу ...	11
Структура учебника .....	15
Критерии оценки практических учебных заданий, проектов .....	16
Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса .....	19
Содержание курса .....	21
Тематическое планирование .....	22
<i>Рекомендуемая литература</i> .....	44

Учебное издание

**Селиванов** Николай Львович  
**Селиванова** Татьяна Владимировна

## **ИСКУССТВО**

Методическое пособие для учителя  
к учебнику Н. Л. Селиванова, Т. В. Селивановой  
«Искусство. Основы инфографики.  
5—7 классы»

Редакция изобразительного искусства, музыки, МХК, ОРКСЭ  
Заведующий редакцией *Е. А. Кочерова*  
Ответственный за выпуск *Е. А. Комарова*  
Редактор *Е. А. Комарова*  
Художественный редактор *Ю. Н. Кобосова*  
Компьютерная вёрстка *И. А. Урецкого*  
Корректор *Н. А. Ерохина*

Налоговая льгота — Общероссийский классификатор продукции ОК 005-93—953000.  
Изд. лиц. Серия ИД № 05824 от 12.09.01. Подписано в печать 25.03.20. Формат 70 × 90<sup>1/16</sup>.  
Бумага офсетная. Шрифт Times New Roman. Печать цифровая.  
Тираж 10 экз. Заказ №

Акционерное общество «Издательство «Просвещение».  
Российская Федерация, 127473, г. Москва, ул. Краснопролетарская, д. 16,  
стр. 3, этаж 4, помещение I.

Предложения по оформлению и содержанию учебников —  
электронная почта «Горячей линии» — [fru@prosv.ru](mailto:fru@prosv.ru).

Отпечатано в России.

Отпечатано по заказу АО «ПолиграфТрейд»  
в типографии «OneBook.ru» ООО «Сам Полиграфист».  
109316, Москва, Волгоградский проспект, д. 42, корп. 5,  
«Технополис Москва».

Тел.: +7(495) 545-37-10. E-mail: [info@onebook.ru](mailto:info@onebook.ru)

Сайт: [www.onebook.ru](http://www.onebook.ru)

