

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и спорта Республики Карелия**  
**УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ**  
**ПЕТРОЗАВОДСКОГО ГОРОДСКОГО ОКРУГА**  
**МОУ "Лицей №1"**

УТВЕРЖДЕНО

Приказ № \_\_\_\_ от \_\_\_\_\_

Директор МОУ "Лицей №1"

---

Гуденко А.В.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

учебного предмета

«Дизайн»

для 5-8 классов основного общего образования  
(художественно-технологический профиль)

Составитель:

Матвиенко О.Ю.,

Демидова К.А.

Петрозаводск  
2025

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Профильное художественно-технологическое обучение предполагает углубленное изучение предметов эстетического цикла. Среди предметов художественно-эстетического сферы важное место занимает дизайн. Современный уровень развития производства, техники немыслим без художественного проектирования, обеспечивающего не только высокую технологичность, прочность конструкции, но и эстетический вид изделия или предмета.

Данная программа является пропедевтическим курсом, предваряющим систематическое изучение предмета. При её разработке использовалась программа доктора педагогических наук В.С.Кузина, кандидатов педагогических наук А.С.Близнюк, В.В.Сидоренко «Основы дизайна» для школ (классов) с углубленным изучением предметов художественно-эстетического цикла.

### **ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ДИЗАЙН»**

Художественное проектирование любой вещи требует умений рисовать, чертить, моделировать из бумаги, картона, лепить из глины и пластилина. Точно так же необходимо знание теоретических основ рисунка, цветоведения, композиции, декоративно-прикладного искусства, черчения, лепки, моделирования. Данная программа включает комплекс этих вопросов.

### **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ДИЗАЙН»**

Цель элективного курса - привитие навыков художественного проектирования, выработка комплексного, системного подхода к нему, а так же знакомство учащихся с основными направлениями деятельности дизайнера.

#### **Задачами учебного предмета «Дизайн» являются:**

- Освоение дизайн как явление культуры, выделять исторические этапы его развития, характеризовать основные виды дизайна в современном обществе;
- формирование у обучающихся о основных видах дизайна, раскрывать взаимосвязь с развитием технического процесса, эргономики;
- Развитие работы по сбору и анализов образцов;
- Развитие работы самостоятельно этапы художественного проектирования, умение формулировать цели и задачи проекта, рационально планировать свои действия при подготовке проекта;
- Развитие навыка использования средств художественной выразительности и графических материалов для выполнения и представления проекта;
- Приобретение опыта представления и защиты своего проекта;
- Формирование навыка оценивать уровень выполнения работ с точки зрения художественных и эргономических критериев;
- Развитие навыка составлять плоскостные и объемные композиции в соответствии с ее законами;

- формирование навыка рационально пользоваться инструментами и материалами, выполнять правила техники безопасности;

## **МЕСТО ПРЕДМЕТА «ДИЗАЙН» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Согласно учебному плану 5-8 художественно-технологических классов в вариативной части 1 час на предмет «Дизайн» (35 часов в учебный год).

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ДИЗАЙН»**

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Личностные результаты освоения рабочей программы основного общего образования по дизайну достигаются в единстве учебной и воспитательной деятельности.

В центре программы в соответствии с ФГОС общего образования находится личностное развитие обучающихся.

В курсе используются эвристические исследовательские методы обучения: анализ информации, постановка задачи, проведение исследований существующих объектов дизайна, разработка новых предложений. Эти методы в наибольшей степени должны обеспечить развитие познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей, в самостоятельности в приобретении знаний при выполнении творческой проектной деятельности. Роль учителя в обучении меняется: он выступает как организатор, консультант, эксперт самого процесса деятельности учащихся и её результатов. На занятиях художественным конструированием используются предметные умения, полученные школьниками на уроках математики, физики, технологии, изобразительно искусства.

Проектная работа предмета «Дизайн» реализуется через участие в различных детских творческих конкурсах разного уровня: муниципального, республиканского, федерального, международного.

- 1. Патриотическое воспитание** уважительное отношение к истории культуры своего Отечества, выраженной в архитектуре, изобразительном искусстве, в национальных образах предметно-материальной и пространственной среды, в понимании красоты человека. характеризовать исторические вехи развития мирового дизайна, творчество известных мировых дизайнеров; характеризовать особенности развития дизайн в России, в Карелии; определять взаимосвязь между этапом развития общества, ходом истории и дизайном.
- 2. Гражданское воспитание** активное участие творческих проектах, нацеленных на выполнение социальных задач; ведение диалога с другими людьми и достижение в нём взаимопонимания в ходе работы в группах, при выполнении коллективных творческих проектов;
- 3. Духовно-нравственное воспитание** осознанное, уважительное и доброжелательное отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; выражение через творческие работы общепринятых моральных и

нравственных ценностей, ответственное отношение к своему здоровью и состоянию окружающего мира.

4. **Эстетическое воспитание** выражение и отстаивание своего индивидуальное художественное видение мира,
5. **Ценности познавательной деятельности.** Реализация программы основана на проектной деятельности учащихся. Это совместная учебно-познавательная, творческая или игровая деятельность, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата. Непременным условием проектной деятельности является наличие заранее выработанных представлений о конечном продукте деятельности, соблюдение последовательности этапов проектирования (выработка концепции, определение целей и задач проекта, доступных и оптимальных ресурсов деятельности, создание плана, программ и организация деятельности по реализации проекта), комплексная реализация проекта, включая его осмысление и рефлексию результатов деятельности.  
Спецификой учебной проектно-исследовательской деятельности является ее направленность на развитие личности и на получение объективно нового исследовательского результата. Цель учебно-исследовательской деятельности - приобретение учащимися познавательно-исследовательской компетентности, проявляющейся в овладении универсальными способами освоения действительности, в развитии способности к исследовательскому мышлению, в активизации личностной позиции учащегося в образовательном процессе.
6. **Экологическое воспитание:** ориентироваться в экологических свойствах современных материалов, применяемых в дизайне; подбирать материал, исходя из целей и назначения продукта в проектной деятельности.
7. **Трудовое воспитание** ориентация в мире профессий в выбранной области художественно-технологического образования; уважительное отношение к своему и чужому труду; ответственный подход к учению, саморазвитие и самообразование;
8. **Воспитывающая предметно-эстетическая среда** в процессе художественно-эстетического воспитания обучающихся привлекают к организации пространства лица. Учащиеся создают оформления для праздников, кабинетов, проводят выставки.

## **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Метапредметные результаты освоения курса «Дизайн» отражают следующие умения:

1. **Овладение универсальными познавательными навыками**

### **Формирование пространственных представлений и сенсорных способностей:**

- соотносить свои действия с планируемыми результатами (этапами проектной деятельности, осуществлять контроль каждого этапа проекта в процессе достижения результата;
- оценивать качество выполненного творческого проекта, работы;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- анализировать существующие продукты дизайна, находить новые пути решения и выполнения учебной задачи;
- создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы, чертежи, графические рисунки для выполнения учебных проектных работ;
- выполнять как индивидуальные творческие задания, так и групповые, сотрудничать с одноклассниками, учителем;
- работать во всемирной сети интернет, анализировать разработки в области дизайна, подбирать соответствующий проекту цифровой материал аналогов как разноязычных сайтов, использовать программы компьютерной графики для обработки изображений и представления графического материала;
- владеть методами учебно-исследовательской и проектной деятельности, решения творческих задач, моделирования, конструирования и эстетического оформления изделий, обеспечения сохранности продуктов труда;
- владеть средствами и формами графического отображения объектов, правилами выполнения графической документации;
- устанавливать взаимосвязь знаний по разным учебным предметам для решения прикладных проектных задач;
- работать с различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах дизайна, в том числе базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, компьютерная графика); применять технологии представления, преобразования и использования информации, оценивать возможности и области применения средств и инструментов ИКТ в различных областях дизайна;
- иметь представление о мире профессий, связанных с изучаемым курсом, их востребованности на рынке труда.

### **2. Овладение универсальными коммуникативными действиями**

Понимать искусство, как особый способ общения между людьми, поколениями, народами.

- уметь наблюдать, сопереживать, ассоциативно мыслить;
- мыслить в визуальном пространстве;

- контактировать с заказчиком творческого проекта (службами школы, органами ученического самоуправления, классными коллективами);
- представлять своей проект и защищать его перед аудиторией, уметь конструктивно изложить свою идею, аргументировано отвечать на задаваемые вопросы;

### 3. **Овладение универсальными регулятивными действиями**

Самоорганизация:

- самостоятельно определять цели своих проектных творческих работ, ставить и формулировать для задачи, необходимые для реализации целей проекта;
- самостоятельно планировать пути выполнения проектной работы, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения поставленных задач;
- создавать художественный образ в дизайне;

### **Виды деятельности учащихся, направленные на достижение результата**

#### **Воспитывающий и развивающий потенциал учебного предмета**

- уважительное отношение к истории культуры своего Отечества, выраженной в архитектуре, изобразительном искусстве, в национальных образах предметно-материальной и пространственной среды, в понимании красоты человека;
- ответственный подход к учению,
- саморазвитие и самообразование;
- ориентация в мире профессий в выбранной области художественно-технологического образования
- уважительное отношение к своему и чужому труду;
- активное участие творческих проектах, нацеленных на выполнение социальных задач;
- осознанное, уважительное и доброжелательное отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира;
- ведение диалога с другими людьми и достижение в нём взаимопонимания в ходе работы в группах, при выполнении коллективных творческих проектов;
- выражение и отстаивание своего индивидуальное художественное видение мира,
- выражение через творческие работы общепринятых моральных и нравственных ценностей, ответственное отношение к своему здоровью и состоянию окружающего мира.

#### **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Предметные результаты, формируемые в ходе изучения предмета «Дизайн», сгруппированы по учебным модулям должны отражать сформированность умений.

### **Конструирование и макетирование:**

- уметь наблюдать, сравнивать, сопоставлять, анализировать предметы различной формы.
- Выделять и понимать многообразия сложных форм в окружающем пространстве и объектах дизайна
- уметь составлять чертежи разверток геометрических тел (куб, параллелепипед, пирамида)
- овладевать макетированием геометрических тел.
- иметь представление о аналогах разработок в дизайне, условность художественного образа;
- уметь создавать эскизы, чертежи и макет упаковки

### **Графический дизайн**

- уметь воспринимать произведения графического дизайна
- создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости
- распознавать образцы композиций со шрифтами в разных видах дизайна;
- наблюдать, сравнивать, сопоставлять, анализировать различные композиции и приемы использования букв в них;

### **Композиция в дизайне**

- овладевать теоретическими сведениями о композиции
- Анализировать существующие композиции (на примере)
- Создавать элементарные композиции на плоскости (глубинная, фронтальная, плоскостная, объемная, симметрия/асимметрия, статика/динамика, открытая/закрытая)

### **Проектная деятельность**

- иметь представление о смыслах знаков и символов декоративно-прикладного искусства и дизайна
- Моделировать с помощью трансформации природных объектов, превращение их в знак.
- Сопоставлять физические характеристики объекта и средств художественной выразительности.
- уметь использовать декоративные элементы и стилизации при создании символических образов.
- иметь представление о теоретических основах цветоведения, цветовой гармонии.
- Анализировать цветовых решений произведений графического дизайна.
- овладевать практическими знаниями основ цветоведения.
- уметь использовать различных средств живописи.
- Овладевать приемами цветовой гармонии

### **Художественное проектирование**

- уметь определять основные этапы в проектной деятельности дизайнера
- Анализировать предложенные объекты, определение средств выразительности, которые использует дизайнер
- уметь выполнять упражнений по созданию визуального облика проекта

### **Проектная деятельность**

- Уметь презентовать народные промыслы перед одноклассниками

- создавать в керамической мастерской народной игрушки на основе изученных образцов Создание композиций современного костюма
- уметь использование теоретических знаний о средствах композиции, применение на практике основ цветоведения, понимание соотношения целостности и гармонии
- уметь выбирать и использовать графические средства для создания выразительного проекта
- уметь применять теоретические знания о средствах композиции, применение на практике основ цветоведения, понимание соотношения целостности и гармонии.
- уметь создавать шрифтовые композиции с использованием преобразования образов в символ и знак.
- Анализировать и синтезировать материала, разрабатывать этикетки к еде - планирование способов взаимодействия
- выражение своих мыслей
- самостоятельно создавать алгоритм деятельности
- Анализировать настоящего меню, поиск примеров.
- Создавать меню для лица
- разрабатывать несколько иллюстраций к разным произведениям
- выявлять взаимосвязь иллюстрации и текста
- иметь представление о видах плакатов
- Создавать свои плакаты (социальный, учебный, постер)
- овладевать практические навыки по созданию книги

Элективный курс «Дизайн» предполагает преимущественно практическую работу. В учебном году учащиеся должны выполнить следующие творческие работы:

5 класс	6 класс	7 класс	8 класс
<p>1. Геометрические тела: куб, параллелепипед, конус, цилиндр (индивидуальная работа).</p> <p>2. Конструирование (с предварительным выполнением эскизов)</p>	<p>1. Основы композиции. Выполнение упражнений на закрепление знаний о правилах композиции.</p> <p>2. Композиционные упражнения на</p>	<p>1. Конструирование мебели для игровой комнаты детского сада (индивидуальная и коллективная работы)</p> <p>2. Комикс: Разработка и создание комикса.</p> <p>3. Выполнение эскизов и дальнейшая</p>	<p>1. Выполнение эскизов и разработка школьного меню.</p> <p>2. Выполнение эскизов и разработка афиши.</p> <p>3. Выполнение эскизов и разработка дизайна визитки.</p> <p>4. Основы фирменного</p>

<p>игрушек «Животный мир», состоящих из геометрических форм (индивидуальная работа).</p> <p>3. Конструирование шара в технике папье-маше.</p> <p>4. Шрифтовые композиции (коллективная работа): образный алфавит.</p> <p>5. Основы иллюстрации (индивидуальная работа по созданию обложки книги).</p>	<p>абстракцию.</p> <p>3. Стилизация в дизайне. Разработка мультипликационного персонажа.</p> <p>4. Композиционные упражнения на гармоничное сочетание цветов, подбор цвета по колориту (индивидуальная работа).</p>	<p>лепка из глины народных игрушек по типу национальной русской игрушки (Индивидуальная работа)</p>	<p>стиля. Выполнение эскизов и разработка элементов фирменного стиля компания: логотип, реклама и упаковка продукта.</p> <p>5. Орнамент: Создание авторского орнамента.</p>
---	---	---	---

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

Занятия по программе предполагают рассмотрение теоретических вопросов и выполнение практических работ: эскизов, моделей, мини-проектов и т.п. Курс включает в себя как беседы, так и практические работы. Беседы предшествуют практике, а некоторые проводятся в процессе практических работ - основной формой обучения школьника является проектная деятельность – совместная учебно-познавательная, творческая деятельность, имеющая общую цель, согласованные методы, способы деятельности, направленная на достижение общего результата. Отличительной особенностью программы является то, что все проекты начинаются с выполнения эскизов, зарисовок лучших образца, составления вариантов композиций. Практические работы выполняются на бумаге, картоне карандашом, акварельными и гуашевыми красками. При необходимости используются чертежные инструменты, клей, ножницы, глина, пластилин, обрезки досок и другие природные материалы. Отдельные работы выполняются в виде аппликаций и коллажей.

В 5 классе происходит знакомство с понятием «дизайн» и его особенностями как сферой конструкторской деятельности. Рассматриваются общие вопросы формообразования, вводится понятие «графический дизайн».

В 6 классе продолжается углубление полученных УУД. Понятие композиции, ее видов и категорий является определяющим лейтмотивом учебного года.

В 7 классе основное учебное время отводится на проектную деятельность, в ходе которой ребенок изучает все этапы художественного проектирования.

В 8 классе продолжается углубление полученных УУД. Понятия графический дизайн, фирменный стиль.

В программу курса включен регионально-национальный компонент. Более подробно его реализация раскрыта в содержании учебного предмета.

Содержание программы 5 класс

*Вводный урок «Дизайн – что это такое?» (1 час)*

Происхождение термина "дизайн". Пластические искусства (графика, живопись, скульптура, архитектура, декоративно-прикладное искусство). Место дизайна в системе пластических искусств, его взаимосвязь с другими видами искусства. Бурное развитие промышленного производства в XIX веке. Конец XX века - определение цивилизации как эпохи проектной культуры, в которой дизайн является основным методом создания всей материальной, социальной и духовной среды. Многообразие сфер применения дизайна.

## **Раздел 1. Конструирование и макетирование.**

*Тема 1: Общие понятия и представления о форме (1 час)*

Ознакомление с формой в дизайне. Изучение приемов стилизации в кубическую форму.

*Тема 2: Проектная деятельность. Конструирование и макетирование (6 часов)*

Дизайн как процесс художественно-технического проектирования с учетом комплекса взаимосвязанных качеств (красоты, целесообразности, функциональности, удобства, безопасности и т.д.). Понятие о проекте. Общее представление об этапах проектирования. Различные виды представления проектов (эскизы, чертежи, технические рисунки, макеты, модели и т.д.). Конструирование (с предварительным выполнением эскизов) игрушек, состоящих из геометрических форм; макета упаковки.

*Тема 3: Теоретическое занятие по технике папье-маше (1 час)*

Общее представление об технике папье-маше. Различные виды представления проектов (эскизы, макеты, модели и т.д.).

Тема 4: Проектная деятельность. Воздушный шар в технике папье-маше (6 часов)

Дизайн как процесс художественно-технического проектирования с учетом комплекса взаимосвязанных качеств (красоты, целесообразности, функциональности, удобства, безопасности и т.д.). Понятие о проекте. Конструирование (с предварительным выполнением эскизов) игрушек, выполненных из воздушного шара, с оформлением в готовый проект.

Тема 5: Выставка-просмотр (1 час)

Контрольная выставка просмотр полугодовых работ.

**Раздел 2. Графический дизайн.**

Тема 1. Виды дизайна. Графический дизайн (1 час).

Направления дизайна: промышленный (индустриальный) дизайн, графический дизайн (график-дизайн), компьютерная графика, арт-дизайн, фитодизайн, дизайн интерьера, дизайн одежды, обуви, визаж и т.д. Два подхода к понятию "Графический дизайн". 1) Графический дизайн (график-дизайн) как область дизайна, занимающаяся проектированием печатной продукции (книги, плакаты, афиши, визитки, товарные знаки, рекламные листы). 2) Графический дизайн как способ создания на плоскости проекта какого-либо изделия (эскизы, чертежи, технические рисунки и т.д.).

Тема 2. Композиция в графическом дизайне (1 час).

Понятие о композиции в дизайне. Ознакомление с основными средствами композиции.

Тема 3: Шрифт как элемент композиции (9 часов).

Понятие о шрифтах. Многообразие типов шрифтов. Шрифт как необходимый элемент и выразительное средство художественного проекта. Декоративный шрифт. Выполнение шрифтовых композиций: образный алфавит, название учебного предмета, разработка эмблемы.

Тема 4: Основы иллюстрирования книги (6 часов).

Понятие о иллюстрации. Многообразие типов иллюстрации. Иллюстрация как необходимый элемент и выразительное средство художественного проекта. Иллюстрирование книги. Выполнение иллюстраций к книге, прочитанной в рамках урока литература.

Тема 5: Выставка-просмотр (1 час)

Контрольная выставка просмотр полугодовых работ.

## Содержание программы 6 класс

### *Вводный урок «Зачем нужна композиция в рисунке» (1 час)*

Знакомство с понятием «Композиция». Правила выполнения композиционных работ. Критерии оценивания.

## **Раздел 1. Композиция в дизайне (14 часов)**

### *Тема 1: Виды композиции (13 часов)*

Композиция в дизайне. Основные средства композиции. Виды композиции – фронтальная, объемная, глубинно-пространственная (начальные сведения). Основные категории композиции – органичность и целостность формы, пропорциональность и ритм, масштабность, симметрия и асимметрия формы, пластичность, цвет и цветовые сочетания (начальные сведения). Выполнение практических работ по каждой категории композиции.

### *Тема 2: Выставка-просмотр (1 час)*

Контрольная выставка просмотр полугодовых работ.

## **Раздел 2. Графический дизайн (7 часов)**

### *Тема 1: Графический дизайн. Стилизация в дизайне. Свойство через объект (1 час)*

Изучение понятия «Стилизация». Ознакомление с примерами стилизации. Основные правила стилизации объектов.

### *Тема 2: Создание мультипликационного персонажа (4 часа)*

Создание эскизов и разработка внешнего вида персонажа по 2 темам: Животное и человек. Закрепление знаний по теме стилизация объектов.

### *Тема 3: Плакатная графика (2 часа)*

Создание эскизов и разработка плаката с применением моделей разработанных персонажей. Закрепление знаний по теме стилизация объектов.

## **Раздел 2. Цвет в дизайне (12 часов)**

### *Тема 1: Цвет в дизайне (1 час)*

Изучение понятия «Цветоведение». Ознакомление с цветовым кругом. Основные правила использования цвета в изобразительном искусстве.

*Тема 2: Аналоговая цветовая схема (3 часа)*

Изучение аналоговой цветовой схемы. Ознакомление с примерами цветовых сочетаний. Выполнение серии работ по теме.

*Тема 3: Монохром (3 часа)*

Изучение монохромной цветовой схемы. Ознакомление с примерами цветовых сочетаний. Выполнение серии работ по теме.

*Тема 4: Комплементарная цветовая схема (3 часа)*

Изучение комплементарной цветовой схемы. Ознакомление с примерами цветовых сочетаний. Выполнение серии работ по теме.

*Тема 5: Оформление работ на цветовые гармонии (1 час)*

Оформление на больших листах выполненных работ по разделу «Цвет в дизайне». Знакомство с понятием «Паспарту».

*Тема 6: Выставка-просмотр (1 час)*

Контрольная выставка просмотр полугодовых работ.

Содержание программы 7 класс

*Вводный урок «Что такое средовой дизайн» (1 час)*

Повторение понятия «средовой дизайн». Влияние интерьера на человека. Какие профессии связаны со средовым дизайном.

## **Раздел 1. Художественное проектирование (16 часов)**

*Тема 1: Стили интерьера (3 часа)*

Основные стили интерьера. Изучение приемов выразительности в рамках средового дизайна. Работа с цветом и фактурой.

*Тема 2: Художественное проектирование комнаты (2 часа)*

Эскизная графика. Аппликация. Шаблоны. Выразительные средства в художественном проектировании на различных его этапах.

*Тема 3: Макет детской комнаты. Конструирование мебели (10 часов)*

Основные этапы художественного проектирования: художественно-конструкторский поиск, разработка эскизного проекта, разработка художественно-конструктивного проекта.

*Тема 4: Выставка-просмотр (1 час)*

Контрольная выставка просмотр полугодовых работ.

## **Раздел 2. Графический дизайн (10 часов)**

*Тема 1: Виды комикса (1 час)*

Изучение понятия «комикс». Знакомство с основными видами комикса. Приемы и схемы при создании комикса.

*Тема 2: Создание собственной истории (1 час)*

Написание структуры комикса. Придумывание истории, на основе которой будет нарисован комикс. Ознакомление с понятиями «завязка», «кульминация», «развязка».

*Тема 3: Эскизирование комикса (1 час)*

Создание эскиза комикса. Подбор лучших ракурсов, композиции и поз для персонажей.

*Тема 4: Создание комикса (7 часов)*

Создание комикса. Работа на основе эскиза. Проработка моделей персонажей на отдельном листе.

## **Раздел 3. Декоративно-прикладное искусство (7 часов)**

*Тема 1: Виды авторской игрушки (1 час)*

Изучение видов авторских и народных игрушек, их переосмысление в рамках современного искусства. Применение игрушек в быту.

*Тема 2: Создание авторской игрушки (5 часов)*

Выполнение эскизов и дальнейшая лепка из глины авторских игрушек по типу национальной русской игрушки. Раскраска.

Тема 3: Выставка-просмотр (1 час)

Контрольная выставка просмотр полугодовых работ.

Содержание программы 8 класс

Вводный урок «Что такое графический дизайн» (1 час)

Повторение понятия «Графический дизайн». Правила выполнения композиционных работ.  
Критерии оценивания.

**Раздел 1. Графический дизайн (15 часов)**

Тема 1: Основы разработки меню (1 час)

Изучение и ознакомление с приёмами оформления меню. Варианты композиционных решений.  
Влияние цветовой гаммы.

Тема 2. Разработка школьного меню (4 часа).

Разработка меню (изображение и текст). Разработка меню для школы.

Тема 3: Основы разработки афиши (1 час)

Изучение и ознакомление с приёмами оформления афиши. Варианты композиционных решений.  
Влияние цветовой гаммы.

Тема 4. Разработка афиши (4 часа).

Разработка афиши (изображение и текст). Виды плаката.

Тема 5: Основы создания визитки (1 час)

Изучение и ознакомление с приёмами оформления визитки. Варианты композиционных решений.  
Влияние цветовой гаммы.

Тема 6. Разработка визитки (3 часа).

Создание эскизов визиток для самих детей. Разработка 2-сторонней визитки.

Тема 7: Выставка-просмотр (1 час)

Контрольная выставка просмотр полугодовых работ.

## **Раздел 2. Фирменный стиль (13 часов)**

### Тема 1: Фирменный стиль (1 час)

Ознакомление с понятием «фирменный стиль». Изучение элементов фирменного стиля компании. Примеры фирменного стиля.

### Тема 2: Разработка логотипа (3 часа)

Понятие «логотип». Виды логотипа. Создание своего логотипа к предложенным фирмам.

### Тема 3: Разработка рекламы компании (3 часа)

Понятие «рекламы». Виды рекламы. Влияние рекламы на человека. Создание примера рекламы компании, к которой создавался логотип.

### Тема 4: Разработка упаковки (3 часа)

Понятие «упаковки». Виды упаковки. Влияние упаковки товара на человека. Создание примера упаковки товара компании, к которой создавался логотип.

### Тема 5: Подготовка портфолио дизайнера (1 час)

Оформление годовых работ в одно единое портфолио с паспорту.

### Тема 6: Учимся самопрезентации (2 часа)

Коллективная работа по группам. Ролевая игра, где половина класса играют роль «дизайнеров», другая половина «заказчиков». Дизайнеры должны проходить собеседование у заказчиков со своим портфолио работ. В конце обоих занятий проходит рефлексия.

## **Раздел 3. Декоративно-прикладное искусство (5 часов)**

### Тема 1: Основы орнамента (1 час)

Изучение и ознакомление с приёмами оформления орнамента. Виды орнаментов. Национальная принадлежность орнаментов.

### Тема 2: Разработка авторского орнамента (3 часа)

Разработка авторского орнамента с выбором узоров. Выбор цветовой гаммы.

### Тема 3: Выставка-просмотр (1 час)

Контрольная выставка просмотр полугодовых работ.

Организация текущего и промежуточного контроля знаний

Критерии оценивания:

- точность и качество выполнения работы;
- степень самостоятельности при выполнении работы;
- степень новизны выполняемой работы;
- соблюдение все этапов художественного проектирования;
- соблюдение норма организации рабочего места, уборка рабочего места.

Оценка «5» - ставится, если соблюдены все требования.

Оценка «4» - не соблюдены 1 или 2 требования.

Оценка «3» - не соблюдены 3 критерия.

Оценка «2» - работа не отвечает ни одному из критериев.

Критерии оценки выполнения творческих работ учащихся

№	Оцениваемые навыки	Метод оценки	Граничные критерии оценки	
			отлично	неудовлетворительно
1	Уровень выполнения графических и макетных материалов	Просмотр материалов, обсуждение работ	Графические материалы, макет выполнены грамотно, техника выполнения на высоком уровне	При выполнении графики и макета допущены грубые ошибки, техника выполнения низкая, работа оформлена в высшей степени небрежно
2	Умение	Наблюдение	Без дополнительных	Не способен

	использовать полученные ранее знания и навыки	преподавателя, просмотр материалов	пояснений использует навыки и умения, полученные в результате обучения	использовать уже полученные знания и практические навыки для решения поставленных задач
3	Умение отвечать на вопросы, пользоваться профессиональной лексикой	Собеседование, устный опрос, работа при обсуждении проектов	Грамотно отвечает на поставленные вопросы, свободно пользуется профессиональной лексикой	Низкий запас профессионального лексикона, узкий кругозор
4	Отношение к работе	Наблюдение руководителя, группы, просмотр материалов	Работа выполнена в срок. Не требует дополнительного времени на завершение	В отведенное для работы время не уложился

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 5 КЛАСС

№ п/ п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	Контрольные работы	Практически е работы		
1	Вводный урок «Дизайн – что это такое?»	1	0	1		Устный опрос
<b>Раздел 1. Конструирование и макетирование.</b>						
1	Общие понятия и представления о форме	1	0	1		Устный опрос
2	Проектная деятельность. Конструирование и макетирование	6	0	6		Устный опрос
3	Теоретическое занятие по технике Папье-маше	1	0	1		Устный опрос
4	Проектная деятельность. Воздушный шар в технике папье- маше	6	0	1		Устный опрос
5	Выставка- просмотр творческих работ за полугодие.	1	1	0		Выставка-просмотр
<b>Раздел 2. Графический дизайн.</b>						
1	Виды дизайна. Графический дизайн	1	0	1		Устный опрос
2	Композиция в графическом дизайне	1	0	1		Устный опрос
3	Шрифт как элемент композиции	2	0	2		Устный опрос
4	Декоративный	1	0	1		Устный опрос

	шрифт. Буквица					
5	Декоративный шрифт. Алфавит	1	0	1		Устный опрос
6	Декоративный шрифт. Шрифтовая композиция	1	0	1		Устный опрос
7	Декоративный шрифт. Леттеринг	1	0	1		Устный опрос
8	Декоративный шрифт. Декорирование пословицы	1	0	1		Устный опрос
9	Декоративный шрифт. Шрифтовой ребус	1	0	1		Устный опрос
10	Контрольная работа «Виды дизайна и шрифт»	1	1	0		Контрольная работа
11	Основы иллюстрирования книги	1	0	1		Устный опрос
12	Создание обложки книги	2	0	2		Устный опрос
13	Создание иллюстрации к книге	2	0	2		Устный опрос
14	Обобщение «Дизайн и его виды»	1	0	1		Устный опрос
15	<b>Выставка-просмотр творческих работ за полугодие.</b>	1	1	0		Выставка-просмотр

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 6 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	Контрольные работы	Практические работы		

1	Вводный урок. Зачем нужна композиция в рисунке	1	0	1		Устный опрос
<b>Раздел 1. Композиция в дизайне</b>						
1	Виды композиции	2	0	2		Устный опрос
2	Основы композиции. Симметрия/Ассиметрия	1	0	1		Устный опрос
3	Основы композиции. Открытая/Замкнутая	1	0	1		Устный опрос
4	Основы композиции. Статичная/Динамичная	1	0	1		Устный опрос
5	Основы композиции. Уравновешенная/Неуравновешенная	1	0	1		Устный опрос
6	Основы композиции. Композиционный центр	1	0	1		Устный опрос
7	Основы композиции. Одноплановая/Многоплановая	1	0	1		Устный опрос
8	Основы композиции. Ритм	1	0	1		Устный опрос
9	Композиция в абстракции	1	0	1		Устный опрос
10	Передача звука через абстракцию	1	0	1		Устный опрос
11	Передача состояний природы через абстракцию	1	0	1		Устный опрос
12	Передача музыки	1	0	1		Устный опрос

	через абстракцию					
13	Выставка просмотр работ	1	1	0		Выставка-просмотр
<b>Раздел 2. Графический дизайн</b>						
1	Графический дизайн. Стилизация в дизайне. Свойство через объект	1	0	1		Устный опрос
2	Создание мультипликационн ого персонажа. Животное	2	0	2		Устный опрос
3	Создание мультипликационн ого персонажа. Человек	2	0	2		Устный опрос
4	Плакатная графика	2	0	2		Устный опрос
<b>Раздел 3. Цвет в дизайне</b>						
1	Цвет в дизайне	1	0	1		Устный опрос
2	Аналоговая цветовая схема	3	0	3		Устный опрос
3	Монохром	3	0	3		Устный опрос
4	Комплементарная цветовая схема	3	0	3		Устный опрос
5	Оформление работ на цветовые гармонии	1	0	1		Устный опрос
6	Выставка просмотр работ	1	1	0		Выставка-просмотр

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 7 КЛАСС

№ п/ п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	Контрольные работы	Практически е работы		
1	Вводный урок. Что такое средовой	1	0	1		Устный опрос

	дизайн					
<b>Раздел 1.Художественное проектирование</b>						
1	Стили интерьера	3	0	3		Устный опрос
2	Художественное проектирование комнаты	2	0	2		Устный опрос
3	Макет детской комнаты. Конструирование мебели	10	0	10		Устный опрос
4	Выставка-просмотр	1	1	0		Выставка-просмотр
<b>Раздел 2. Графический дизайн</b>						
1	Виды комикса	1	0	1		Устный опрос
2	Создание собственной истории	1	0	1		Устный опрос
3	Эскизирование комикса	1	0	1		Устный опрос
4	Создание комикса	7	0	7		Устный опрос
<b>Раздел 3. Декоративно-прикладное искусство</b>						
1	Виды авторской игрушки	1	0	1		Устный опрос
2	Создание авторской игрушки	5	0	5		Устный опрос
3	Выставка просмотр работ	1	1	0		Выставка-просмотр

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 8 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Дата изучения	Виды, формы контроля
		всего	Контрольные работы	Практические работы		
1	Вводный урок. Что такое графический дизайн	1	0	1		Устный опрос
<b>Раздел 1. Графический дизайн</b>						
1	Основы разработки меню	1	0	1		Устный опрос
2	Разработка	4	0	4		Устный опрос

	школьного меню					
3	Основы разработки афиши	1	0	1		Устный опрос
4	Разработка афиши	4	0	4		Устный опрос
5	Основы создания визитки	1	0	1		Устный опрос
6	Разработка визитки	3	0	3		Устный опрос
7	Выставка-просмотр	1	1	0		Выставка-просмотр
<b>Раздел 2. Фирменный стиль</b>						
1	Фирменный стиль	1	0	1		Устный опрос
2	Разработка логотипа	3	0	3		Устный опрос
3	Разработка рекламы компании	3	0	3		Устный опрос
4	Разработка упаковки	3	0	3		Устный опрос
5	Подготовка портфолио дизайнера	1	0	1		Устный опрос
6	Учимся самопрезентации	2	0	2		Устный опрос
<b>Раздел 3. Декоративно-прикладное искусство</b>						
1	Основы орнамента	1	0	1		Устный опрос
2	Разработка авторского орнамента	3	0	3		Устный опрос
3	Выставка просмотр работ	1	1	0		Выставка-просмотр

## **УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ**

1. Арнхейм. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Прогресс, 2007.
2. Рунге В.Ф., Сеньковский В.В. Основы теории и методологии дизайна. - М.: МЗ-Пресс, 2001.
3. Сокольникова Н.М. Изобразительное искусство и методика его преподавания в начальной школе. - VI.: Академия, 2002.

4. Шевченко В.Я. Композиция плаката. Харьков: Колорит, 2004
5. Шрифты: разработка и использование / Барышников Г.М., Бязев А.Ю. и др. – М.: ЭКОМ, 1997

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

1. <http://artyx.ru/> - всеобщая история искусств (текстовый и наглядный материал)
2. <http://school-collection.edu.ru/> - Единая Коллекция цифровых образовательных ресурсов

для учреждений общего и начального профессионального образования

#### **МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА УЧЕБНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ**

Персональный компьютер

Стенды и наглядные пособия

Проектор

#### **ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ**

Персональный компьютер

Мольберт

Планшеты для натягивания бумаги

Световой стол

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

5 класс

п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
	Вводный урок «Дизайн – что это такое?»	1	0	1		- Воспринимать произведения различных видов дизайна -Участие в обсуждении; - анализ произведений видов дизайна. - Понимать и определять многообразия видов дизайна, группировать их. - Создавать плакат «Виды дизайна» в группе	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a> <a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
<b>Раздел 1. Конструирование и макетирование</b>								
1.	Общие понятия и представления о форме	1	0	1		- уметь анализировать чертежи - Составлять чертежи разверток геометрических тел (куб, параллелепипед, пирамида) - создавать макет геометрических тел	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
2	Проектная деятельность. Конструирование и макетирование	6	0	1		- Воспринимать аналоги разработок в дизайне, условность художественного образа; - Создавать эскизы, чертежи и макет упаковки. - Выбирать и использовать различные художественные материалы для передачи собственного замысла; - Представлять и оценивать свою работу	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
3	Теоретическое занятие по технике Папье-маше	1	0	1		- уметь выполнять эскизную работу; - уметь анализировать эскизы и выбирать лучшие варианты	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
4	Проектная деятельность. Воздушный шар в технике папье-маше	6	0	6		- Воспринимать аналоги разработок в дизайне, условность художественного образа; - Создавать эскизы, чертежи и макеты; - Выбирать и использовать различные художественные материалы для передачи собственного замысла; - Представлять и оценивать свою работу	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>

5	Выставка просмотр работ	1	1	0		- Владеть различными приемами выполнения творческих работ (графика, аппликация, колористическое решение). - Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
<b>Раздел 2. Графический дизайн</b>								
1.	Виды дизайна. Графический дизайн	1	0	1		- Воспринимать произведения графического дизайна, уметь анализировать их - Участвовать в обсуждении	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
2.	Композиция в графическом дизайне	1	0	1		- Создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://uchi.ru">uchi.ru</a> , ШЦВ
3	Шрифт как элемент композиции	2	0	2		- анализировать образцы композиций со шрифтами в разных видах дизайна; - наблюдать, сравнивать, сопоставлять, анализировать различные композиции и приемы использование букв в них; - создавать шрифтовые композиции	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
4	Декоративный шрифт	6	0	6		- Создавать элементарные шрифтовые композиции на заданную тему на плоскости; - анализировать образцы композиций со шрифтами в разных видах дизайна; - наблюдать, сравнивать, сопоставлять, анализировать различные композиции и приемы использование букв в них; - создавать шрифтовые композиции	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
5	Контрольная работа «Виды дизайна и шрифт»	1	1	0		- наблюдать, сравнивать, сопоставлять, анализировать различные композиции и приемы использование букв в них; - уметь различать виды шрифтов; - уметь давать определения профессиональной терминологии	Контрольная работа	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
6	Основы иллюстрирования книги	1	0	1		- Создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости; - анализировать образцы композиций со шрифтами в разных видах дизайна; - наблюдать, сравнивать, сопоставлять, анализировать различные композиции и приемы использование букв в них	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>

7	Создание обложки книги	2	0	2		- Создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости; - анализировать образцы композиций со шрифтами в разных видах дизайна; - наблюдать, сравнивать, сопоставлять, анализировать различные композиции и приемы использование букв в них	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
8	Создание иллюстрации к книге	2	0	2		- Создавать элементарные композиции на заданную тему на плоскости; - анализировать образцы композиций со шрифтами в разных видах дизайна; - наблюдать, сравнивать, сопоставлять, анализировать различные композиции и приемы использование букв в них	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
9	Обобщение «Дизайн и его виды»	1	0	1		- уметь различать виды дизайна; - уметь создавать композиции на заданную тему; - знать определения профессиональных терминов; - уметь грамотно изложить свою идею в плоскости	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
10	Выставка просмотр работ	1	1	0		- Владеть различными приемами выполнения творческих работ (графика, аппликация, колористическое решение). - Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО МОДУЛЮ		35	0	35				

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

6 класс

п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
1	Вводный урок. Зачем нужна композиция в рисунке	1	0	1		- Воспринимать зрительный ряд из рисунков, чертежей, технических рисунков - Участвовать в обсуждении. - Анализировать и определять характерные признаки каждой группы рисунков и чертежей	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a> <a href="http://school-collection.edu.ru">http://school-collection.edu.ru</a>
<b>Раздел 1. Композиция в дизайне</b>								

1.	Виды композиции	2	0	2		- овладевать теоретическими сведениями о композиции - анализировать различные виды композиции - создавать элементарные композиции	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
2	Основы композиции	7	0	7		- Анализировать существующие композиции (на примере) - Создавать элементарные композиции на плоскости (компоновка, уравновешенность) - Создавать элементарные композиции на плоскости (глубинная, фронтальная, плоскостная, объемная) -Создавать элементарные композиции на плоскости (симметрия/асимметрия, статика/динамика, открытая/закрытая)	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
3	Композиция в абстракции	1	0	1		- Анализировать существующие композиции (на примере) - Создавать элементарные композиции на плоскости (компоновка, уравновешенность) - Создавать элементарные композиции на плоскости (глубинная, фронтальная, плоскостная, объемная) -Создавать элементарные композиции на плоскости (симметрия/асимметрия, статика/динамика, открытая/закрытая)	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
4	Передача звука через абстракцию	1	0	1		- Анализировать существующие композиции (на примере) - Создавать элементарные композиции на плоскости (компоновка, уравновешенность) - Создавать элементарные композиции на плоскости (глубинная, фронтальная, плоскостная, объемная) -Создавать элементарные композиции на плоскости (симметрия/асимметрия, статика/динамика, открытая/закрытая)	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
5	Передача состояний природы через абстракцию	1	0	1		- Анализировать существующие композиции (на примере) - Создавать элементарные композиции на плоскости (компоновка, уравновешенность) - Создавать элементарные композиции на плоскости (глубинная, фронтальная, плоскостная, объемная) -Создавать элементарные композиции на плоскости (симметрия/асимметрия, статика/динамика, открытая/закрытая)	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
6	Передача музыки через абстракцию	1	0	1		- Анализировать существующие композиции (на примере) - Создавать элементарные композиции на плоскости (компоновка, уравновешенность) - Создавать элементарные композиции на плоскости (глубинная,	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>

					фронтальная, плоскостная, объемная) -Создавать элементарные композиции на плоскости (симметрия/асимметрия, статика/динамика, открытая/закрытая		
7	Выставка просмотр работ	1	1	0	- Владеть различными приемами выполнения творческих работ (графика, аппликация, колористическое решение). - Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
<b>Раздел 2. Графический дизайн</b>							
1.	Графический дизайн. Стилизация в дизайне. Свойство через объект	1	0	1	- анализировать произведения графического дизайна - Участвовать в обсуждении; - Сопоставлять физические характеристики объекта и средств художественной выразительности. - Использовать декоративные элементы и стилизацию при создании символических образов - понимать смысл знаков и символов декоративно-прикладного искусства и дизайна.	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
2.	Создание мультипликационного персонажа. Животное	2	0	2	- Сопоставлять физические характеристики объекта и средств художественной выразительности. - Использовать декоративные элементы и стилизацию при создании символических образов - понимать смысл знаков и символов декоративно-прикладного искусства и дизайна.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://uchi.ru">uchi.ru</a> , ШЦВ
3	Создание мультипликационного персонажа. Человек	2	0	2	- Сопоставлять физические характеристики объекта и средств художественной выразительности. - Использовать декоративные элементы и стилизацию при создании символических образов - понимать смысл знаков и символов декоративно-прикладного искусства и дизайна.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
4	Плакатная графика	2	0	2	- Анализировать существующие плакаты, определение языка выразительности плакатной графики, выявление дизайнерских ходов в составлении плаката - создавать проектную работу по созданию плаката по заданной теме	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
<b>Раздел 3. Цвет в дизайне</b>							



1.	Вводный урок. Что такое средовой дизайн	1	0	1		- Определять основные этапы в проектной деятельности дизайнера	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
<b>Раздел 1. Художественное проектирование</b>								
1	Стили интерьера	3	0	3		- Анализировать предложенные объекты, определять средства выразительности, которые использует дизайнер - Уметь различать стили дизайна интерьера и использовать их в практической работе	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
2	Художественное проектирование комнаты	2	0	2		- Анализировать предложенные объекты, определять средства выразительности, которые использует дизайнер - Выполнять упражнения по созданию визуального облика проекта - Создавать эскизы, чертежи и макет помещения. - анализировать существующие решения мебели, замерять помещения	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
3	Макет детской комнаты. Конструирование мебели	10	0	10		- Анализировать предложенные объекты, определять средства выразительности, которые использует дизайнер - Выполнять упражнения по созданию визуального облика проекта - Создавать эскизы, чертежи и макет помещения. - анализировать существующие решения мебели, замерять помещения	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
4	Выставка-просмотр	1	1	0		- Владеть различными приемами выполнения творческих работ (графика, аппликация, колористическое решение). - Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
<b>Раздел 2. Графический дизайн</b>								
1	Виды комикса	1	0	1		- анализировать существующие решения комиксов - уметь проводить предварительную эскизную работу - Выполнять проектную работу. - Использовать теоретические знания о средствах композиции, применение на практике основ цветоведения, понимание соотношения целостности и гармонии.	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
2	Создание собственной истории	1	0	1		- анализировать существующие решения комиксов - уметь проводить предварительную эскизную работу - Выполнять проектную работу. - Использовать теоретические знания о средствах композиции,	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://uchi.ru">uchi.ru</a> , ШЦВ

						применение на практике основ цветоведения, понимание соотношения целостности и гармонии. - умение составить собственный сценарий истории по всем правилам русского языка		
3	Эскизирование комикса	1	0	1		- Выбирать и использовать графические средства для создания выразительного проекта - анализировать существующие решения комиксов - уметь проводить предварительную эскизную работу - Выполнять проектную работу.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
4	Создание комикса	7	0	7		- Выбирать и использовать графические средства для создания выразительного проекта - анализировать существующие решения комиксов - уметь проводить предварительную эскизную работу - Выполнять проектную работу; - Умение работать с эскизами и выбирать более удачные композиционные решения	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
<b>Раздел 3. Декоративно - прикладное искусство</b>								
1	Виды авторской игрушки	1	0	1		- Презентовать видение народных промыслов перед одноклассниками; - Уметь работать с эскизами и переносить эскизы на готовый проект - Создавать в керамической мастерской народной игрушки на основе изученных образцов	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
2	Создание авторской игрушки	5	0	5		- Презентовать видение народных промыслов перед одноклассниками; - Уметь работать с эскизами и переносить эскизы на готовый проект - Создавать в керамической мастерской народной игрушки на основе изученных образцов	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
3	Выставка просмотр работ	1	1	0		- Владеть различными приемами выполнения творческих работ (графика, аппликация, колористическое решение). - Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО МОДУЛЮ		35	0	35				

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

8 класс

п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
1.	Вводный урок. Что такое графический дизайн	1	0	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Укрепить знания по основам графического дизайна;</li> <li>- Знать профессиональную терминологию</li> <li>- Определять основные этапы в проектной деятельности дизайнера</li> </ul>	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
<b>Раздел 1. Графический дизайн</b>								
1	Основы разработки меню	4	0	4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать настоящее меню, поиск примеров;</li> <li>- Создавать меню для школьной столовой;</li> <li>- Анализировать и синтезировать материал, разработка этикетки к еде</li> </ul>	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
2	Разработка школьного меню	4	0	4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать настоящее меню, поиск примеров;</li> <li>- Создавать меню для школьной столовой;</li> <li>- Анализировать и синтезировать материал, разработка этикетки к еде</li> </ul>	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
3	Основы разработки афиши	4	0	4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать и синтезировать примеры, разрабатывать иллюстрации к разным задачам.</li> <li>- определять взаимосвязь иллюстрации и текста</li> <li>- Анализировать и синтезировать плакаты по видам.</li> <li>- Создавать свои плакаты (социальный, учебный, постер)</li> </ul>	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
4	Разработка афиши	1	0	1		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать и синтезировать примеры, разрабатывать иллюстрации к разным задачам.</li> <li>- определять взаимосвязь иллюстрации и текста</li> <li>- Анализировать и синтезировать плакаты по видам.</li> <li>- Создавать свои плакаты (социальный, учебный, постер)</li> </ul>	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
5	Основы создания визитки	4	0	4		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Анализировать и синтезировать примеры, разрабатывать иллюстрации к разным задачам.</li> <li>- определять взаимосвязь иллюстрации и текста</li> <li>- Владеть навыками разработки Визитки по ГОСТу</li> <li>- Уметь создавать эскизы и перерабатывать их в готовый продукт</li> </ul>	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>

6	Разработка визитки	3	0	3		- Анализировать и синтезировать примеры, разрабатывать иллюстрации к разным задачам. - определять взаимосвязь иллюстрации и текста - Владеть навыками разработки Визитки по ГОСТу - Уметь создавать эскизы и перерабатывать их в готовый продукт	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
7	Выставка-просмотр	1	1	0		- Владеть различными приемами выполнения творческих работ (графика, аппликация, колористическое решение). - Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
<b>Раздел 2. Фирменный стиль</b>								
1	Фирменный стиль	1	0	1		- Анализировать и синтезировать примеры, разрабатывать иллюстрации к разным задачам. - определять взаимосвязь иллюстрации и текста - Владеть профессиональной терминологией	Устный опрос; Практическая работа;	uchi.ru, ИШЦВ
2	Разработка логотипа	3	0	3		- Создавать логотип к предложенным фирмам. - Анализировать и синтезировать примеры, разрабатывать иллюстрации к разным задачам. - определять взаимосвязь иллюстрации и текста - Уметь создавать эскизы и перерабатывать их в готовый продукт	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
3	Разработка рекламы компании	3	0	3		- Создавать рекламу к предложенным фирмам. - Анализировать и синтезировать примеры, разрабатывать иллюстрации к разным задачам. - определять взаимосвязь иллюстрации и текста - Уметь создавать эскизы и перерабатывать их в готовый продукт	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
4	Разработка упаковки	3	0	3		- Создавать упаковку продукта к предложенным фирмам. - Анализировать и синтезировать примеры, разрабатывать иллюстрации к разным задачам. - определять взаимосвязь иллюстрации и текста - Уметь создавать эскизы и перерабатывать их в готовый продукт	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
5	Подготовка портфолио дизайнера	1	0	1		- Уметь правильно оформить портфолио творческих работ - Понимать порядок расположения авторских работ	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>

6	Учимся самопрезентации	2	0	2		- Уметь презентовать творческие работы - Использовать ораторские способности	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
<b>Раздел 3. Декоративно - прикладное искусство</b>								
1	Основы орнамента	1	0	1		- Презентовать видение народных промыслов перед одноклассниками; - Уметь работать с эскизами и переносить эскизы на готовый проект - Создавать орнаменты на основе изученных образцов	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
2	Разработка авторского орнамента	3	0	3		- Презентовать видение народных промыслов перед одноклассниками; - Уметь работать с эскизами и переносить эскизы на готовый проект - Создавать орнаменты на основе изученных образцов	Письменный контроль; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
3	Выставка просмотр работ	1	1	0		- Владеть различными приемами выполнения творческих работ (графика, аппликация, колористическое решение). - Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи.	Устный опрос; Практическая работа;	<a href="http://artyx.ru">http://artyx.ru</a>
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО МОДУЛЮ		35	0	35				

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 74622892844150726796523337175507594912532816968

Владелец Гуденко Анжелика Витальевна

Действителен с 17.07.2025 по 17.07.2026